



REGRAS OFICIAIS DE VOLEIBOL 2015-2016

APROVADAS NO 34º CONGRESSO FIVB 2014

ÍNDICE

CARACTERÍSTICAS DO JOGO	06
PARTE 1: FILOSOFIA DAS REGRAS E DA ARBITRAGEM	07
PARTE 2: SECÇÃO 1 – O JOGO	10
CAPÍTULO 1: INSTALAÇÕES E EQUIPAMENTO	11
1. ÁREA DE JOGO	11
1.1 Dimensões	11
1.2 Superfície de jogo	11
1.3 Linhas do terreno de jogo	11
1.4 Zonas e áreas	12
1.5 Temperatura	13
1.6 Iluminação	13
2. REDE E POSTES	13
2.1 Altura da rede	13
2.2 Estrutura	13
2.3 Bandas laterais	13
2.4 Varetas	14
2.5 Postes	14
2.6 Equipamento complementar	14
3. BOLAS	14
3.1 Características	14
3.2 Uniformidade das bolas	14
3.3 Sistema de cinco bolas	15
CAPÍTULO 2: PARTICIPANTES	16
4. EQUIPAS	16
4.1 Composição das equipas	16
4.2 Colocação da equipa	16
4.3 Equipamento	17
4.4 Mudanças de equipamento	17
4.5 Objectos proibidos	17
5. RESPONSÁVEIS DAS EQUIPAS	18
5.1 Capitão	18
5.2 Treinador	18
5.3 Treinador adjunto	19
CAPÍTULO 3: FORMATO DO JOGO	20
6. PARA MARCAR UM PONTO, GANHAR UM SET E O JOGO	20
6.1 Para marcar um ponto	20
6.2 Para ganhar um set	20
6.3 Para ganhar um jogo	20
6.4 Ausência e equipa incompleta	21
7. ESTRUTURA DO JOGO	21
7.1 Sorteio	21
7.2 Aquecimento oficial	21
7.3 Formação inicial da equipa	21
7.4 Posições	22
7.5 Faltas de posição	23
7.6 Rotação	23
7.7 Faltas de rotação	23

CAPÍTULO 4: ACCÕES DE JOGO

24

8.	SITUAÇÕES DE JOGO	24
8.1	Bola em jogo	24
8.2	Bola fora de jogo	24
8.3	Bola "dentro"	24
8.4	Bola "fora"	24
9.	JOGAR A BOLA	24
9.1	Toques da equipa	24
9.2	Características do toque de bola	25
9.3	Faltas ao jogar a bola	25
10.	BOLA NA REDE	26
10.1	Passagem da bola pelo plano vertical da rede	26
10.2	Bola que toca na rede	26
10.3	Bola na rede	26
11.	JOGADOR NA REDE	26
11.1	Passagem das mãos por cima da rede	26
11.2	Penetração por baixo da rede	26
11.3	Contacto com a rede	27
11.4	Faltas do jogador na rede	27
12.	SERVIÇO	27
12.1	Primeiro serviço do set	27
12.2	Ordem de serviço	28
12.3	Autorização para o serviço	28
12.4	Execução do serviço	28
12.5	Cortina	28
12.6	Faltas cometidas durante o serviço	28
12.7	Faltas no serviço e faltas de posição	29
13.	ATAQUE	29
13.1	Características do ataque	29
13.2	Restrições ao ataque	29
13.3	Faltas no ataque	30
14.	BLOCO	30
14.1	Blocar	30
14.2	Toques de bola no bloco	30
14.3	Bloco no espaço adversário	30
14.4	Bloco e toques da equipa	31
14.5	Blocar o serviço	31
14.6	Faltas no bloco	31

CAPÍTULO 5: INTERRUPÇÕES, DEMORAS E INTERVALOS

32

15.	INTERRUPÇÕES	32
15.1	Número de interrupções de jogo regulamentares	32
15.2	Sequência de interrupções de jogo regulamentares	32
15.3	Pedido de interrupções de jogo regulamentares	32
15.4	"Tempos" e "tempos técnicos"	32
15.5	Substituição	33
15.6	Limite de substituições	33

15.7	Substituição excepcional	33
15.8	Substituição por expulsão ou desqualificação	33
15.9	Substituição irregular	33
15.10	Procedimento na substituição	34
15.11	Pedidos improcedentes	34
16.	DEMORAS DE JOGO	34
16.1	Tipos de demoras	34
16.2	Sanções por demoras	35
17.	INTERRUPÇÕES DE JOGO EXCEPCIONAIS	35
17.1	Lesão / doença	35
17.2	Interferência externa	35
17.3	Interrupções prolongadas	35
18.	INTERVALOS E TROCA DE CAMPOS	36
18.1	Intervalos	36
18.2	Troca de campos	36

CAPÍTULO 6: O JOGADOR LIBERO 37

19.	O JOGADOR LIBERO	37
19.1	Designação do Libero	37
19.2	Equipamento	37
19.3	Ações envolvendo o Libero	37
19.4	Redesignação de um novo Libero	38
19.5	Resumo	39

CAPÍTULO 7: CONDUTA DOS PARTICIPANTES 40

20.	CONDUTA EXIGIDA	40
20.1	Conduta desportiva	40
20.2	Desportivismo	40
21.	COMPORTAMENTO INCORRECTO E SANÇÕES	40
21.1	Comportamento incorrecto menor	40
21.2	Comportamento incorrecto que implica sanções	40
21.3	Escala de sanções	41
21.4	Aplicação das sanções por comportamento incorrecto	41
21.5	Comportamento incorrecto antes e entre os sets	42
21.6	Resumo dos comportamentos incorrectos e cartões utilizados	42

PARTE 2: SECÇÃO 2 – ÁRBITROS, AS SUAS RESPONSABILIDADES E GESTOS OFICIAIS 43

CAPÍTULO 1: ÁRBITROS 44

22.	EQUIPA DE ARBITRAGEM E PROCEDIMENTOS	44
22.1	Composição	44
22.2	Procedimentos	44
23.	1º ÁRBITRO	45
23.1	Colocação	45
23.2	Autoridade	45
23.3	Responsabilidades	46
24.	2º ÁRBITRO	46
24.1	Colocação	46
24.2	Autoridade	46
24.3	Responsabilidades	47

25.	MARCADOR	48
25.1	Colocação	48
25.2	Responsabilidades	48
26.	MARCADOR ASSISTENTE	49
26.1	Colocação	49
26.2	Responsabilidades	49
27.	JUIZES DE LINHA	50
27.1	Colocação	50
27.2	Responsabilidades	50
28.	GESTOS OFICIAIS	50
28.1	Gestos oficiais dos árbitros	50
28.2	Gestos oficiais dos juizes de linha	50

PARTE 2: SECÇÃO 3 – DIAGRAMAS 51

D.1a	Área de controlo da competição	52
D.1b	Área de jogo	53
D.2	Terreno de jogo	57
D.3	Desenho da rede	55
D.4	Posição dos jogadores	56
D.5a	Bola que atravessa o plano vertical da rede para o campo adversário	57
D.5b	Bola que atravessa o plano vertical da rede para a zona livre do adversário	58
D.6	Cortina colectiva	59
D.7	Bloco efectivo	59
D.8	Ataque de um jogador defesa	60
D.9	Escala de sanções	61
D.10	Colocação da equipa de arbitragem e auxiliares	62
D.11	Gestos oficiais dos árbitros	63
D.12	Gestos oficiais dos juizes de linha	70

PARTE 3: DEFINIÇÕES 72



CARACTERÍSTICAS DO JOGO

O Voleibol é um desporto colectivo jogado por duas equipas num terreno de jogo dividido ao meio por uma rede. Poderá haver diferentes versões para responder a situações específicas e possibilitar a prática do jogo a todas as pessoas.

O objectivo do jogo é enviar regulamentarmente a bola por cima da rede, de forma a tocar o campo contrário e impedir, por outro lado, que ela toque o chão do seu próprio campo. Cada equipa dispõe de três toques para devolver a bola (para além do toque do bloco).

A bola é posta em jogo com o serviço: o jogador que efectua o serviço bate a bola de forma a enviá-la por cima da rede para o campo contrário. A jogada desenvolve-se até que a bola toque no chão, seja enviada para fora ou uma das equipas não a consiga devolver correctamente.

Em cada jogada é ganho um ponto (sistema de ponto por jogada). Quando a equipa que recebe ganha a jogada, ganha um ponto e o direito de servir e os seus jogadores efectuam uma rotação, rodando uma posição no sentido dos ponteiros do relógio.



PARTE 1

FILOSOFIA DAS REGRAS E DA ARBITRAGEM

INTRODUÇÃO

O Voleibol é um dos desportos recreativos e de competição mais populares e com maior êxito no mundo. É **rápido, excitante** e as suas acções são **explosivas**. Compreende ainda vários elementos de crucial importância cujas **interacções** o tornam único entre este tipo de jogos.



Nos últimos anos a FIVB tem feito grandes esforços para adaptar o jogo e atrair público jovem e dinâmico.

Este texto dirige-se ao grande público do voleibol: jogadores, treinadores, árbitros, espectadores ou comentadores, pelas seguintes razões:

- a compreensão das regras permite melhorar o jogo – os treinadores podem criar melhores estruturas e táticas para as equipas, de modo a dar aos jogadores todas as possibilidades de mostrarem as suas qualidades.
- a compreensão da relação entre as diferentes regras permite aos árbitros tomar melhores decisões.

Esta introdução centra-se, em primeiro lugar, no Voleibol como um desporto de competição antes de entrar na identificação das qualidades requeridas para realizar uma arbitragem com sucesso

O VOLEIBOL É UM DESPORTO COMPETITIVO

A competição faz sobressair as forças latentes. Mostra o melhor da habilidade, coragem, criatividade e estética. As regras são estruturadas para permitir a expressão de todas estas qualidades. Com poucas excepções, o Voleibol permite a **todos** os jogadores jogar junto da rede (no ataque) bem como no fundo do campo (defesa ou serviço).

William Morgan, o criador do jogo, ainda reconheceria o Voleibol dado que o mesmo tem mantido ao longo dos anos certos elementos distintivos e essenciais.

Alguns deles são partilhados com outros jogos de rede/bola/raquete:

- Serviço
- Rotação (existe uma ordem para servir)
- Ataque
- Defesa

O Voleibol é, contudo, o único entre os jogos de rede a insistir para que a bola esteja constantemente no ar, e que permite a cada uma das equipas efectuar um determinado número de passes entre os seus elementos antes de enviar a bola para o adversário.

A introdução de um jogador especialista em defesa – o Libero – fez avançar o jogo em termos de duração das jogadas e de jogo multifaseado. As modificações da regra do serviço mudaram o acto de servir que era simplesmente um meio de colocar a bola em jogo e passou a ser uma arma ofensiva.

O conceito de rotação é estabelecido para permitir que os atletas desempenhem todas as funções. As regras sobre as posições dos



jogadores devem permitir que as equipas tenham flexibilidade e criem desenvolvimentos táticos interessantes. Os competidores usam esta estrutura para combater as técnicas, táticas e poder. Esta estrutura também permite aos jogadores uma liberdade de expressão que entusiasme os espectadores e telespectadores.

E a imagem do Voleibol está a melhorar.

O ÁRBITRO DENTRO DESTA ESTRUTURA

A essência de um bom árbitro assenta nos conceitos de justiça e consistência.

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

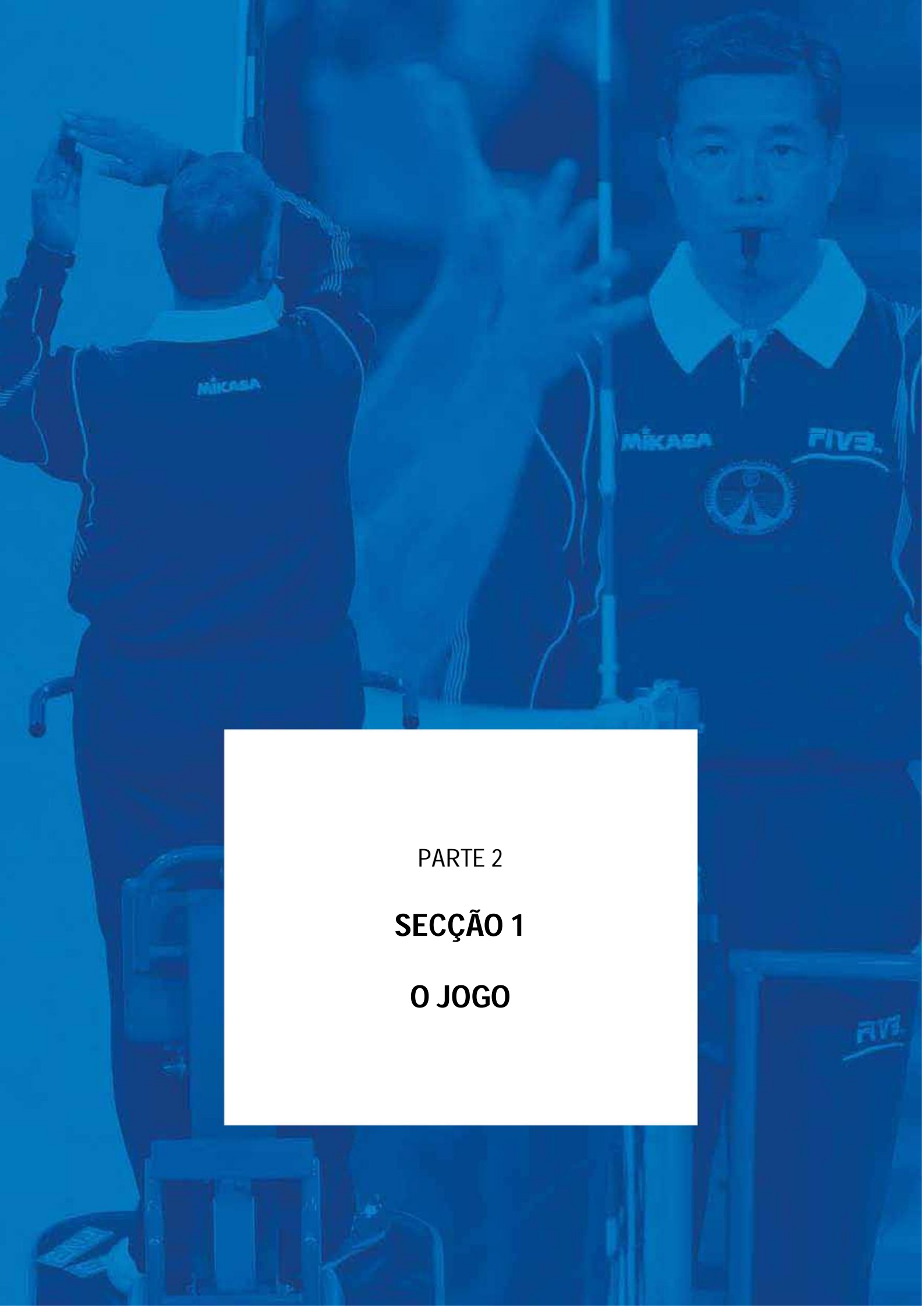
Isto exige um elevado grau de confiança – o árbitro deve ser uma pessoa em quem se pode confiar para permitir que os jogadores se divirtam:

- sendo **exacto** nos seus **julgamentos**
- **compreendendo o porquê da existência da regra**
- sendo um **organizador eficiente**
- permitindo que a competição flua, **dirigindo-a** até à sua conclusão
- sendo um **educador** – usando as regras para penalizar o desonesto e admoestar o incorrecto
- **promovendo** o jogo – quer dizer **permitindo que os elementos espectaculares** do jogo brilhem e os melhores jogadores façam o que melhor sabem fazer: entreter o público.

Finalmente podemos dizer que um bom árbitro utilizará as regras para fazer da competição uma experiência que satisfaça **todos** os envolvidos.

Para aqueles que as leram há algum tempo, vejam as regras que se seguem como o estado actual de desenvolvimento de um grande jogo, mas fixem o porquê destes poucos parágrafos anteriores poderem ser de igual importância para si na posição que ocupa dentro do desporto.

PARTICIPA!
MANTÉM A BOLA NO AR !



PARTE 2

SECÇÃO 1

O JOGO

CAPÍTULO 1

INSTALAÇÕES E EQUIPAMENTO

1. ÁREA DE JOGO	
A área de jogo compreende o terreno de jogo e a zona livre. Deve ser rectangular e simétrica.	1.1, D1a, D1b
1.1 DIMENSÕES	
O terreno de jogo é um rectângulo de 18 m x 9 m, circundado por uma zona livre com um mínimo de 3 m de largura em todos os lados.	D2
O espaço livre de jogo é o espaço situado acima da área de jogo e livre de qualquer obstáculo com um mínimo de 7 m de altura, medido a partir da superfície de jogo.	
Para as Competições Mundiais e Oficiais FIVB a zona livre deve medir, pelo menos, 5 m desde o exterior das linhas laterais e 6,5 m desde as linhas de fundo. O espaço livre deverá ter um mínimo de 12,5 m de altura a partir da superfície de jogo.	
1.2 SUPERFÍCIE DE JOGO	
1.2.1 A superfície de jogo é plana, horizontal e uniforme. Não poderá apresentar qualquer perigo de lesão para os jogadores. É proibido jogar sobre uma superfície rugosa ou escorregadia.	
Para as Competições Mundiais e Oficiais FIVB só são autorizadas superfícies de madeira e sintéticas. Toda a superfície deverá ser previamente homologada pela FIVB.	
1.2.2 Em recintos cobertos, a superfície de jogo deve ser de cor clara	1.1, 1.3
Para as Competições Mundiais e Oficiais FIVB as linhas devem ser de cor branca. O terreno de jogo e a zona livre devem ser, obrigatoriamente, de outras cores diferentes entre si.	
1.2.3 Em terrenos ao ar livre é permitido uma inclinação de 5 mm por metro. É proibido a marcação das linhas com materiais sólidos.	1.3
1.3 LINHAS DO TERRENO DE JOGO	D2
1.3.1 Todas as linhas tem 5 cm de largura. Devem ser de cor clara e diferente da cor do chão e de quaisquer outras linhas.	1.2.2
1.3.2 Linhas limites	1.1
O terreno de jogo é delimitado por duas linhas laterais e duas linhas de fundo que estão traçadas no interior do terreno de jogo.	
1.3.3 Linha central	D2
O eixo da linha central divide o terreno de jogo em dois campos iguais de 9 x 9 m; no entanto considera-se que a largura da linha pertence, simultaneamente, aos dois campos. Esta linha estende-se por baixo da rede até às linhas laterais.	

1.3.4	<p>Linha de ataque</p> <p>Em cada campo, uma linha de ataque, com o bordo exterior traçado a 3 m do eixo da linha central, delimita a zona de ataque.</p> <p>Para as Competições Mundiais e Oficiais FIVB a linha de ataque é prolongada para além das linhas laterais por uma linha tracejada de 1,75 m, composta por 5 pequenas linhas de 15 cm de comprimento e 5 cm de largura, espaçadas 20 cm entre si. A “linha do treinador” (linha tracejada que se estende desde a linha de ataque até à linha final, paralela à linha lateral e distante desta 1,75 m) é formada por pequenas linhas de 15 cm de comprimento, 5 cm de largura e espaçadas 20 cm entre si e limita a área de intervenção do treinador.</p>	1.3.3, 1.4.1 D2
1.4	ZONAS E ÁREAS	D1b, D2
1.4.1	<p>Zona de ataque</p> <p>Em cada campo a zona de ataque é delimitada pelo eixo da linha central e pelo bordo exterior da linha de ataque.</p> <p>A zona de ataque é considerada prolongada para além das linhas laterais até ao limite da zona livre.</p>	19.3.1.4, 23.3.2.3e, D2 1.3.3, 1.3.4, 19.3.1.4, 23.3.2.3e 1.1, 1.3.2
1.4.2	<p>Zona de serviço</p> <p>A zona de serviço tem 9 m de largura e situa-se para trás de cada linha de fundo.</p> <p>É delimitada lateralmente por duas pequenas linhas de 15 cm de comprimento, traçadas a 20 cm da linha de fundo, no prolongamento das linhas laterais. Ambas estão incluídas no interior da zona de serviço.</p> <p>Em profundidade, a zona de serviço estende-se até ao 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 à mesa do marcador.</p>	1.3.4, 15.6.1, D1b
1.4.4	<p>Zona de troca do Libero</p> <p>A zona de troca do Libero é a parte da zona livre junto dos bancos das equipas delimitada pelo prolongamento da linha de ataque e pela linha de fundo</p>	19.3.2.7, D1b
1.4.5	<p>Área de aquecimento</p> <p>Para as Competições Mundiais e Oficiais FIVB as áreas de aquecimento, medindo aproximadamente 3 x 3 m, situam-se nos cantos do lado dos bancos das equipas e fora da zona livre.</p>	24.2.5, D1a, D1b
1.4.6	<p>Área de penalização</p> <p>A área de penalização, com aproximadamente 1 x 1 m e equipada com duas cadeiras, está situada na área de controlo da competição, no exterior de cada linha de fundo. Devem estar delimitadas por uma linha vermelha com 5 cm de largura.</p>	21.3.2.1, D1a, D1b

1.5	TEMPERATURA	
	<p>A temperatura mínima não pode ser inferior a 10° C (50° F)</p> <p>Para as Competições Mundiais e Oficiais FIVB a temperatura máxima não pode ser superior a 25° C (77° F) e a mínima inferior a 16° C (61° F).</p>	
1.6	ILUMINAÇÃO	
	<p>Para as Competições Mundiais e Oficiais FIVB a iluminação da área de jogo deve ser 1000 a 1500 lux, medida 1 m acima da superfície de jogo.</p>	1
2.	REDE E POSTES	D3
2.1	ALTURA DA REDE	
2.1.1	<p>A rede encontra-se colocada verticalmente sobre o eixo da linha central. O seu bordo superior está a uma altura de 2,43 m para os homens e 2,24 m para as mulheres.</p>	1.3.3
2.1.2	<p>A altura é medida ao centro do terreno de jogo. As duas extremidades da rede (sobre as duas linhas laterais) devem estar exactamente à mesma altura e não podem exceder em mais de 2 cm a altura regulamentar.</p>	1.1, 1.3.2, 2.1.1
2.2	ESTRUTURA	
	<p>A rede mede 1 m de largura e 9,50 a 10 m de comprimento (com 25 a 50 cm para o exterior de cada lado das bandas laterais), feita de fio preto com malha quadrada de 10 cm de lado.</p> <p>Para as Competições Mundiais e Oficiais FIVB, em conjunto com o os regulamentos específicos da competição, a malha pode ser modificada para facilitar a publicidade face aos acordos de marketing.</p> <p>Ao longo do bordo superior da rede está cosida uma banda horizontal de tela branca, dobrada 7 cm para cada um dos lados. Em cada extremidade há um pequeno orifício onde passa uma corda que, ao ser atada aos postes e mantém tensa a sua parte inferior.</p> <p>No interior da banda passa um cabo flexível que fixa a rede aos postes e mantém tensa a sua parte superior.</p> <p>Na parte inferior da rede é cosida outra banda horizontal de 5 cm de largura, idêntica à banda superior e no interior da qual passa uma corda que fixa a rede aos postes e mantém tensa a sua parte inferior.</p>	D3
2.3	BANDAS LATERAIS	
	<p>Duas bandas brancas são fixadas verticalmente na rede, exactamente sobre cada linha lateral.</p> <p>As bandas laterais têm 5 cm de largura e 1m de comprimento e são consideradas como fazendo parte da rede.</p>	1.3.2, D3

2.4 VARETAS

As varetas são hastes flexíveis, de fibra de vidro ou material similar, com 1,80 m de comprimento e 10 mm de diâmetro.

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

2.3, D3

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

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

2.5 POSTES

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

Para todas as Competições Mundiais e Oficiais FIVB os postes que suportam a rede devem estar colocados a uma distância de 1 m do exterior de cada linha lateral.

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

2.6 EQUIPAMENTO COMPLEMENTAR

Todos os equipamentos complementares são determinados pela FIVB

3. BOLAS

3.1 CARACTERÍSTICAS

A bola deve ser esférica, de couro flexível, natural ou sintético, com uma câmara de borracha ou material similar no seu interior.

A sua cor deve ser clara e uniforme ou com uma combinação de cores.

O couro sintético e a combinação de cores das bolas usadas nas competições oficiais internacionais devem estar de acordo com as normas da FIVB

A sua circunferência é de 65-67 cm e o seu peso de 260-280 g.

A pressão interior da bola deve ser de 0,30 a 0,325 kg/cm² (4,26 a 4,61 psi) (294,3 a 318,82 mbar ou hPa).

3.2 UNIFORMIDADE DAS BOLAS

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

3.1

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

3.3 SISTEMA DE CINCO BOLAS

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

D10

CAPÍTULO 2

PARTICIPANTES

4.	EQUIPAS	
4.1	COMPOSIÇÃO DAS EQUIPAS	
4.1.1	<p>Para o jogo, uma equipa pode ser composta, no máximo, por 12 jogadores, mais:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Equipa técnica: um treinador e no máximo dois treinadores adjuntos - Equipa médica: um terapeuta e um médico <p>Só os elementos inscritos no boletim de jogo podem entrar na Área de Competição/Controlo e participar no aquecimento oficial e no jogo.</p> <p>Para as Competições Mundiais e Oficiais FIVB de seniores podem ser inscritos no boletim jogo e jogar até 14 jogadores. O máximo de 5 membros das equipas técnica e médica no banco (incluindo o treinador) são escolhidos pelo treinador mas tem de ser registados no boletim de jogo e no O-2 (bis).</p> <p>Para as Competições Mundiais e Oficiais FIVB o médico e o terapeuta fazem parte da delegação e devem ser antecipadamente credenciados pela FIVB. Contudo para as Competições Mundiais e Oficiais FIVB de seniores se não forem incluídos como membros do banco da equipa, devem sentar-se contra o muro de delimitação, dentro da Área de Controlo da Competição e só podem intervir se convidados pelos árbitros para lidar com uma emergência com os jogadores. O terapeuta (mesmo que não faça parte do banco) pode auxiliar no aquecimento até ao início do aquecimento oficial à rede.</p>	4.1.1.1, 5.2, 5.3
4.1.2	Um dos jogadores, sem ser o Libero, é o capitão de equipa devendo ser registado como tal no boletim de jogo.	5.1, 19.1.3
4.1.3	Apenas os jogadores inscritos no boletim de jogo podem entrar em campo e participar no jogo. Depois do treinador e o capitão de equipa assinarem o boletim de jogo (lista da equipa no caso de boletim electrónico) a composição da equipa não pode ser alterada.	1, 4.1.1, 5.1.1, 5.2.2
4.2	COLOCAÇÃO DA EQUIPA	
4.2.1	Os jogadores que não se encontrem em jogo deverão sentar-se no seu banco ou permanecer na sua área de aquecimento. O treinador e os restantes elementos da equipa devem sentar-se no banco, mas poderão abandoná-lo momentaneamente.	1.4.5, 5.2.3, 7.3.3
	Os bancos das equipas estão colocados ao lado da mesa do marcador, fora da zona livre.	D1a, D1b
4.2.2	Apenas os elementos que compõem a equipa estão autorizados a sentar-se no banco durante o jogo e a participar no aquecimento oficial.	4.1.1, 7.2
4.2.3	Os jogadores que não estejam em jogo podem aquecer sem bola da seguinte forma:	
4.2.3.1	com a bola em jogo: nas zonas de aquecimento	1.1.5, 8.1, D1a, D1b
4.2.3.2	durante os "Tempos" e os "tempos técnicos": na zona livre ao fundo do seu campo.	1.3.3, 15.4

4.2.4	Durante os intervalos entre os sets os jogadores podem aquecer, utilizando bolas, dentro da sua zona livre. Durante o intervalo prolongado entre os sets 2 e 3 (se utilizado) podem utilizar o seu próprio campo como quiserem.	18.1
4.3	EQUIPAMENTO	
	O equipamento dos jogadores compõe-se de camisola, calção, meias (equipamento de jogo) e sapatos de desporto.	
4.3.1	A cor e o desenho das camisolas, calções e meias devem ser os mesmos para toda a equipa (excepto para o Libero). Os equipamentos devem estar limpos.	4.1, 19.2
4.3.2	O calçado deve ser flexível, com sola de borracha ou composto sem saltos.	
4.3.3	As camisolas dos jogadores devem ser numeradas de 1 a 20.	4.3.3.2
4.3.3.1	Os números devem ser colocados no centro do peito e das costas. A cor e o brilho dos números devem contrastar com a cor e o brilho das camisolas.	
4.3.3.2	Os números devem ter um mínimo de 15 cm de altura no peito e de 20 cm de altura nas costas. A tira que forma os números deve ter no mínimo 2 cm de largura	
4.3.4	O capitão de equipa deve ter uma tira com 8 x 2 cm colocada por baixo do número do peito.	5.1
4.3.5	Não é permitido usar equipamentos de cor diferente do equipamento dos outros jogadores (excepto os Liberos), e/ou sem numeração regulamentar.	19.2
4.4	MUDANÇAS DE EQUIPAMENTO	
	O 1º árbitro pode autorizar um ou mais jogadores:	23
4.4.1	a jogar descalços	
4.4.2	a mudar de camisola suada ou estragada no intervalo entre os sets ou após substituição, com a condição de o modelo, cor e número serem os mesmos.	4.3, 15.5
4.4.3	a jogar em fato de treino, com a condição de serem da mesma cor, do mesmo modelo para toda a equipa (excepto os Liberos), e numerados de acordo com a Regra 4.3.3	4.1.1, 19.2
4.5	OBJECTOS PROIBIDOS	
4.5.1	É proibido usar objectos que possam causar lesões ou possibilitar vantagens artificiais aos jogadores.	
4.5.2	Os jogadores podem, sob sua inteira responsabilidade usar óculos ou lentes.	
4.5.3	Equipamentos de compressão (equipamentos de protecção de lesões) podem ser usados para protecção ou apoio.	
	Para as Competições Mundiais e Oficiais FIVB seniores devem ser da mesma cor da parte correspondente do equipamento	

5. RESPONSÁVEIS DAS EQUIPAS		
	O capitão de equipa e o treinador são ambos responsáveis pela conduta e disciplina dos elementos da sua equipa.	20
	Os Liberos não podem ser nem capitães de equipa nem capitães em jogo.	
5.1 CAPITÃO		
5.1.1	ANTES DO JOGO, o capitão de equipa assina o boletim de jogo e representa a sua equipa no sorteio	7.1, 25.2.1.1
5.1.2	DURANTE O JOGO e enquanto estiver em campo o capitão de equipa é o capitão em jogo. Quando o capitão de equipa não estiver em campo, o treinador ou o capitão de equipa devem designar outro jogador que esteja em campo, excepto o Libero, para assumir as funções de capitão em jogo. Este capitão em jogo mantém as suas responsabilidades até que seja substituído, o capitão da equipa volte ao campo ou o set acabe.	15.2.1
	Quando a bola não está em jogo só o capitão em jogo está autorizado a falar com os árbitros:	8.2
5.1.2.1	para pedir uma explicação sobre a aplicação ou interpretação das Regras, assim como colocar questões dos seus colegas de equipa. Se o capitão em jogo não concordar com a explicação do 1º árbitro pode optar por protestar essa decisão e de imediato expressar ao 1º árbitro que se reserva o direito de registar, no fim do jogo, um protesto oficial no boletim de jogo.	23.2.4
5.1.2.2	para pedir autorização:	
	a) para mudar parte ou o equipamento completo	4.3, 4.4.4.2
	b) para verificar as posições das equipas	7.4, 7.6
	c) para controlar as condições da superfície de jogo, da rede, das bolas, etc.	1.2, 2, 3
5.1.2.3	para, na ausência do treinador, solicitar os "Tempos" e as substituições.	15.3.1, 15.4.1, 15.5.2
5.1.3	NO FINAL DO JOGO, o capitão de equipa:	6.3
5.1.3.1	cumprimenta os árbitros e assina o boletim de jogo para confirmar o resultado	25.2.3.3
5.1.3.2	pode, se em devido tempo tiver informado o 1º árbitro, confirmar e registar no boletim de jogo um protesto oficial sobre a aplicação ou interpretação das regras pelos árbitros.	5.1.2.1, 25.2.3.2
5.2 TREINADOR		
5.2.1	Durante o jogo, o treinador dirige o jogo da sua equipa de fora do terreno de jogo. Decide as formações iniciais, as substituições e solicita os "tempos". Nestas funções relaciona-se oficialmente com o 2º árbitro.	1.1, 7.3.2, 15.4.1, 15.5.2
5.2.2	ANTES DO JOGO, o treinador regista ou verifica os nomes e número dos jogadores inscritos no boletim de jogo, assinando-o de seguida.	4.1, 19.1.3, 25.2.1.1
5.2.3	DURANTE O JOGO, o treinador:	
5.2.3.1	antes de cada set entrega ao 2º árbitro ou ao marcador a ficha de formação devidamente preenchida e assinada;	7.3.2, 7.4, 7.6
5.2.2.2	senta-se no banco da equipa no lugar mais próximo do marcador, podendo deixar essa posição;	4.2

5.2.3.3	solicita os “Tempos” e as substituições;	15.4, 15.5
5.2.3.4	pode, como os outros elementos da equipa, dar instruções aos jogadores que estão em campo. O treinador pode também dar essas instruções de pé ou a andar na zona livre em frente ao banco da sua equipa desde o prolongamento da linha de ataque até à área de aquecimento sem causar qualquer perturbação ou demora no jogo.	1.3.4, 1.4.5, F2
	Para as Competições Mundiais e Oficiais FIVB o treinador só pode exercer as suas funções atrás da “linha do treinador”	D1a, D1b, D2
5.3	TREINADOR ADJUNTO	
5.3.1	O treinador adjunto senta-se no banco da equipa, mas não tem o direito de intervir no jogo.	
5.3.2	No caso do treinador ter de abandonar a equipa por qualquer razão incluindo sanção, mas excluindo a entrada em campo como jogador, um treinador adjunto pode assumir as funções de treinador, durante a sua ausência, uma vez solicitado ao árbitro pelo capitão em jogo.	5.1.2, 5.2

CAPÍTULO 3

FORMATO DO JOGO

6.	PARA MARCAR UM PONTO, GANHAR UM SET E O JOGO	
6.1	PARA MARCAR UM PONTO	
6.1.1	Ponto	
	Uma equipa marca um ponto:	
6.1.1.1	ao fazer a bola tocar no chão do campo adversário;	8.3, 10.1.1
6.1.1.2	quando a equipa adversária comete uma falta;	6.1.2
6.1.1.3	quando a equipa adversária é penalizada.	16.2.3, 21.3.1
6.1.2	Falta	
	Uma equipa comete uma falta quando realiza uma acção de jogo contrária às regras (ou violando estas de qualquer outra forma. Os árbitros julgam as faltas e determinam as consequências de acordo com as regras:	
6.1.2.1	se duas ou mais faltas são cometidas sucessivamente, apenas a primeira é sancionada;	
6.1.2.2	se duas ou mais faltas são cometidas simultaneamente por jogadores adversários, é considerado FALTA DUPLA e a jogada é repetida.	6.1.2, D11(23)
6.1.3	Jogada e jogada completa	8.1, 8.2, 12.2.2.1, 15.2.3, 15.11.1.3, 19.3.2.1, 19.3.2.9
	Uma jogada é a sequência de acções de jogo desde a execução do serviço até que a bola não esteja em jogo. Uma jogada completa é a sequência de acções de jogo que resultam na atribuição de um ponto. Isto inclui a aplicação de uma penalização e a perda do serviço pela falta devido a ter excedido o tempo limite da execução do mesmo.	
6.1.3.1	Se a equipa que serviu ganha a jogada, marca um ponto e continua a servir.	
6.1.3.2	Se a equipa que recebeu ganha a jogada, marca um ponto e deve servir de seguida.	
6.2	PARA GANHAR UM SET	D11(9)
6.2.1	Um set (excepto o decisivo 5º set) é ganho pela equipa que primeiro faz 25 pontos, com uma diferença mínima de dois pontos. Em caso de igualdade a 24-24, o jogo continua até haver uma diferença de dois pontos (26-24, 27-25, ...).	6.3.2
6.3	PARA GANHAR UM JOGO	D11(9)
6.3.1	O jogo é ganho pela equipa que vença três sets.	6.2
6.3.2	Em caso do resultado de 2-2 em sets, o decisivo 5º set é jogado até aos 15 pontos com uma diferença mínima de dois pontos.	7.1

6.4 AUSÊNCIA E EQUIPA INCOMPLETA		
6.4.1	Se uma equipa se recusa a jogar depois de ter sido convocada para tal, é declarada como ausente e perde o jogo por 0-3 e 0-25 em cada set.	6.2, 6.3
6.4.2	Uma equipa que, sem uma razão justificada, não se apresente à hora do jogo no terreno de jogo, é declarada ausente/falta de comparência com o mesmo resultado da Regra 6.4.1.	
6.4.3	Uma equipa que é declarada INCOMPLETA para um set ou para o jogo, perde o set ou o jogo. Atribuem-se à equipa adversária os pontos e sets que faltam para ganhar o set ou o jogo. A equipa incompleta mantém os pontos e os sets conquistados.	6.2, 6.3, 7.3.1
7. ESTRUTURA DO JOGO		
7.1 SORTEIO		
	Antes do jogo o 1º árbitro efectua o sorteio para escolha do primeiro serviço e dos campos para o primeiro set.	12.1.1
	No caso se jogar um set decisivo é efectuado um novo sorteio.	6.3.2
7.1.1	O sorteio é realizado na presença dos dois capitães de equipa.	5.1
7.1.2	O que ganhar o sorteio escolhe: OU	
7.1.2.1	o direito de servir ou de receber o serviço.	12.1.1
7.1.2.2	OU o campo	
	O que perder fica com a alternativa restante.	
7.2 AQUECIMENTO OFICIAL		
7.2.1	Antes do jogo, se as equipas tiveram previamente um terreno de jogo exclusivamente à sua disposição, podem fazer o aquecimento oficial à rede, em conjunto, durante 6 minutos; se não devem ter 10 minutos. Para as Competições Mundiais e Oficiais FIVB as equipas têm direito a um período de 10 minutos de aquecimento à rede, em conjunto.	
7.2.2	Se um dos capitães solicitar fazer o aquecimento oficial à rede em separado (consecutivo), as equipas têm 3 ou 5 minutos cada.	7.2.1
7.2.3	No caso do aquecimento oficial consecutivo, a primeira equipa a servir é a que aquece à rede em primeiro lugar.	7.1.2.1, 7.2.2
7.3 FORMAÇÃO INICIAL DA EQUIPA		
7.3.1	Deve haver sempre seis jogadores por equipa em jogo. A ficha de formação indica a ordem de rotação dos jogadores em campo. Esta ordem deve ser mantida ao longo do set.	6.4.3 7.6
7.3.2	Antes do início de cada set o treinador deve apresentar a formação inicial da sua equipa numa ficha de formação. Esta ficha, devidamente preenchida e assinada, é entregue ao 2º árbitro ou ao marcador.	5.2.3.1, 24.3.1, 25.2.1.2

7.3.3	Os jogadores que não fazem parte da formação inicial são os suplentes para esse set (excepto os Liberos)	7.3.2, 15.5
7.3.4	Depois da entrega da ficha de formação ao 2º árbitro ou ao marcador não é autorizada nenhuma alteração na formação das equipas a não ser que se proceda a uma substituição regulamentar/legal	15.2.2, 15.5, D11(5)
7.3.5	Divergências entre a posição dos jogadores em campo e a ficha de formação são resolvidas como se segue:	24.3.1
7.3.5.1	quando a divergência é detectada antes do início do set, as posições dos jogadores devem ser rectificadas de acordo com a ficha de formação – não há sanção;	7.3.2
7.3.5.2	quando, antes do início do set se verifica que um jogador que está em campo não está inscrito na ficha de formação desse set, esse jogador deve ser trocado de acordo com a ficha de formação – não há sanção;	7.3.2
7.3.5.3	<p>todavia, se o treinador desejar manter em campo o(s) jogador(es) não registados na ficha de formação deve solicitar a(s) respectiva(s) substituição(ões) regulamentar(es), usando o correspondente sinal oficial, a qual é registada(s) no boletim de jogo.</p> <p>Se a divergência entre a posição dos jogadores e a ficha de formação é constatada mais tarde a equipa em falta deve regressar às posições correctas. Os pontos do adversário são mantidos e este, por acréscimo, recebe um ponto e o próximo serviço. Todos os pontos ganhos pela equipa em falta desde o momento da mesma são-lhe retirados.</p>	15.2.2, D11(5)
7.3.5.4	quando se verifica que, um jogador que está em campo não está inscrito na lista de jogadores do boletim de jogo, os pontos do adversário são mantidos e por acréscimo recebem um ponto e o próximo serviço. A equipa em falta perde todos os pontos e/ou sets (0-25 se necessário) ganhos desde o momento em que o jogador não inscrito entrou em campo, e deverá apresentar uma ficha de formação corrigida, colocando em campo um jogador inscrito na posição daquele que não está.	6.1.2, 7.3.2
7.4	POSIÇÕES	D4
	No momento em que a bola é batida pelo jogador no serviço, cada equipa deve estar posicionada no seu próprio campo, de acordo com a sua ordem de rotação (excepto o jogador no serviço).	7.6.1, 8.1, 12.4
7.4.1	As posições dos jogadores são numeradas da seguinte forma:	
7.4.1.1	os três jogadores colocados ao longo da rede são os avançados e ocupam as posições 4 (o jogador à esquerda), 3 (o jogador ao centro) e 2 (o jogador à direita);	
7.4.1.2	os outros três jogadores são os defesas e ocupam as posições 5 (o jogador à esquerda), 6 (o jogador ao centro) e 1 (o jogador à direita);	
7.4.2	Posição relativa entre jogadores:	
7.4.2.1	cada jogador da linha defensiva deve estar mais afastado da linha central que o seu avançado correspondente;	
7.4.2.2	cada jogador da linha avançada e defensiva, respectivamente, tem de estar posicionado lateralmente de acordo com a regra 7.4.1.	

7.4.3	As posições dos jogadores são determinadas e controladas pelo posicionamento dos pés em contacto com a superfície de jogo, da seguinte forma:	D4
7.4.3.1	cada jogador da linha avançada deve ter pelo menos uma parte do pé mais próxima da linha central que os pés do seu defesa correspondente;	1.3.3
7.4.3.2	cada jogador do lado direito (esquerdo) de ter pelo menos uma parte do pé mais próxima da linha lateral direita (esquerda) do que os pés do jogador central dessa linha.	1.3.2
7.4.4	Depois do batimento da bola no serviço, os jogadores podem deslocar-se e ocupar qualquer posição no seu próprio campo e na zona livre.	
7.5	FALTAS DE POSIÇÃO	D4, D11(13)
7.5.1	Uma equipa comete uma falta de posição se qualquer dos seus jogadores não está na sua posição correcta no momento do batimento da bola no serviço. Inclui-se o caso em que um jogador está em campo devido a uma substituição irregular.	7.3, 7.4, 15.9
7.5.2	Se o jogador que serve comete uma falta no momento do batimento da bola, esta falta prevalece relativamente a uma falta de posição.	12.4, 12.7.1
7.5.3	Se, depois do batimento da bola, o serviço acaba em falta é a falta de posição que é sancionada.	12.7.2
7.5.4	Uma falta de posição tem as seguintes consequências:	
7.5.4.1	a equipa é penalizada com um ponto e o serviço para o adversário;	6.1.3
7.5.4.2	as posições dos jogadores são rectificadas	7.3, 7.4
7.6	ROTAÇÃO	
7.6.1	A ordem de rotação é determinada pela formação inicial da equipa e controlada pela ordem de serviço e pelas posições dos jogadores ao longo do set.	7.3.1, 7.4.1, 12.2
7.6.2	Quando a equipa que recebe ganha o direito a servir, os seus jogadores efectuem uma rotação no sentido dos ponteiros do relógio: o jogador da posição 2 roda para a posição 1 para servir, o jogador da posição 1 para a posição 6, etc.	12.2.2.2
7.7	FALTAS DE ROTAÇÃO	D11(13)
7.7.1	É cometida uma falta de rotação quando o SERVIÇO não é efectuado na ordem de rotação. Isto implica as seguintes consequências pela ordem que se segue:	7.6.1, 12
7.7.1.1	a equipa é penalizada com um ponto e o serviço para o adversário;	6.1.3
7.7.1.2	a ordem de rotação dos jogadores é rectificada.	7.6.1
7.7.2	Adicionalmente, o marcador determinará o momento exacto em que a falta foi cometida e todos os ganhos a partir do erro são anulados. Os pontos ganhos pela equipa adversária são mantidos.	25.2.2.2
	Se não for possível determinar o momento da falta, não são anulados quaisquer pontos, sendo a única sanção um ponto e o serviço para o adversário	6.1.3

CAPÍTULO 4

ACÇÕES DE JOGO

8.	SITUAÇÕES DE JOGO	
8.1	BOLA EM JOGO	
	A bola está em jogo a partir do batimento no serviço, após autorização do 1º árbitro.	12, 12.3
8.2	BOLA FORA DE JOGO	
	A bola deixa de estar em jogo no momento em que é cometida uma falta assinalada por um dos árbitros; no caso de não haver falta a jogada termina no momento do apito do árbitro.	
8.3	BOLA "DENTRO"	D11(14), D12(1)
	A bola é "dentro" quando em qualquer momento do contacto com o chão do terreno de jogo, alguma parte da bola toca no campo, incluindo as linhas que o delimitam.	1.1, 1.3.2
8.4	BOLA "FORA"	
	A bola é "fora" quando:	
8.4.1	a superfície da bola que toca o chão está completamente fora das linhas de limitação/delimitação;	1.3.2, D11(15), D12(2)
8.4.2	toca um objecto fora do terreno de jogo, o tecto ou alguém estranho ao jogo;	D11(15), D12(4)
8.4.3	toca as varetas, cabos, postes ou a rede na parte exterior às bandas laterais;	2.3, D3, D5a, D11(15), D12(4)
8.4.4	atravessa o plano vertical da rede, total ou parcialmente, pelo exterior do espaço de passagem, excepto no caso da Regra 10.1.2;	2.3, D5a, D5b, D11(15), D12(4)
8.4.5	atravessa completamente o espaço inferior situado por baixo da rede.	23.3.2.3f, D5a, D11(22)
9.	JOGAR A BOLA	
	Cada equipa deve jogar dentro da sua própria área de jogo e espaço (excepto Regra 10.1.2). Contudo, a bola pode ser recuperada mesmo fora da zona livre.	
9.1	TOQUES DA EQUIPA	
	Um toque é qualquer contacto, de um jogador em jogo, com a bola.	14.4.1
	Cada equipa tem direito a um máximo de três toques (mais o toque do bloco) para reenviar a bola. Se forem efectuados mais do que esses toques a equipa comete uma falta de "QUATRO TOQUES".	
9.1.1	TOQUES CONSECUTIVOS	
	Um jogador não pode tocar duas vezes consecutivas a bola (excepto Regras 9.2.3, 14.2 e 14.4.2).	9.2.3, 14.2, 14.4.2

9.1.2 TOQUES SIMULTÂNEOS

Dois ou três jogadores podem tocar a bola simultaneamente.

9.1.2.1 Quando dois (ou três) colegas tocam a bola simultaneamente, são contados dois (ou três) toques (com a excepção do bloco). Se vários colegas pretendem jogar a bola mas só um deles é que a toca, é contado apenas um toque. Se os jogadores chocarem entre si não cometem falta.

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

9.1.2.3 Se houver toques simultâneos entre dois adversários acima da rede, mesmo que seja um contacto prolongado com a bola, a jogada continua. 9.1.2.2

9.1.3 TOQUE ASSISTIDO

Dentro da área de jogo não é permitido a um jogador apoiar-se num colega ou em qualquer estrutura/objecto para tocar a bola 1

No entanto, o jogador que está em vias de cometer uma falta (tocar a rede ou ultrapassar a linha central, etc.) poderá ser agarrado ou puxado por um colega. 1.3.3, 11.4.4

9.2 CARACTERÍSTICAS DO TOQUE DE BOLA

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

9.2.2 A bola não pode ser agarrada e/ou lançada. Pode ressaltar em qualquer direcção. 9.3.3

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

Excepções:

9.2.3.1 no bloco, podem ser realizados toques consecutivos por um ou vários bloqueadores, desde que esses toques ocorram durante a mesma acção; 14.1.1, 14.2

9.2.3.2 no primeiro toque da equipa a bola pode contactar consecutivamente várias partes do corpo, desde que esses toques ocorram durante a mesma acção 9.1, 14.4.1

9.3 FALTAS AO JOGAR A BOLA

9.3.1 QUATRO TOQUES: uma equipa toca a bola quatro vezes antes de a reenviar. 9.1, D11(18)

9.3.2 TOQUE ASSISTIDO: um jogador, dentro da área de jogo, apoia-se num colega ou numa estrutura/objecto para contactar a bola. 9.1.3

9.3.3 BOLA RETIDA: a bola é agarrada e/ou lançada; não ressalta no contacto. 9.2.2, D11(16)

9.3.4 DOIS TOQUES: um jogador toca na bola duas vezes consecutivas, ou a bola toca sucessivamente várias partes do seu corpo. 9.2.3, D11(17)

10. BOLA NA REDE	
10.1 PASSAGEM DA BOLA PELO PLANO VERTICAL DA REDE	
10.1.1 A bola enviada para o campo adversário deve passar por cima da rede pelo espaço de passagem. O espaço de passagem é a parte do plano vertical da rede limitado por:	2.4, 10.2, D5a
10.1.1.1 em baixo pela parte superior da rede;	2.2
10.1.1.2 lateralmente pelas varetas e o seu prolongamento imaginário;	2.4
10.1.1.3 em cima pelo tecto	
10.1.2 A bola que tenha passado o plano vertical da rede para a zona livre contrária total ou parcialmente através do espaço exterior, pode ser reenviada dentro do limite dos toques regulamentares da equipa, desde que:	9.1, D5b
10.1.2.1 o jogador não toque o campo adversário;	11.2.2
10.1.2.2 a bola, quando reenviada, passe novamente o plano vertical da rede total ou parcialmente pelo espaço exterior do mesmo lado do campo. A equipa adversária não pode impedir esta acção.	11.4.4, D5b
10.1.3 A bola que se dirige para o campo adversário através do espaço inferior da rede está em jogo até ao momento em que ultrapassa completamente o espaço vertical da rede.	23.3.2.3f, D5a, D11(22)
10.2 BOLA QUE TOCA NA REDE	
A bola ao passar a rede pode tocar nela.	10.1.1
10.3 BOLA NA REDE	
10.3.1 A bola enviada para a rede pode ser recuperada dentro do limite dos três toques da equipa.	9.1
10.3.2 Se a bola romper as malhas da rede ou a derrubar, a jogada é anulada e repetida.	
11. JOGADOR NA REDE	
11.1 PASSAGEM DAS MÃOS POR CIMA DA REDE	
11.1.1 No bloco um jogador pode tocar a bola do outro lado da rede, desde que não interfira na jogada do adversário antes ou durante o seu último toque de ataque.	14.1, 14.3
11.1.2 Depois de um ataque o jogador pode passar a mão para o outro lado da rede desde que o contacto com a bola tenha tido lugar no seu próprio espaço de jogo.	
11.2 PENETRAÇÃO POR BAIXO DA REDE	
11.2.1 É permitido penetrar no espaço adversário por baixo da rede desde que não interfira na jogada do adversário	
11.2.2 Penetração no campo adversário para além da linha central:	1.3.3, 11.2.2.1, D11(22)

11.2.2.1	é permitido tocar o campo adversário com o(s) pé(s) desde que alguma parte desse(s) pé(s) esteja(m) em contacto ou sobre a linha central;	
11.2.2.2	é permitido tocar o campo adversário com qualquer parte acima do pé, desde que não interfira na jogada do adversário.	
11.2.3	Um jogador pode penetrar no campo adversário depois da bola ser considerada fora de jogo.	8.2
11.2.4	Os jogadores podem penetrar na zona livre do campo adversário desde que não interfiram na jogada adversária.	
11.3	CONTACTO COM A REDE	
11.3.1	O contacto de um jogador com a rede entre as varetas, durante a acção de jogar a bola, é falta. A acção de jogar a bola inclui (entre outras) a chamada, o toque na bola, e a recepção ao solo.	11.4.4, 23.3.2.3c, 24.3.2.3, D3
11.3.2	Os jogadores podem tocar os postes, cabos ou quaisquer outros objectos fora das varetas, incluindo a própria rede, desde que essa acção não interfira na jogada.	D3
11.3.3	Não há falta se a bola enviada à rede ocasiona o contacto dessa com um jogador adversário.	
11.4	FALTAS DO JOGADOR NA REDE	
11.4.1	Um jogador toca a bola ou um adversário no espaço adversário, antes ou durante o ataque deste.	11.1.1, D11(20)
11.4.2	Um jogador interfere na jogada do adversário se penetrar no espaço adversário por baixo da rede.	11.2.1
11.4.3	O(s) pé(s) do jogador penetra(m) completamente no campo adversário	11.2.2.2, D11(22)
11.4.4	Um jogador interfere com a jogada se (entre outros): - toca na rede entre as antenas ou nas próprias antenas durante a sua acção de jogar a bola, - utiliza a rede entre as antenas como auxiliar de suporte ou estabilização, - cria uma vantagem injusta sobre o adversário ao tocar na rede, - realiza acções que dificultem uma tentativa legítima do adversário jogar a bola. - agarra-se/segura-se na rede Os jogadores que estão perto da bola que está a ser jogada, ou que tentam jogá-la são considerados como estando numa acção de jogar a bola, mesmo que não tenham contacto com a mesma. No entanto, tocar na parte da rede exterior às antenas não é considerado falta (excepto Regra 9.1.3).	11.3.1 D11(19)
12.	SERVIÇO	
	O serviço é o acção de colocar a bola em jogo, realizada pelo defesa direito colocado na zona de serviço.	1.4.2, 8.1, 12.4.1
12.1	PRIMEIRO SERVIÇO DO SET	
12.1.1	O primeiro serviço do set e do decisivo 5º set é efectuado pela equipa determinada pelo sorteio.	6.3.2, 7.1
12.1.2	Os outros sets começam com o serviço da equipa que não efectuou o primeiro serviço no set anterior	

12.2	ORDEM DO SERVIÇO	
12.2.1	Os jogadores seguem a ordem de serviço indicada na ficha de formação	7.3.1, 7.3.2
12.2.2	Após o primeiro serviço do set, o jogador a servir é determinado como se segue:	12.1
12.2.2.1	quando a equipa que serviu ganha a jogada é o jogador(ou o substituto) que serve novamente;	6.1.3, 15.5
12.2.2.2	quando a equipa que recebeu ganha a jogada, ganha o direito de servir e faz uma rotação antes de o executar. O jogador que roda da posição de avançado-direito para defesa-direito é quem vai executar o serviço.	6.1.3, 7.6.2
12.3	AUTORIZAÇÃO PARA O SERVIÇO	
	O primeiro árbitro autoriza a execução do serviço depois de verificar que as duas equipas estão prontas para jogar e o jogador que vai servir está de posse da bola.	12, D11(1)
12.4	EXECUÇÃO DO SERVIÇO	D11(10)
12.4.1	A bola é batida com uma mão ou qualquer parte do braço depois de ser lançada ao ar ou largada/solta.	
12.4.2	Só é permitido lançar ou largar/soltar a bola uma vez. É permitido bater a bola no chão ou passá-la de uma mão para a outra.	
12.4.3	No momento do batimento da bola no serviço ou da impulsão no caso do serviço em suspensão, o jogador que serve não pode tocar o terreno de jogo (linha de fundo incluída) nem o chão no exterior da zona de serviço. Depois do batimento o jogador pode pisar ou cair fora da zona de serviço ou dentro do terreno de jogo.	1.4.2, 27.2.1.4, D11(22), D12(4)
12.4.4	O jogador que efectua o serviço tem de bater a bola dentro dos oito segundos que se seguem ao apito do 1º árbitro para a sua execução.	12.3, D11(11)
12.4.5	O serviço efectuado antes do apito do árbitro deve ser anulado e repetido.	12.3
12.5	CORTINA	D6, D11(12)
12.5.1	Os jogadores da equipa que serve não podem, por meio de uma cortina individual ou colectiva, impedir os adversários de ver o jogador que serve e a trajectória da bola.	12.5.2
12.5.2	Um jogador ou grupo de jogadores da equipa que serve faz(em) uma cortina se agitam os braços, saltam ou se deslocam lateralmente durante a execução do serviço ou se juntam para tapar/esconder o jogador que serve e a trajectória da bola	12.4, F6
12.6	FALTAS COMETIDAS DURANTE O SERVIÇO	
12.6.1	Faltas do serviço As seguintes faltas obrigam a uma mudança de serviço, mesmo se o adversário estiver em falta de posição. O jogador que serve:	12.2.2.2, 12.7.1

12.6.1.1	viola a ordem de serviço;	12.2
12.6.1.2	não executa o serviço correctamente.	12.4
12.6.2	Faltas depois da execução do serviço	
	Depois da execução correcta do serviço este será considerado em falta (a menos que um jogador esteja em falta de posição), se a bola:	12.4, 12.7.2
12.6.2.1	toca num jogador da equipa que serve ou não passa completamente o plano vertical da rede pelo espaço de passagem;	8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, D11(19)
12.6.2.2	é "bola fora";	8.4, D11(15)
12.6.2.3	passa por cima de uma cortina.	12.5, D11(12)
12.7 FALTAS NO SERVIÇO E FALTAS DE POSIÇÃO		
12.7.1	Se o jogador que serve faz uma falta no momento do batimento da bola (execução incorrecta, ordem de rotação errada, etc.) e o adversário estiver em falta de posição, é a falta no serviço que é sancionada.	7.5.1, 7.5.2, 12.6.1
12.7.2	Pelo contrário, se a execução do serviço for correcta e o serviço vier a ser faltoso ("bola fora", cortina, etc.), a falta de posição ocorreu em primeiro lugar e por isso é sancionada.	7.5.3, 12.6.2
13 ATAQUE		
13.1 CARACTERÍSTICAS DO ATAQUE		12, 14.1.1
13.1.1	Considera-se ataque toda a acção de envio da bola para o campo adversário, com a excepção do serviço e do bloco.	
13.1.2	Num ataque é permitido a colocação de bola se o batimento for claro e a bola não for agarrada ou lançada.	9.2.2
13.1.3	O ataque é considerado efectivo no momento em que a bola passa completamente o plano vertical da rede ou é tocada por um adversário.	
13.2 RESTRIÇÕES AO ATAQUE		
13.2.1	Um jogador avançado pode efectuar um ataque efectivo com a bola a qualquer altura, desde que o contacto com a bola tenha lugar no seu próprio espaço de jogo (excepto Regras 13.2.4 e 13.3.6)	7.4.1.1
13.2.2	Um jogador defesa pode efectuar um ataque efectivo com a bola a qualquer altura, atrás da zona de ataque:.	1.4.1, 7.4.1.2, 19.3.1.2, D8
13.2.2.1	desde que, no momento da chamada o(s) seu(s) pé(s) não tenha(m) tocado nem ultrapassado a linha de ataque;	1.3.4
13.2.2.2	depois de contactar a bola pode cair dentro da zona de ataque.	1.4.1
13.2.3	Um jogador defesa pode também efectuar um ataque efectivo dentro da zona de ataque se, no momento do contacto com a bola uma parte desta estiver abaixo do bordo superior da rede.	1.4.1, 7.4.1.2, D8

13.2.4	Nenhum jogador pode efectuar um ataque efectivo ao serviço adversário, quando a bola está na zona de ataque e totalmente acima do bordo superior da rede	1.4.1
13.3	FALTAS NO ATAQUE	
13.3.1	Um jogador ataca a bola no espaço de jogo da equipa adversária.	13.2.1, D11(20)
13.3.2	Um jogador envia a bola para “fora”.	8.4, D11(15)
13.3.3	Um jogador defesa efectiva um ataque dentro da sua zona de ataque, estando a bola completamente acima do bordo superior da rede.	1.4.1, 7.4.1.2, 13.2.3, D11(21)
13.3.4	Um jogador efectiva um ataque em resposta ao serviço adversário, quando a bola está na zona de ataque e completamente acima do bordo superior da rede.	1.4.1, 13.2.4, D11(21)
13.3.5	Um Libero efectiva um ataque se, no momento do batimento da bola esta está totalmente acima do bordo superior da rede.	19.3.1.2, 23.3.2.3d, D11(21)
13.3.6	Um jogador executa um ataque efectivo a uma bola que está completamente acima do bordo superior da rede e que é proveniente de um passe de dedos efectuado pelo Libero na sua zona de ataque.	1.4.1, 19.3.1.4, 23.3.2.3e, D11(21)
14.	BLOCO	
14.1	BLOCAR	
14.1.1	Bloco é a acção dos jogadores colocados junto da rede para interceptar uma bola procedente do campo adversário, ultrapassando nessa acção o bordo superior da rede, independentemente da altura a que se dá o toque com a bola. Apenas os jogadores avançados podem fazer bloco efectivo, mas no momento com a bola uma parte do corpo tem de estar acima do bordo superior da rede.	7.4.1.1
14.1.2	Tentativa de bloco Tentativa de bloco é a acção de bloquear sem contactar a bola.	
14.1.3	Bloco efectivo O bloco torna-se efectivo quando a bola é contactada por um bloqueador.	D7
14.1.4	Bloco colectivo Um bloco é colectivo quando é realizado por um grupo de dois ou três jogadores próximos uns dos outros, sendo efectivo quando um deles contacta a bola.	
14.2	TOQUES DE BOLA NO BLOCO	
	Toques consecutivos (rápidos e contínuos) podem ser efectuados por um ou mais bloqueadores, desde que aconteça durante a mesma acção.	9.1.1, 9.2.3
14.3	BLOCO NO ESPAÇO ADVERSÁRIO	
	No bloco, um jogador pode passar as mãos e braços por cima da rede, para o outro lado, desde que esta acção não interfira na jogada do adversário. Assim, não é permitido contactar a bola por cima da rede sem que o adversário execute um ataque.	13.1.1

14.4	BLOCO E TOQUES DA EQUIPA	
14.4.1	O toque da bola no bloco não conta como um toque da equipa. Assim, depois de um toque no bloco, a equipa tem direito a realizar três toques para reenviar a bola.	9.1, 14.4.2
14.4.2	O primeiro toque depois do bloco pode ser efectuado por qualquer jogador, inclusive pelo que contactou a bola no bloco.	14.4.1
14.5	BLOCAR O SERVIÇO	12, D11(12)
	Não é permitido bloquear um serviço adversário.	
14.6	FALTAS NO BLOCO	D11(20)
14.6.1	O bloqueador toca a bola no espaço ADVERSÁRIO antes ou durante a acção de ataque do adversário.	14.3
14.6.2	Um defesa ou o Libero efectua ou participa num bloco efectivo.	14.1, 14.5, 19.3.1.3
14.6.3	Blocar o serviço do adversário.	14.5, D11(12)
14.6.4	A bola é enviada para "fora" pelo bloco.	8.4
14.6.5	Blocar no espaço contrário pelo exterior das varetas.	
14.6.6	Um Libero tenta um bloco individual ou colectivo.	14.1.1, 19.3.1.3

CAPÍTULO 5

INTERRUPÇÕES, DEMORAS E INTERVALOS

15. INTERRUPÇÕES	
Uma interrupção é o espaço de tempo entre uma jogada completa e o apito do 1º árbitro para o próximo serviço. As únicas interrupções de jogo regulamentares de são os “TEMPOS” e as SUBSTITUIÇÕES.	6.1.3, 8.1, 8.2, 15.4, 15.5, 24.2.6
15.1 NÚMERO DE INTERRUPÇÕES DE JOGO REGULAMENTARES	
Cada equipa tem direito a dois “Tempos” e seis substituições por set. Nas Competições Mundiais e Oficiais FIVB de seniores, a FIVB pode reduzir para um o número dos “Tempos” e/ou “Tempos Técnicos” em função de acordos de patrocínio, de marketing e de transmissão.	6.2, 15.4, 15.5
15.2 SEQUÊNCIA DE INTERRUPÇÕES DE JOGO REGULAMENTARES	
15.2.1 Os pedidos de um ou dois “Tempos” e de uma substituição, para cada equipa, podem suceder-se durante a mesma interrupção.	15.4, 15.5
15.2.2 Contudo, a mesma equipa não poderá solicitar interrupções consecutivas para substituição durante a mesma interrupção de jogo. Dois ou mais jogadores podem ser substituídos simultaneamente dentro do mesmo pedido.	15.5, 15.6.1
15.2.3 Tem de haver uma jogada completa entre dois pedidos consecutivos de substituição solicitados pela mesma equipa.	6.1.3, 15.5
15.3 PEDIDO DE INTERRUPÇÕES DE JOGO REGULAMENTARES	
15.3.1 As interrupções de jogo regulamentares podem ser solicitadas pelo treinador ou, na sua ausência, pelo capitão em jogo e só por eles.	5.1.2, 5.2, 5.3.2, 15
15.3.2 A substituição antes do início do set é permitida é permitida e deve ser registada como uma substituição regulamentar desse set.	7.3.4
15.4 “TEMPOS” e “TEMPOS TÉCNICOS”	
15.4.1 O pedido de “Tempo” tem de ser efectuado através do gesto oficial, quando a bola não está em jogo e antes do apito para o serviço. Todos os “Tempos” solicitados têm a duração de 30 segundos. Nas Competições Mundiais e Oficiais FIVB é obrigatório o uso da buzina seguido do gesto oficial.	6.1.3, 8.2, 12.3, D11(4) D11(4)
15.4.2 Nas Competições Mundiais e Oficiais FIVB nos sets 1 a 4, dois “Tempos Técnicos” suplementares com a duração de 60 segundos são automaticamente aplicados quando a equipa que lidera o marcador atinge o 8º e o 16º ponto.	26.2.2.3
15.4.3 No decisivo 5º set não existem “Tempos técnicos”; apenas dois “Tempos” regulamentares de 30 segundos podem ser solicitados por cada equipa	15.1
15.4.4 Durante todos os “Tempos” os jogadores em jogo devem deslocar-se para a zona livre junto dos seus bancos.	D1a

15.5		SUBSTITUIÇÃO	
15.5.1	Uma substituição é o acto pelo qual um jogador, que não o Libero ou o jogador que com ele trocou, depois de registado pelo marcador, entra em jogo para ocupar a posição de outro jogador que deve sair de campo nesse momento.		19.3.2.1, D11(5)
15.5.2	Quando a substituição é forçada devido a lesão dum jogador em campo deve ser solicitada através do gesto oficial efectuado pelo treinador (ou capitão em jogo).		5.1.2.3, 5.2.3.3, 8.2, 12.3, D11(5)
15.6		LIMITE DE SUBSTITUIÇÕES	
15.6.1	Um jogador da formação inicial pode sair de jogo uma só vez por set e só pode reentrar para a posição que ocupava anteriormente na formação inicial.		7.3.1
15.6.2	Um jogador suplente só pode entrar uma vez por set para o lugar de um jogador da formação inicial e só pode ser substituído por este.		7.3.1
15.7		SUBSTITUIÇÃO EXCEPCIONAL	
	Um jogador (excepto o Libero) que não possa continuar em jogo devido a lesão ou doença deve ser substituído regulamentarmente. Se tal não for possível a equipa tem o direito a efectuar uma substituição EXCEPCIONAL para além dos limites da Regra 15.6		15.6, 19.4.3
	Uma substituição excepcional significa que qualquer jogador que não está em campo no momento da lesão/doença, com excepção do Libero, segundo Libero ou o jogador que com ele trocou, pode substituir no jogo o jogador lesionado/doente		
	O jogador lesionado/doente não pode reentrar em jogo.		
	Uma substituição excepcional não pode em caso algum ser contada como uma substituição regulamentar, mas deve ser registada no boletim de jogo incluída no total de substituições do set e do jogo.		
15.8		SUBSTITUIÇÃO POR EXPULSÃO OU DESQUALIFICAÇÃO	
	Um jogador EXPULSO ou DESQUALIFICADO tem de ser substituído imediatamente através de uma substituição regulamentar. Se não for possível a equipa é declarada INCOMPLETA.		6.4.3, 7.3.1, 15.6, 21.3.2, 21.3.3, D11(5)
15.9		SUBSTITUIÇÃO IRREGULAR	
15.9.1	Uma substituição é irregular se excede as limitações previstas na Regra 15.6 (excepto o caso da Regra 15.7), ou envolve um jogador não inscrito no boletim de jogo.		
15.9.2	Quando uma equipa efectua uma substituição irregular e o jogo é reiniciado, o procedimento a ter, passo a passo, é o seguinte:		8.1, 15.6
15.9.2.1	a equipa é penalizada com um ponto e o serviço para o adversário,		6.1.3
15.9.2.2	a substituição é corrigida,		
15.9.2.3	os pontos obtidos após a realização da substituição irregular, pela equipa em falta, são anulados; os pontos ganhos pela equipa adversária mantém-se.		

15.10 PROCEDIMENTO NA SUBSTITUIÇÃO		
15.10.1	A substituição tem de ser efectuada na zona de substituição.	1.4.3, D1b
15.10.2	Uma substituição deve demorar somente o tempo necessário para o registo no boletim de jogo e entrada e saída de jogadores em campo.	15.10, 24.2.6, 25.2.2.3
15.10.3a	O actual pedido de substituição começa no momento da entrada do jogador(es) suplente(s) na zona de substituição, pronto para jogar, durante uma interrupção de jogo. O treinador não necessita de fazer o gesto oficial, excepto se a substituição for por lesão/doença ou antes do início do set.	
15.10.3b	Se o jogador não estiver pronto a jogar, a substituição não é concedida e a equipa é sancionada por demora.	16.2, D9
15.10.3c	O pedido de substituição é reconhecido e anunciado pelo marcador ou 2º árbitro através do uso da buzina ou do apito, respectivamente. O 2º árbitro autoriza a substituição.	24.2.6
	Nas Competições Mundiais e Oficiais FIVB são utilizadas placas numeradas para facilitar as substituições.	
15.10.4	Se uma equipa pretende proceder simultaneamente a mais do que uma substituição, todos os suplentes devem apresentar-se ao mesmo tempo na zona de substituição para serem considerados no mesmo pedido. Neste caso as substituições devem efectuar-se sucessivamente, um par de jogadores a seguir ao outro. Se uma for irregular a regulamentar é concedida e a irregular recusada e sujeita a uma sanção por demora.	1.4.3, 15.2.2
15.11 PEDIDOS IMPROCEDENTES		
15.11.1	É improcedente o pedido de qualquer interrupção regulamentar de jogo:	15
15.11.1.1	durante uma jogada, no momento ou depois do apito do árbitro para o serviço;	12.3
15.11.1.2	por um elemento da equipa não autorizado	5.1.2.3, 5.2.3.3
15.11.1.3	para uma segunda substituição da mesma equipa durante a mesma interrupção, excepto em caso de lesão/doença de um jogador em jogo;	15.2.2, 15.2.3, 16.1, 25.2.2.6
15.11.1.4	depois de ter esgotado o número autorizado de "Tempos" e substituições.	15.1
15.11.2	O primeiro pedido improcedente no jogo que não afete ou retarde o jogo deve ser rejeitado, mas deve ser registado no boletim de jogo sem qualquer outra consequência.	16.1, 25.2.2.6
15.11.3	Qualquer pedido improcedente posterior, feito pela mesma equipa, constitui uma demora.	16.1.4
16. DEMORAS DE JOGO		
16.1 TIPOS DE DEMORAS		
	Uma acção irregular de uma equipa que demore o reinício do jogo é uma demora e inclui, entre outras:	
16.1.1	demorar uma interrupção de jogo regulamentar;	15.10.2

16.1.2	prolongar interrupções depois de ter recebido indicação para recomeçar o jogo;	15
16.1.3	solicitar uma substituição irregular;	15.9
16.1.4	repetir um pedido improcedente;	15.11.3
16.1.5	demora de jogo por um elemento da equipa.	
16.2	SANÇÕES POR DEMORAS	D9
16.2.1	A “advertência por demora” e a “penalização por demora são as sanções da equipa.	
16.2.1.1	As sanções por demora têm efeito para todo o jogo.	6.3
16.2.1.2	Todas as sanções por demora são registadas no boletim de jogo.	25.2.2.6
16.2.2	A primeira demora no jogo ocasionada por qualquer elemento da equipa é sancionada com uma “ADVERTÊNCIA POR DEMORA”	4.1.1, D11(25)
16.2.3	A segunda demora e as seguintes, de qualquer tipo, provocadas por qualquer elemento da mesma equipa, no mesmo jogo, são consideradas falta e sancionadas com uma “PENALIZAÇÃO POR DEMORA”: um ponto e o serviço para o adversário.	6.1.3, D11(25)
16.2.4	As sanções por demora impostas antes ou entre os sets são aplicadas no set seguinte.	18.1
17.	INTERRUPÇÕES DE JOGO EXCEPCIONAIS	
17.1	LESÃO/DOENÇA	8.1
17.1.1	Se ocorrer algum acidente grave com a bola em jogo o árbitro deve interromper imediatamente a jogada e permitir a entrada da assistência médica no campo.	
	A jogada é repetida	6.1.3
17.1.2	Se um jogador lesionado/doente não puder ser substituído regulamentar ou excepcionalmente, são concedidos 3 minutos para se recuperar, mas apenas uma vez ao mesmo jogador durante o jogo.	15.6, 15.7, 24.2.8
	Se o jogador não recuperar a sua equipa é declarada incompleta.	6.4.3, 7.3.1
17.2	INTERFERÊNCIA EXTERNA	
	Se ocorrer alguma interferência externa durante a jogada, o jogo deve ser interrompido e a jogada repetida.	6.1.3, D11(23)
17.3	INTERRUPÇÕES PROLONGADAS	
17.3.1	Quando circunstâncias imprevistas interromperem o jogo, o 1º árbitro, os organizadores e o comité de controlo, se os houver, decidirão sobre as medidas a tomar para que as condições normais sejam restabelecidas.	23.2.3
17.3.2	No caso de uma ou várias interrupções cuja duração total não exceda 4 horas:	17.3.1

17.3.2.1	se o jogo recomeçar no mesmo terreno de jogo, o set interrompido é retomado normalmente com a mesma pontuação, jogadores (excepto os expulsos ou desqualificados) e posições. Os sets já concluídos mantêm os seus resultados;	1, 7.3
17.3.2.2	se o jogo recomeçar noutra terreno de jogo, o set interrompido é anulado e reiniciado com os mesmos elementos das equipas e as mesmas formações iniciais (excepto os expulsos ou desqualificados) e o registo de todas as sanções é mantido.	7.3, 21.4.1, D9
17.3.3	No caso de ocorrer uma ou várias interrupções que excedam um total de 4 horas, o jogo será repetido na totalidade.	
18.	INTERVALOS E TROCA DE CAMPOS	
18.1	INTERVALOS	
	Um intervalo é o período de tempo entre os sets. Todos os intervalos têm a duração de três minutos.	4.2.4
	Durante este período de tempo efectua-se a troca de campos e o registo das formações das equipas no boletim de jogo.	7.3.2, 18.2, 25.2.1.2
	O intervalo entre o segundo e o terceiro sets pode ser prolongado até aos 10 minutos se tal for solicitado pelo órgão competente a pedido do organizador da prova.	
18.2	TROCA DE CAMPOS	D11(3)
18.2.1	Depois de cada set as equipas trocam de campos, com excepção do set decisivo.	7.1
18.2.2	No caso do set decisivo, quando a equipa que lidera o marcador obtém 8 pontos, procede-se à troca de campos sem qualquer perda de tempo, mantendo-se as mesmas posições dos jogadores.	6.3.2, 7.4.1, 25.2.2.5
	Se a troca não se realizar quando a equipa que lidera obtém 8 pontos, deve efectuar-se logo que o erro seja detectado. A pontuação registada no momento da troca é mantida.	

CAPÍTULO 6

O JOGADOR LIBERO

19.	O JOGADOR LIBERO	
19.1	DESIGNAÇÃO DO LIBERO	5
19.1.1	Cada equipa tem direito a designar de entre a lista de jogadores até dois jogadores especializados em defesa: Liberos	4.1.1
	Nas Competições Mundiais e Oficiais FIVB de seniores, se uma equipa tem mais de 12 jogadores inscritos no boletim de jogo, é obrigatório que dois sejam Liberos.	
19.1.2	Todos os Liberos devem ser registados no boletim de jogo nas linhas especialmente reservadas para o efeito.	5.2.2, 25.2.1.1, 26.2.1.1
19.1.3	O Libero em campo é o Libero em jogo. Se houver outro Libero este é o segundo Libero da equipa. Em qualquer momento do jogo só um Libero pode estar em campo.	
19.2	EQUIPAMENTO	4.3
	Os jogadores Liberos devem usar um equipamento (OU COLETE PARA O CASO DO LIBERO REDESIGNADO) cuja cor predominante seja diferente de qualquer cor do resto da equipa. O equipamento deve contrastar nitidamente com o do resto da equipa. O equipamento do Libero deve ser numerado como o do resto da equipa. Para as Competições Mundiais e Oficiais FIVB o Libero redesignado deve usar, se possível, o mesmo modelo e cor da camisola do Libero inicial, mas mantendo o seu próprio número.	
19.3	ACÇÕES ENVOLVENDO O LIBERO	
19.3.1	Acções de jogo:	
19.3.1.1	O Libero pode trocar com qualquer jogador da linha defensiva.	7.4.1.2
19.3.1.2	O Libero está limitado a jogar como jogador defesa e não lhe é permitido completar um ataque realizado em qualquer lugar (terreno de jogo ou zona livre), se no momento do contacto com a bola esta estiver completamente acima do bordo superior da rede.	13.2.2, 13.2.3, 13.3.5
19.3.1.3	O Libero não pode servir, 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 ataque quando a bola está acima do bordo superior da rede e provém de um toque de dedos efectuado pelo Libero na sua zona de ataque. A bola pode ser atacada livremente se o Libero executar a mesma acção fora da sua zona de ataque.	1.4.1, 13.3.6, 23.3.2.3d,e, D1b
19.3.2	Trocas de Libero	
19.3.2.1	As trocas com o Libero não contam como substituições. São ilimitadas mas tem de haver uma jogada completa entre duas trocas de Libero (excepto quando uma penalização implicar uma rotação do Libero para a posição quatro ou o Libero em jogo ficar incapacitado de jogar, tornando a jogada incompleta)	6.1.3, 15.5

19.3.2.2	Um jogador normal pode trocar ou ser trocado por qualquer Libero. O Libero em jogo só pode ser trocado pelo jogador normal com quem trocou ou pelo segundo Libero.	
19.3.2.3	No início de cada set o Libero não pode entrar em jogo sem que o 2º árbitro tenha verificado a ficha de formação e autorizado a troca do Libero com o jogador inicial.	7.3.2, 12.1
19.3.2.4	As outras trocas de Libero só podem ser efectuadas quando a bola não está em jogo e antes do apito para o serviço.	8.2, 12.3
19.3.2.5	A troca efectuada depois do apito para servir mas antes do batimento da bola não deve ser rejeitada; no entanto, no fim da jogada, o capitão em jogo deve ser informado que este procedimento não é permitido e que a sua repetição será objecto de sanções por demora.	12.3, 12.4, D9
19.3.2.6	Nas trocas seguintes de Libero efectuadas com atraso a jogada deve ser interrompida imediatamente e aplicada uma sanção por demora. A próxima equipa a servir será determinada pelo nível da sanção por demora.	16.2, D9
19.3.2.7	O Libero e o jogador com quem troca só podem entrar e sair do campo pela Zona de troca do Libero.	1.4.4, D1b
19.3.2.8	As trocas com o Libero são registadas no Mapa de Controlo do Libero (se for utilizado) ou no boletim de jogo electrónico.	26.2.2.1, 26.2.2.2
19.3.2.9	Uma troca ilegal de Libero pode envolver (entre outras):	
	- uma jogada não completa entre trocas de Libero	6.1.3
	- o Libero ser trocado por um jogador que não seja o segundo Libero ou o jogador normal com quem tinha trocado	15.9
	Uma troca ilegal de Libero deve ser considerada da mesma forma que as substituições irregulares:	15.9
	a troca ilegal do Libero deve ser constatada antes do início da jogada seguinte, corrigida pelos árbitros, e a equipa sancionada por demora;	D9
	se a troca ilegal do Libero for constatada depois da execução do serviço, as consequências são as mesmas de uma substituição irregular.	15.9
19.4	REDESIGNAÇÃO DE UM NOVO LIBERO	
19.4.1	O Libero é considerado incapaz de jogar se estiver lesionado, doente, expulso ou desqualificado.	21.3.2, 21.3.3, D9
	O Libero pode ser declarado incapaz de jogar por qualquer razão pelo treinador, ou na sua falta pelo capitão em jogo.	5.1.2.1, 5.2.1
19.4.2	Equipa com um Libero	
19.4.2.1	Quando só um Libero está disponível para a equipa de acordo com a Regra 19.4.1, ou a equipa só tem um registado e este Libero fica ou é declarado incapaz para jogar, o treinador (ou o capitão em jogo se nenhum treinador estiver presente) pode redesignar como Libero até ao fim do jogo qualquer outro jogador (excepto jogador trocado) que não esteja em campo no momento da redesignação.	19.4, 19.4.1

19.4.2.2	Se o Libero em jogo fica incapaz de jogar, pode ser trocado pelo jogador normal com quem trocou ou imediata e directamente no campo pelo Libero redesignado. No entanto, <i>o Libero objecto desta redesignação não pode voltar a jogar nesse jogo.</i>	
	Se o Libero não estiver em campo quando é declarado incapaz de jogar, também pode ser objecto de redesignação. O Libero declarado incapaz de jogar não pode voltar a jogar nesse jogo.	
19.4.2.3	O treinador, ou o capitão em jogo se o treinador não estiver presente, contacta o 2º árbitro para o informar da redesignação	5.1.2.1, 5.2.1
19.4.2.4	No caso do Libero redesignado ser declarado incapaz para jogar são permitidas mais redesignações.	19.4.1
19.4.2.5	É permitido ao treinador solicitar para que o capitão de equipa seja redesignado como o novo Libero – mas, neste caso, o capitão de equipa deve renunciar a todos os privilégios de chefia.	5.1.2, 19.4.1
19.4.2.6	No caso de um Libero redesignado, o número do jogador redesignado como Libero tem de ser registado na secção de “Observações” do boletim de jogo e no Mapa de Controlo do Libero (ou no boletim electrónico se estiver a ser utilizado)	25.2.2.7, 26.2.2.1
19.4.3	Equipa com dois Liberos:	
19.4.3.1	Quando a equipa tem registado dois Liberos no boletim de jogo, mas um fica incapacitado de jogar, a equipa tem o direito de jogar só com um Libero.	4.1.1, 19.1.1
	Não é permitida qualquer redesignação, salvo se, entretanto, o Libero em jogo ficar incapaz de continuar a jogar.	19.4
19.5	RESUMO	
19.5.1	Se o Libero for expulso ou desqualificado, pode ser imediatamente trocado pelo segundo Libero da equipa. Se a equipa tiver só um Libero tem o direito de fazer uma redesignação	19.4, 21.3.2, 21.3.3

CAPÍTULO 7

CONDUTA DOS PARTICIPANTES

20.	CONDUTA EXIGIDA	
20.1	CONDUTA DESPORTIVA	
20.1.1	Os participantes devem conhecer as "Regras Oficiais de Voleibol" e cumpri-las.	
20.1.2	Os participantes devem aceitar as decisões dos árbitros com desportivismo, sem as discutir. Em caso de dúvida, apenas o capitão em jogo pode pedir esclarecimentos.	5.1.2.1
20.1.3	Os participantes devem abster-se de tomar posições ou atitudes que visem influenciar as decisões dos árbitros ou encobrir as faltas cometidas pela sua equipa.	
20.2	DESPORTIVISMO	
20.2.1	Os participantes devem comportar-se de uma forma respeitosa e cortês, dentro do espírito de DESPORTIVISMO, tanto em relação aos árbitros como aos outros responsáveis, adversários, colegas e espectadores.	
20.2.2	É permitida a comunicação entre elementos da equipa durante o jogo.	5.2.3.4
21.	COMPORTAMENTO INCORRECTO E SANÇÕES	
21.1	COMPORTAMENTO INCORRECTO MENOR	
	Os comportamentos incorrectos de menor importância não são objecto de sanção. É dever do 1º árbitro evitar que as equipas se aproximem do nível de sanção.	5.1.2, 21.3
	Isto é feito em dois níveis:	D9, D11(6a)
	1º nível: aplicando uma advertência verbal através do capitão em jogo	
	2º nível: através da amostragem do CARTÃO AMARELO para o elemento da equipa que prevaricou. Esta advertência formal não é em si uma sanção, mas um sinal de que o elemento da equipa (e por extensão a equipa) atingiram o nível de sanção para o jogo. É registado no boletim de jogo mas não tem consequências imediatas.	
21.2	COMPORTAMENTO INCORRECTO QUE IMPLICA SANÇÕES	
	O comportamento incorrecto de qualquer elemento da equipa para com a equipa de arbitragem, adversários, colegas de equipa ou público é classificado em três categorias de acordo com a gravidade dos actos.	4.1.1
21.2.1	Comportamento grosseiro: acção contrária às boas maneiras ou aos princípios da moral.	
21.2.2	Comportamento ofensivo: palavras ou gestos difamatórios ou insultuosos ou qualquer acção expressando desprezo.	

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

21.3 ESCALA DE SANÇÕES

D9

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

21.2, 25.2.2.6

21.3.1 Penalização

D11(6b)

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

4.1.1, 21.2.1

21.3.2 Expulsão

D11(7)

21.3.2.1 Um elemento da equipa que seja sancionado com expulsão não pode jogar até ao final do set, tem de ser substituído regulamentar e imediatamente no campo, e permanecer sentado na área de penalização, sem outras consequências.

1.4.6, 4.1.1, 5.2.1, 5.3.2, D1a, D1b

Um treinador expulso perde o direito de intervir nesse set e tem de permanecer sentado na área de penalização.

5.2.3.3

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

4.1.1, 21.2.2

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

4.1.1, 21.2.1

21.3.3 Desqualificação

D11(8)

21.3.3.1 Um elemento da equipa que seja sancionado com desqualificação tem de ser substituído regulamentar e imediatamente no campo, e deve deixar a área de Competição/Controlo para o resto do jogo, sem outras consequências.

4.1.1, D1a

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

21.2.3

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

4.1.1, 21.2.2

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

4.1.1, 21.2.1

21.4 APLICAÇÃO DAS SANÇÕES POR COMPORTAMENTO INCORRECTO

21.4.1 Todas as sanções por comportamento incorrecto são individuais, têm efeito para todo o jogo e são registadas no boletim de jogo.

21.3, 25.2.2.6

21.4.2 A repetição de comportamento incorrecto pelo mesmo elemento da equipa, no mesmo jogo, é sancionada progressivamente (o elemento da equipa recebe uma sanção mais pesada por cada falta sucessiva).

4.1.1, 21.2, 21.3, F9

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

21.2, 21.3

21.5 COMPORTAMENTO INCORRECTO ANTES E ENTRE OS SETS

Todo o comportamento incorrecto que ocorra antes ou entre os sets é sancionado de acordo com a Regra 21.3 e as sanções são aplicadas no set seguinte. 18.1, 21.2, 21.3

21.6 RESUMO DOS COMPORTAMENTOS INCORRECTOS E CARTÕES UTILIZADOS

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

Advertência: sem sanção – 1º nível: advertência verbal 21.1
2º nível: cartão amarelo

Penalização: sanção – cartão vermelho 21.3.1

Expulsão: sanção – cartões vermelho e amarelo juntos 21.3.2

Desqualificação: sanção – cartões vermelho e amarelo separados 21.3.3



PARTE 2

SECÇÃO 2

**OS ÁRBITROS, AS SUAS
RESPONSABILIDADES E OS
GESTOS OFICIAIS**

CAPÍTULO 8

ÁRBITROS

22.	EQUIPA DE ARBITRAGEM E PROCEDIMENTOS	
22.1	COMPOSIÇÃO	
	A equipa de arbitragem para um jogo é composta pelos seguintes membros:	
	- o 1º árbitro	23
	- o 2º árbitro	24
	- o marcador	25
	- quatro (dois) juízes de linha	27
	A sua localização está indicada na Fig.10	
	Nas Competições Mundiais e Oficiais FIVB é obrigatório um marcador assistente.	26
22.2	PROCEDIMENTOS	
22.2.1	Apenas o 1º e o 2º árbitro podem apitar durante o jogo:	
22.2.1.1	o 1º árbitro dá o sinal para efectuar o serviço que inicia uma jogada;	6.1.3, 12.3
22.2.1.2	o 1º e o 2º árbitro assinalam o fim da jogada, desde que tenham a certeza que uma falta foi cometida e identificaram a sua natureza.	
22.2.2	Eles podem apitar durante uma paragem de jogo para autorizar ou rejeitar algum pedido de uma equipa.	5.1.2, 8.2
22.2.3	Imediatamente após o apito dos árbitros a assinalar o fim da jogada, eles têm de indicar através dos gestos oficiais:	22.2.1.2, 28.1
22.2.3.1	se a falta é assinalada pelo 1º árbitro, este indica por ordem:	
	a) a equipa que serve	12.2.2, D11(2)
	b) a natureza da falta	
	c) o(s) jogador(es) faltoso(s) (se necessário)	
22.2.3.2	se a falta é assinalada pelo 2º árbitro, este indica:	
	a) a natureza da falta	
	b) o(s) jogador(es) faltoso(s) (se necessário)	

c)	a equipa que serve, repetindo o gesto feito pelo 1º árbitro	12.2.2
	Nesta caso, o 1º árbitro não indica nem a natureza da falta ou o jogador que a cometeu, mas só a equipa que serve	D11(2)
22.2.3.3	Em caso de falta de ataque cometida pelos jogadores defesas ou pelo Libero ambos os árbitros indicam a falta de acordo com as Regras 22.2.3.1 e 22.2.3.2 acima.	12.2.2, 13.3.3, 13.3.5, 19.3.1.2, 23.3.2.3d,e, D11(21)
22.2.3.4	Em caso de falta dupla, ambos os árbitros indicam pela seguinte ordem:	
a)	a natureza da falta	17.3, D11(23)
b)	os jogadores em falta (se necessário)	
	A próxima equipa a servir é então indicada pelo 1º árbitro	12.2.2, D11(2)
23.	1º ÁRBITRO	
23.1	COLOCAÇÃO	
	O 1º árbitro desempenha as suas funções de pé, sobre uma plataforma colocada numa das extremidades da rede. A sua visão deve situar-se aproximadamente 50 cm acima da rede.	D1a, D1b, D10
23.2	AUTORIDADE	
23.2.1	O 1º árbitro dirige o jogo do início ao fim. Tem autoridade sobre toda a equipa de arbitragem e elementos das equipas.	4.1.1, 6.3
	Durante o jogo, as decisões do 1º árbitro são soberanas. Tem autoridade para anular as decisões dos outros membros da equipa de arbitragem se entender que os mesmos erraram.	
	Pode mesmo substituir um membro da equipa de arbitragem que não esteja a desempenhar correctamente as suas funções.	
23.2.2	Controla também o trabalho dos apanha-bolas e dos auxiliares de limpeza.	3.3
23.2.3	Tem poder de decidir sobre todas as questões do jogo, incluindo as que não se encontram previstas nas regras.	
23.2.4	Não deve permitir qualquer discussão sobre as suas decisões.	20.1.2
	No entanto, a pedido do capitão em jogo, o 1º árbitro dará explicações sobre a aplicação ou interpretação das regras nas quais baseou a sua decisão.	5.1.2.1
	Se o capitão em jogo não concordar com a explicação do 1º árbitro e decidir protestar essa decisão, deve imediatamente manifestar que se reserva o direito de registar este protesto, no boletim de jogo, no final do jogo. O 1º árbitro deve autorizar o uso deste direito ao capitão em jogo.	5.1.2.1, 5.1.3.2, 25.2.3.2
23.2.5	O 1º árbitro tem a responsabilidade de decidir, antes e durante o jogo se o terreno de jogo, equipamentos e outras condições permitem ou não a realização do jogo.	Cap.1, 23.3.1.1

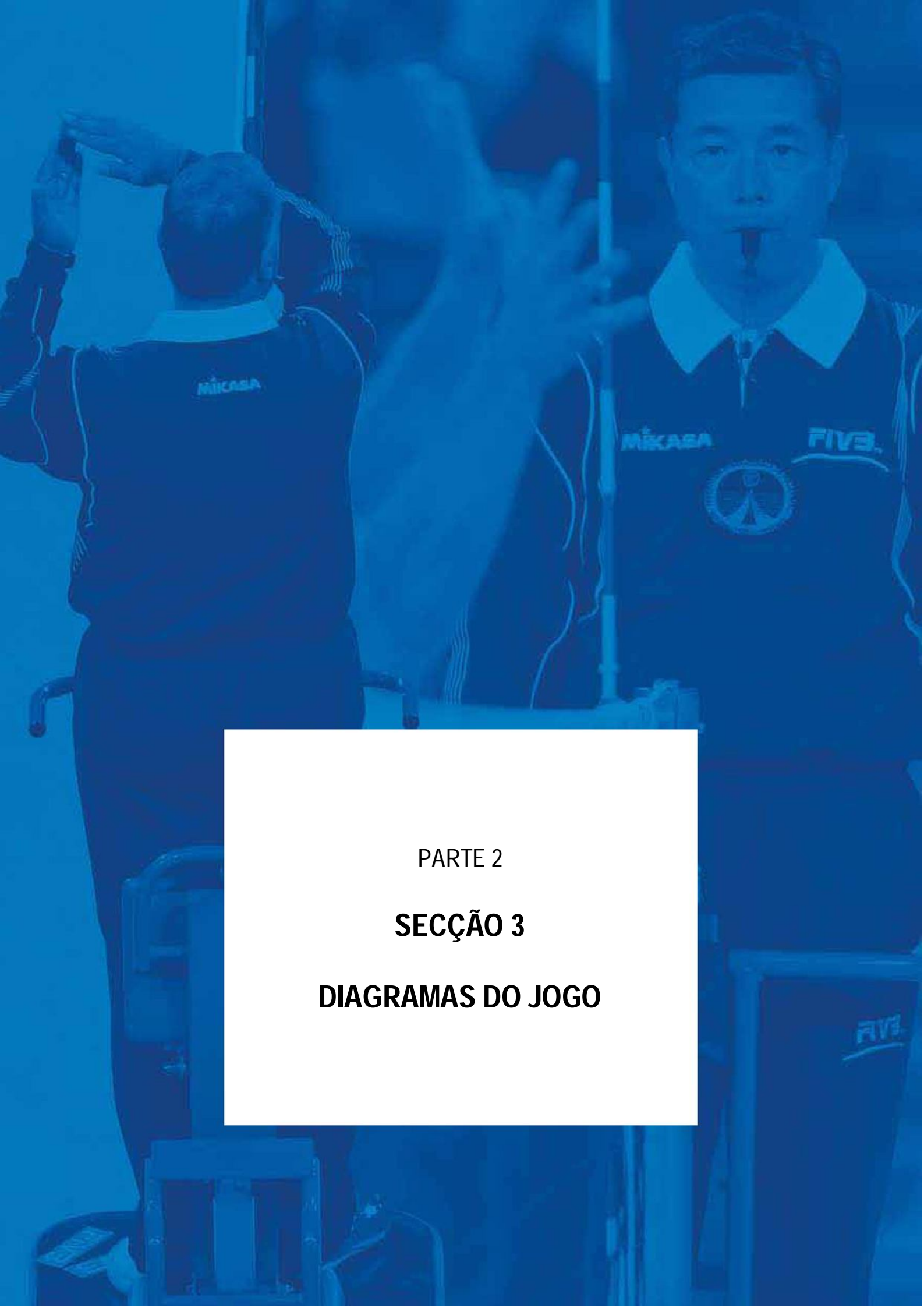
23.3 RESPONSABILIDADES	
23.3.1 Antes do jogo, o 1º árbitro:	
23.3.1.1 inspeciona as condições da área de jogo, as bolas e outro equipamento;	Cap.1, 23.2.5
23.3.1.2 realiza o sorteio com os capitães de equipa;	7.1
23.3.1.3 controla o aquecimento das equipas;	7.2
23.3.2 Durante o jogo está autorizado a:	
23.3.2.1 aplicar advertências às equipas;	21.1
23.3.2.2 aplicar sanções por comportamento incorrecto ou demoras;	16.2, 21.2, D9, D11(6a,6b,7,8,25)
23.3.2.3 decidir sobre:	
a) as faltas do jogador que serve e as faltas de posição da equipa que efectua o serviço, incluindo a cortina;	7.5,12.4,12.5,12.7.1, D4, D6, D11(12,13)
b) as faltas nos toques de bola;	9.3, D11(16,17)
c) as faltas acima da rede e o toque em falta do jogador com a rede, principalmente do lado do ataque;	11.3.1, 11.4.1, 11.4.4, D11(20)
d) o ataque em falta do Libero e dos jogadores defesas;	13.3.3,13.3.5, 24.3.2.4,D8, D11(21)
e) o ataque completo executado por um jogador com a bola acima do bordo superior da rede proveniente de um passe de dedos executado pelo Libero na sua zona de ataque;	1.4.1, 13.3.6, 24.3.2.4, D11(21)
f) a bola que atravessa completamente o espaço inferior da rede;	8.4.5, 24.3.2.7, D5a, D11(22)
g) o bloco efectivo dos defesas ou a tentativa de bloco do Libero.	14.3.2, 14.6.6, D11(12)
23.3.3 No final de jogo verifica e assina o boletim de jogo.	24.3.3, 25.2.3.3
24. 2º ÁRBITRO	
24.1 COLOCAÇÃO	
O 2º árbitro desempenha as suas funções de pé, fora do terreno de jogo, junto do poste, do lado contrário e de frente para o 1º árbitro.	D1a, D1b, D10
24.2 AUTORIDADE	
24.2.1 O 2º árbitro é o assistente do 1º árbitro, mas também tem a sua própria área de jurisdição.	24.3
Deve substituir o 1º árbitro se este ficar incapacitado de desempenhar as suas funções.	
24.2.2 Pode também, sem apitar, assinalar faltas que ultrapassem a sua competência, mas não deve insistir com o 1º árbitro.	24.3
24.2.3 Controla o trabalho do marcador.	25.2, 26.2

24.2.4	Controla os elementos das equipas no banco de suplentes, indicando ao 1º árbitro qualquer conduta incorrecta.	4.2.1
24.2.5	Controla os jogadores que estão na zona de aquecimento	4.2.3
24.2.6	Autoriza as interrupções de jogo regulamentares, controla a sua duração e rejeita os pedidos improcedentes	15, 15.11, 25.2.2.3
24.2.7	Controla o número de "Tempos" e de substituições utilizado por cada equipa, informando o 1º árbitro e o respectivo treinador do 2º "tempo" e das 5ª e 6ª substituições.	15.1, 25.2.2.3
24.2.8	Em caso de lesão de um jogador, autoriza a substituição excepcional ou concede os três minutos para recuperação.	15.7, 17.1.2
24.2.9	Verifica o estado do solo, principalmente na zona de ataque. Verifica igualmente, durante o jogo se as bolas mantêm as condições regulamentares.	1.2.2, 3
24.2.10	Controla o comportamento dos elementos na área de penalização, indicando ao 1º árbitro qualquer conduta incorrecta.	1.4.6, 21.3.2
Nas Competições Mundiais e Oficiais FIVB as funções descritas nas Regras 24.2.5 e 24.2.10 são realizadas pelo Árbitro Reserva.		
24.3	RESPONSABILIDADES	
24.3.1	No início de cada set, na mudança de campos no set decisivo e quando necessário, o 2º árbitro verifica se, no momento, as posições dos jogadores em campo correspondem à ficha de formação.	5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2
24.3.2	Durante o jogo decide, apita e assinala:	
24.3.2.1	a penetração no campo adversário e no espaço por baixo da rede;	1.3.3, 11.2, D5a, D11(22)
24.3.2.2	as faltas de posição da equipa que recebe o serviço;	7.5, D4, D11(13)
24.3.2.3	o toque em falta dos jogadores com a rede, principalmente do lado do bloco e com a vareta do seu lado do campo;	11.3.1
24.3.2.4	o bloco efectivo dos defesas, ou a tentativa de bloco do Libero; ou o ataque em falta dos defesas ou do Libero;	13.3.3, 14.6.2, 14.6.6, 23.3.2.3d,e,g, D11(12,21)
24.3.2.5	o contacto da bola com um objecto exterior;	8.4.2, 8.4.3, D11(15)
24.3.2.6	o contacto da bola com o chão quando o 1º árbitro não está em posição de o ver;	8.3
24.3.2.7	a bola que cruza, total ou parcialmente, a rede por fora do espaço de passagem ou toca a vareta do seu lado do campo.	8.4.3, 8.4.4, D5a, D11(15)
24.3.3	No final do jogo verifica e assina o boletim de jogo.	23.3.3, 25.2.3.3

25.	MARCADOR	
25.1	COLOCAÇÃO	
	O marcador desempenha as suas funções sentado na mesa do marcador do lado oposto ao 1º árbitro e de frente para ele.	D1a, D1b, D10
25.2	RESPONSABILIDADES	
	Preenche o boletim de jogo de acordo com as regras, em cooperação com o 2º árbitro.	
	Utiliza uma buzina ou outro aparelho sonoro para assinalar irregularidades ou dar informação aos árbitros na base das suas responsabilidades.	
25.2.1	Antes do jogo e set, o marcador:	
25.2.1.1	registra os dados referentes ao jogo e às equipas, incluindo os nomes e números dos Liberos de acordo com os procedimentos em vigor, e obtém as assinaturas dos capitães e treinadores;	4.1, 5.1.1, 5.2.2, 7.3.2, 19.1.2, 19.4.2.6
25.2.1.2	registra as formações iniciais de cada equipa a partir das fichas de formação.	5.2.3.1, 7.3.2
	Se não receber as fichas de formação a tempo, deve informar imediatamente o 2º árbitro.	5.2.3.1
25.2.2	Durante o jogo, o marcador:	
25.2.2.1	registra os pontos obtidos;	6.1
25.2.2.2	controla a ordem de rotação no serviço de cada equipa, assinalando aos árbitros imediatamente após a execução/batimento do serviço, qualquer erro verificado;	12.2
25.2.2.3	tem poderes para reconhecer e anunciar pedidos de substituição de jogadores usando a buzina, controlar o seu número e registar as substituições e "tempos", informando o 2º árbitro;	15.1, 15.4.1, 15.10.3c, 24.2.6, 24.2.7
25.2.2.4	informa os árbitros dos pedidos de interrupções regulamentares fora de tempo;	15.11
25.2.2.5	informa os árbitros dos finais de sets e do registo do 8º ponto no set decisivo;	6.2, 15.4.1, 18.2.2
25.2.2.6	registra advertências, sanções e pedidos improcedentes;	15.11.3, 16.2, 21.3
25.2.2.7	registra todas as outras ocorrências, conforme instruções do 2º árbitro, por ex: substituições excepcionais, tempo para recuperação, interrupções prolongadas, interferências externas, redesignação etc.;	15.7, 17.1.2, 17.2, 17.3, 19.4
25.2.2.8	controla o intervalo entre os sets;	18.1
25.2.3	No final do jogo, o marcador:	
25.2.3.1	registra o resultado final	6.3
25.2.3.2	em caso de protesto, com prévia autorização do 1º árbitro, escreve ou permite que o capitão de equipa/capitão em jogo escreva no boletim de jogo a sua declaração sobre os factos então contestados;	5.1.2.1, 5.1.3.2, 23.2.4

25.2.3.3	assina o boletim de jogo antes de recolher as assinaturas dos capitães de equipa e depois as dos árbitros.	5.1.3.1, 23.3.3, 24.3.3
26.	MARCADOR ASSISTENTE	
26.1	COLOCAÇÃO	
	O marcador assistente desempenha as suas funções sentado ao lado do marcador na respectiva mesa.	22.1, D1a, D1b, D10
26.2	RESPONSABILIDADES	19.3
	Regista as trocas envolvendo o Libero.	
	Ajuda o marcador nas suas tarefas administrativas.	
	Substitui o marcador se este ficar incapacitado de desempenhar as suas funções.	
26.2.1	Antes do jogo e set, o marcador assistente:	
26.2.1.1	prepara o mapa de controlo do Libero;	
26.2.1.2	prepara o boletim de jogo de reserva.	
26.2.2	Durante o jogo, o marcador assistente:	
26.2.2.1	regista e controla as trocas do Libero/redesignações;	19.3.1.1, 19.4
26.2.2.2	informa os árbitros de qualquer falta nas trocas do Libero, usando a buzina;	19.3.2
26.2.2.3	inicia e termina a duração dos "tempos técnicos";	15.4.1
26.2.2.4	opera com o quadro de marcação manual na do marcador;	
26.2.2.5	verifica se os quadros de marcação estão correctos;	25.2.2.1
26.2.2.6	se for necessário, actualiza o boletim de jogo de reserva e entrega-o ao marcador.	25.2.1.1
26.2.3	No final do jogo, o marcador assistente:	
26.2.3.1	assina o mapa de controlo do Libero e entrega-o para verificação;	
26.2.3.2	assina o boletim de jogo.	
	Nas Competições Mundiais e Oficiais FIVB em que é utilizado o boletim de jogo electrónico o marcador assistente colabora com o marcador para anunciar as substituições e identificar as trocas de Libero.	

27.	JUÍZES DE LINHA	
27.1	COLOCAÇÃO	
	<p>Se são apenas dois juizes de linha, colocam-se de pé, em diagonal, à distância de 1 a 2 m dos cantos à direita de cada um dos árbitros.</p> <p>Cada um controla a linha de fundo e a linha lateral do seu lado.</p> <p>Nas Competições Mundiais e Oficiais é obrigatório quatro juizes de linha.</p> <p>Colocam-se de pé, na zona livre à distância de 1 a 3 m de cada canto do campo, no prolongamento imaginário da linha sob a sua responsabilidade/controlo.</p>	D1a, D1b, D10 D10
27.2	RESPONSABILIDADES	
27.2.1	Os juizes de linha exercem a sua função utilizando bandeirolas (40 x 40 cm) para assinalar:	D12
27.2.1.1	bola “dentro” ou “fora” sempre que a bola toca o chão/solo junto da(s) sua(s) linha(s);	8.3, 8.4, D12(1,2)
27.2.1.2	as bolas “fora” tocadas pela equipa que recebe;	8.4, D12(3)
27.2.1.3	a bola que toca na vareta, a bola do serviço e o terceiro toque de uma equipa que passam a rede por fora do espaço de passagem,etc.;	8.4.3, 8.4.4, 10.1.1, D5a, D12(4)
27.2.1.4	qualquer jogador (excepto o que serve) que esteja fora do seu campo no momento da execução do serviço;	7.4, 12.4.3, D12(4)
27.2.1.5	as faltas efectuadas com pé pelo jogador que serve;	12.4.3
27.2.1.6	qualquer toque nos 80 cm superiores da vareta do seu lado de campo por qualquer jogador ao jogar a bola ou interferindo na jogada;	11.3.1, 11.4.4, D3, D12(4)
27.2.1.7	a bola que cruza a rede por fora do espaço de passagem para o campo adversário ou toca a vareta do seu lado do campo.	10.1.1, D5a, D12(4)
27.2.2	A pedido do 1º árbitro, o juiz de linha deve repetir o seu gesto.	
28.	GESTOS OFICIAIS	
28.1	GESTOS OFICIAIS DOS ÁRBITROS	D11
	<p>Os árbitros têm de indicar através de gestos oficiais a razão porque apitaram (natureza da falta ou interrupção autorizada). O gesto deve ser mantido durante algum tempo e, se efectuado com uma mão, essa mão é a do lado da equipa que cometeu a falta ou fez o pedido.</p>	
28.2	GESTOS OFICIAIS DOS JUÍZES DE LINHA	D12
	<p>Os juizes de linha têm de indicar a natureza da falta assinalada através do gesto oficial com a bandeirola, prolongando-o por alguns momentos.</p>	



PARTE 2

SECÇÃO 3

DIAGRAMAS DO JOGO

DIAGRAMA 1a: ÁREA DE CONTROLO DA COMPETIÇÃO

Regras: 1, 1.4.5, 1.4.6, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.4.4, 19.3.2.7, 21.3.2.1, 21.3.3.1, 2.1, 24.1, 25.1, 26.1

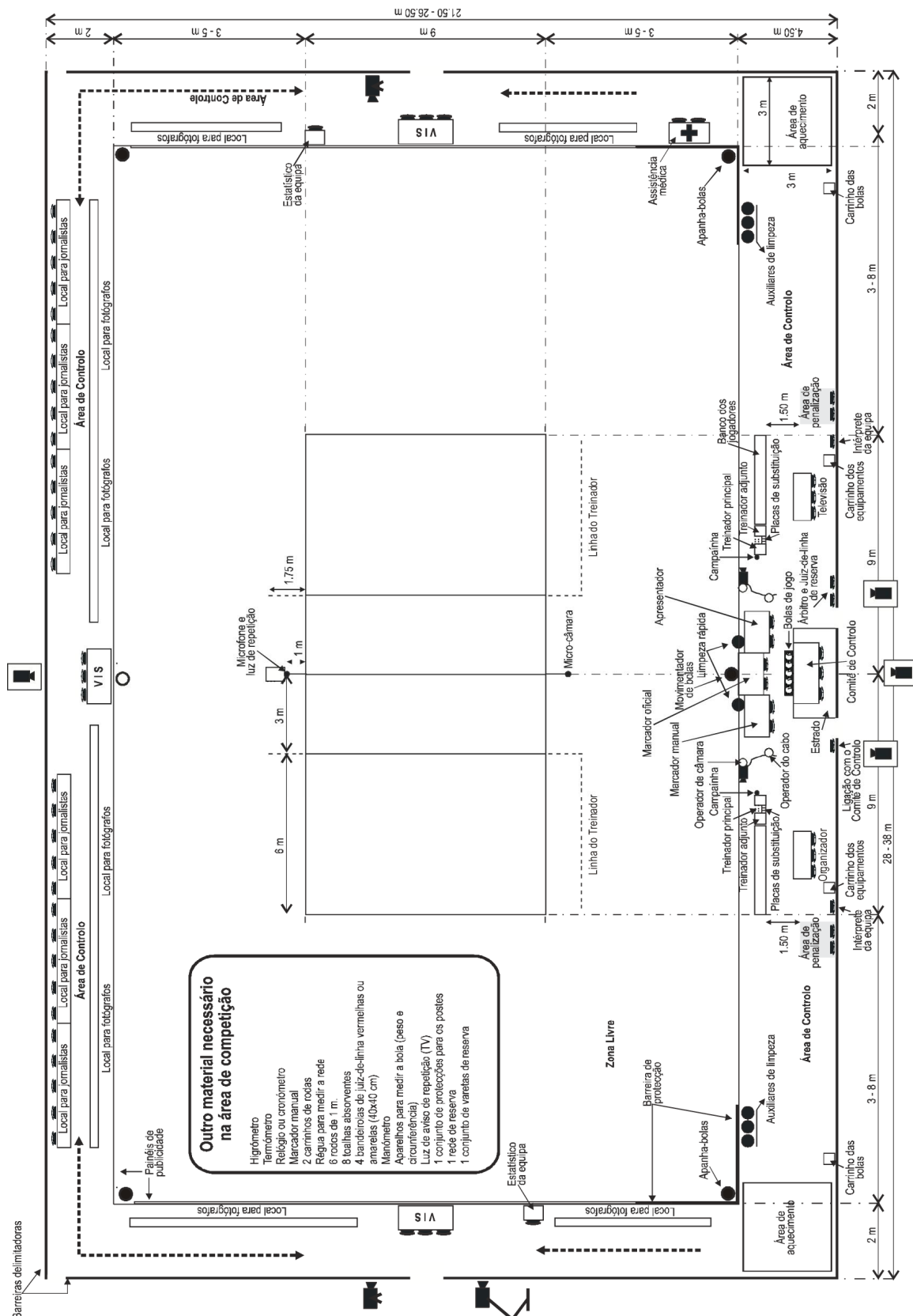


DIAGRAMA 1b: ÁREA DE JOGO

Regras: 1, 1.4, 1.4.2, 1.4.3, 1.4.4, 1.4.5, 1.4.6, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.10.1, 19.3.1.4, 19.3.2.7, 21.3.2.1

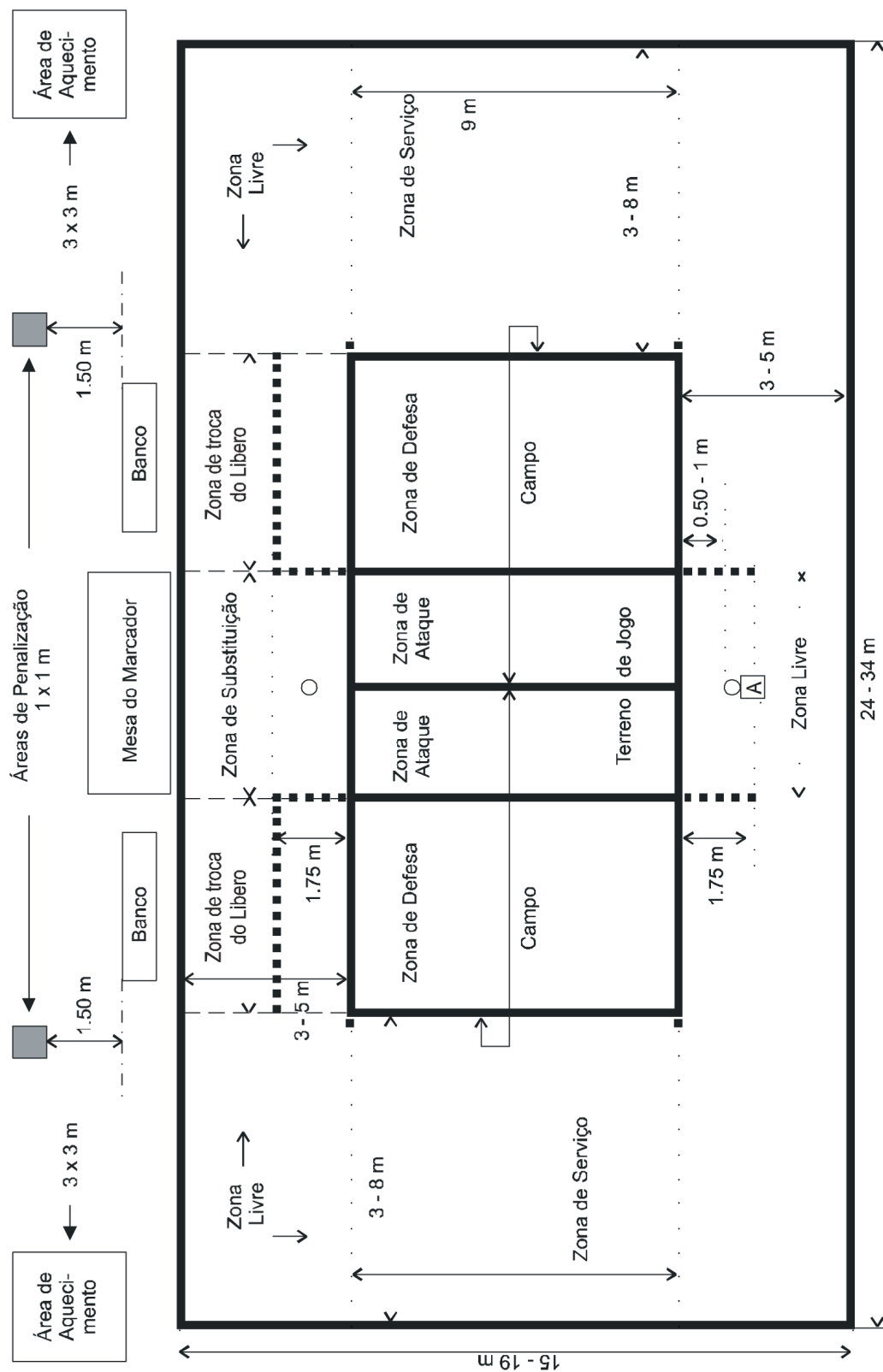


DIAGRAMA 2: TERRENO DE JOGO

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

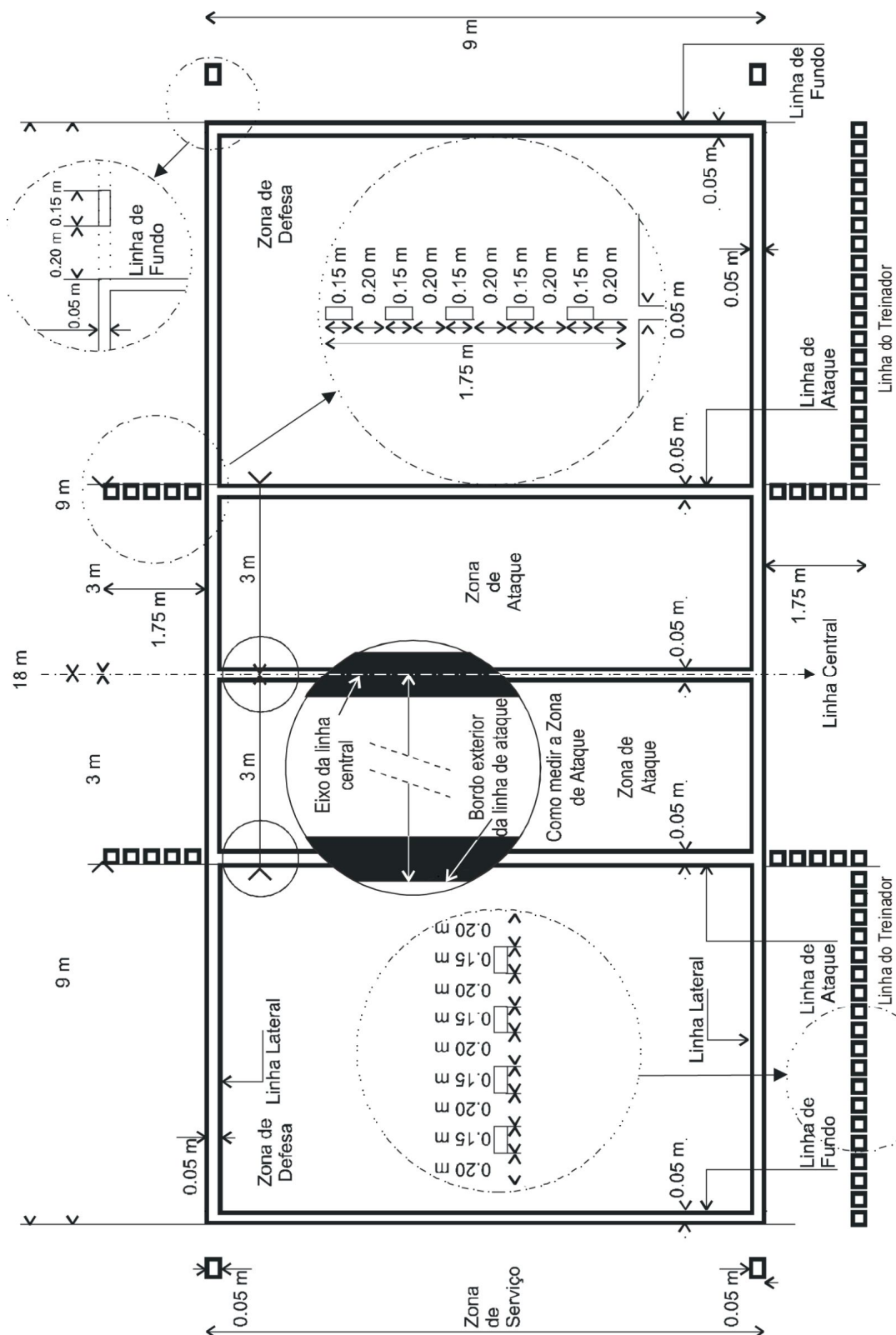


DIAGRAMA 3: DESENHO DA REDE

Regras: 2, 2.1.6, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5.1, 11.3.1, 11.3.2, 27.2.1.6

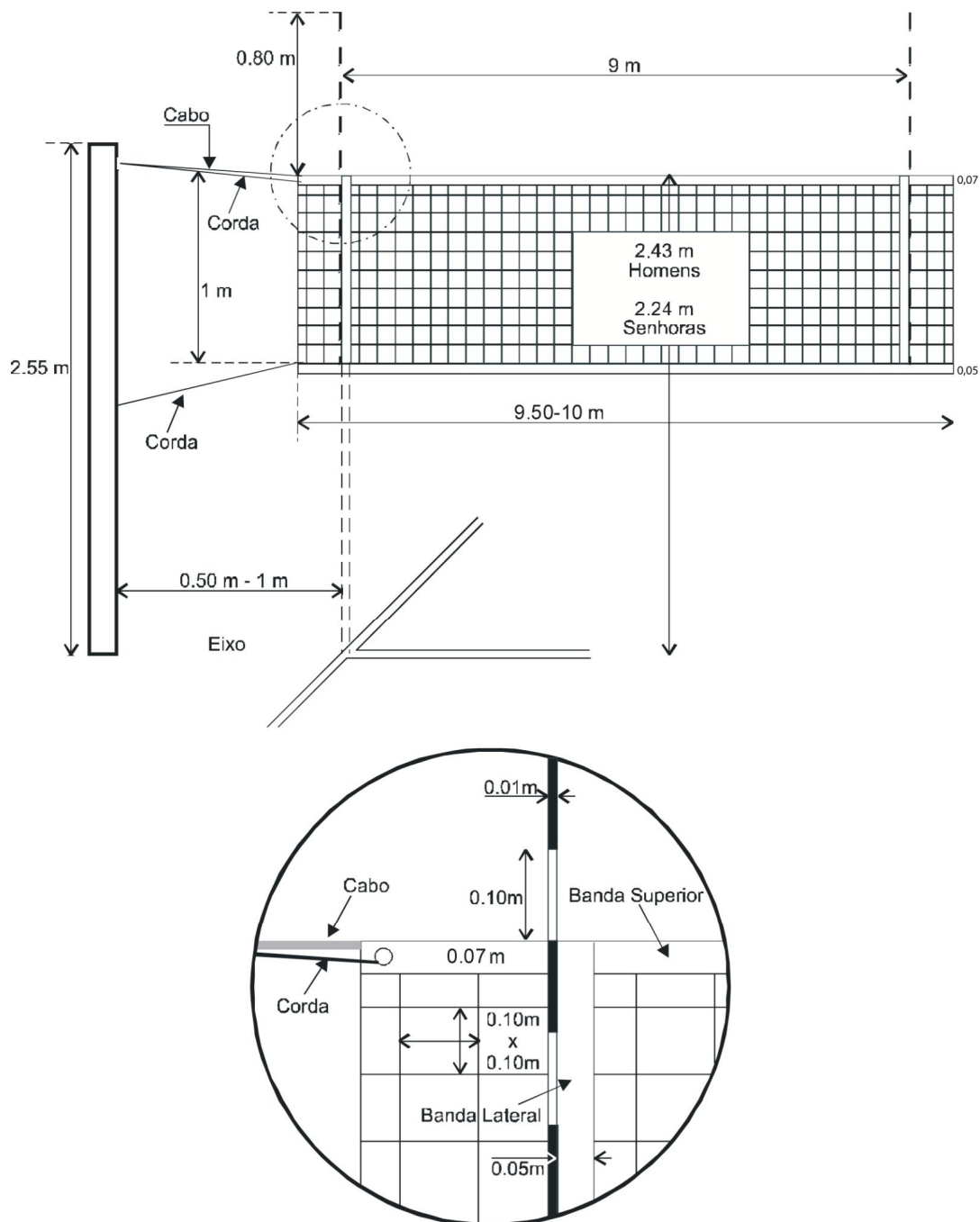
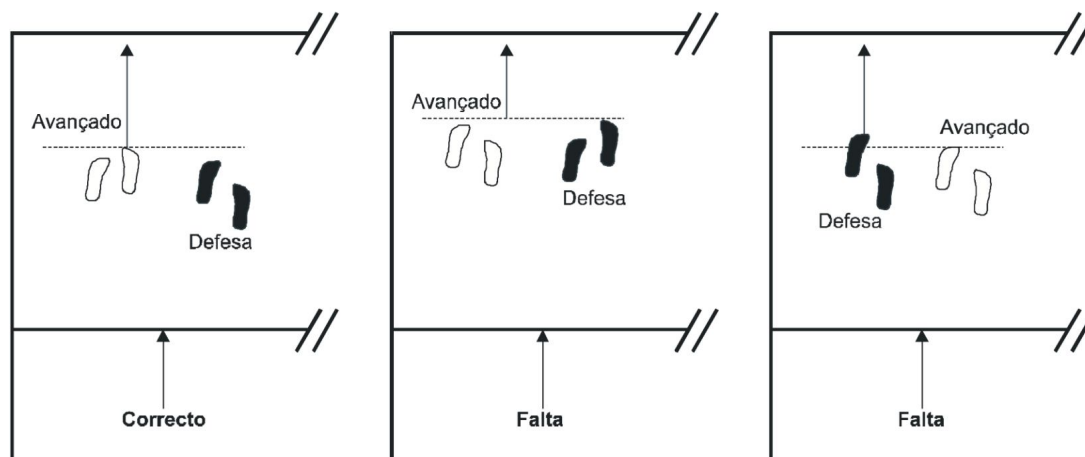


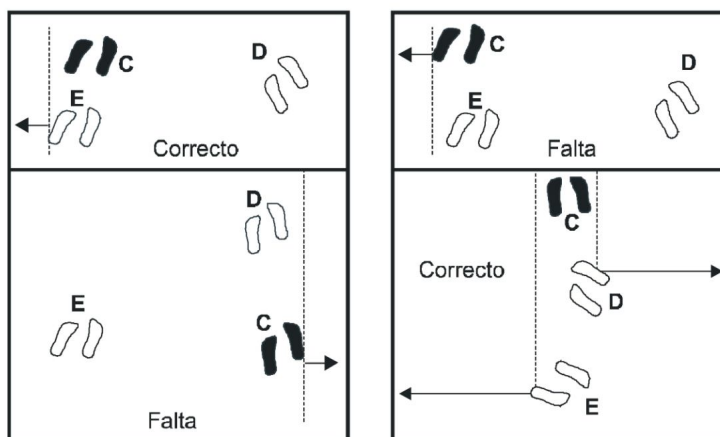
DIAGRAMA 4: POSIÇÃO DOS JOGADORES

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

Exemplo A: determinação das posições entre um avançado e o seu defesa correspondente



Exemplo B: determinação das posições entre os jogadores da mesma linha



C - Jogador Central
D - Jogador Direito
E - Jogador Esquerdo

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

Regras: 2.4, 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 10.1.3, 24.3.2.7, 27.2.1.3, 27.2.1.7

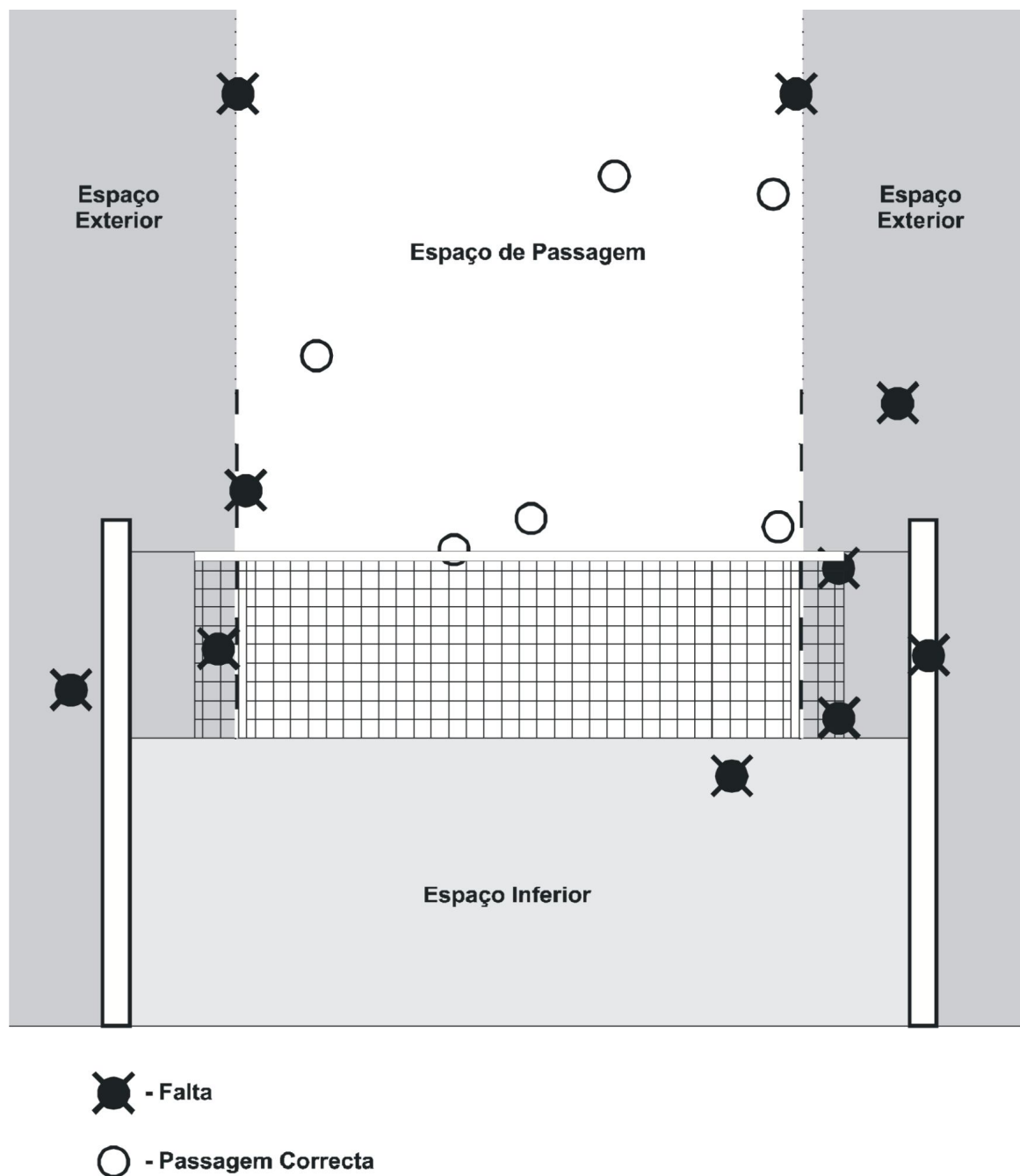


DIAGRAMA 5b: BOLA QUE ATRAVESSA O PLANO VERTICAL DA REDE PARA A ZONA LIVRE DO ADVERSÁRIO

Regras: 10.1.2, 10.1.2.2, 24.3.2.7

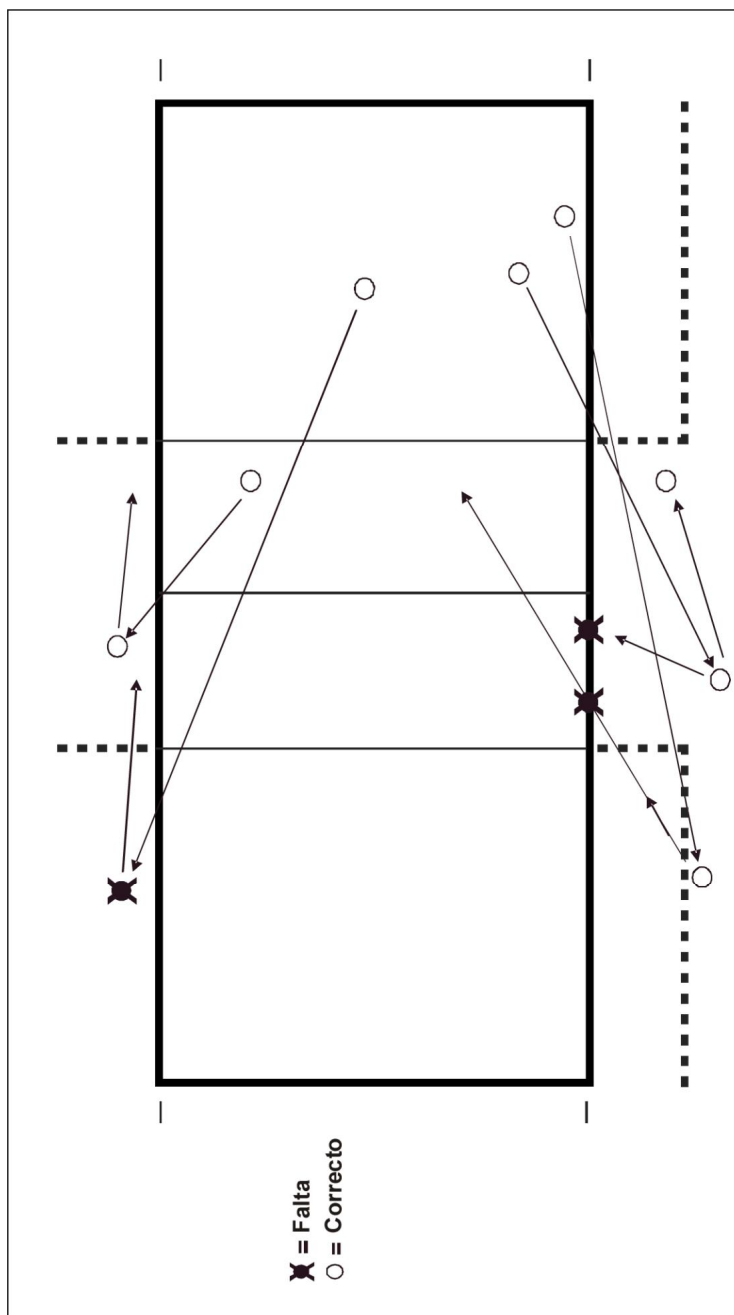


DIAGRAMA 6: CORTINA COLECTIVA

Regras: 12.5, 12.5.2, 23.3.2.3a

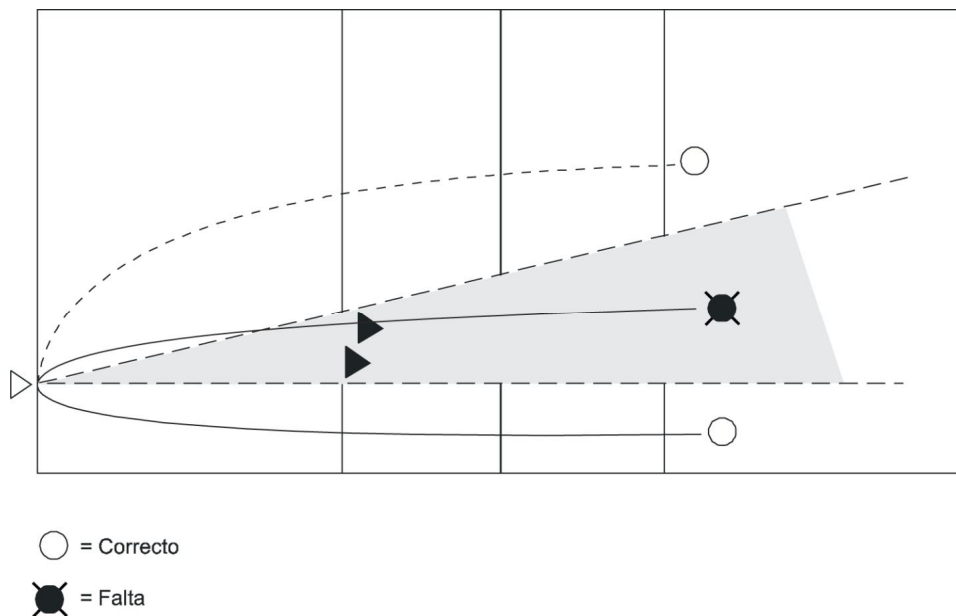


DIAGRAMA 7: BLOCO EFECTIVO

Regra: 14.1.3

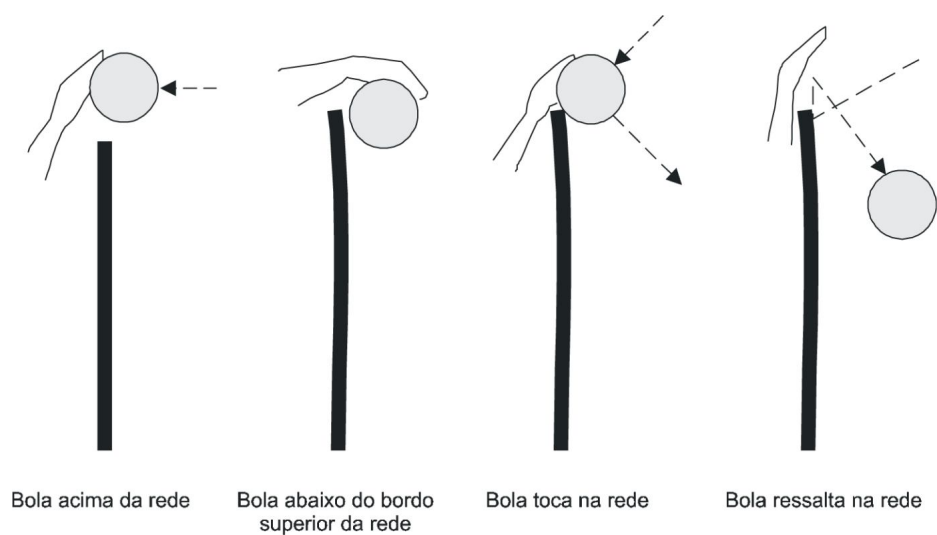


DIAGRAMA 8: ATAQUE DE UM JOGADOR DEFESA

Regras: 13.2.2, 13.2.3, 23.3.2.3d, 24.3.2.4

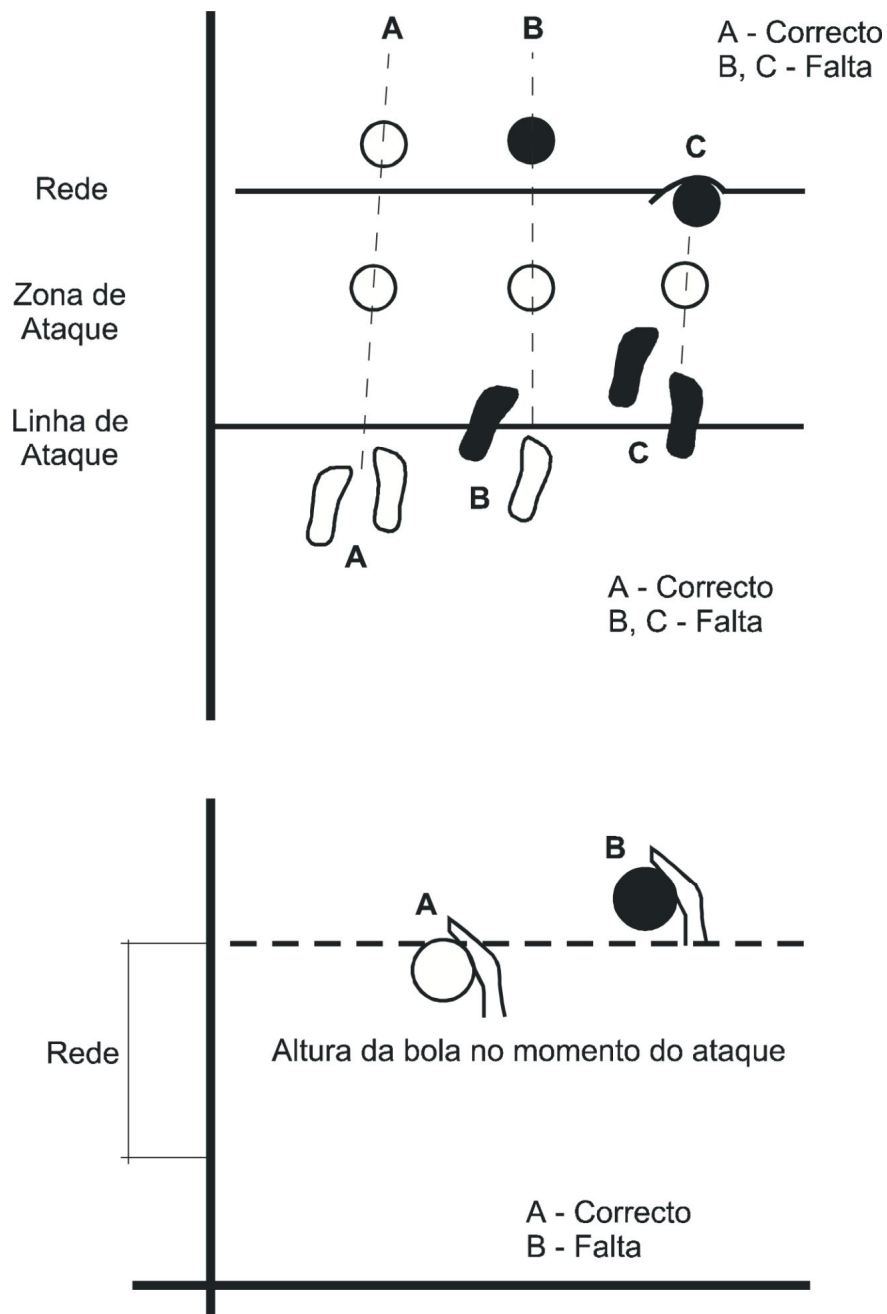


DIAGRAMA 9: ESCALA DE SANÇÕES

Regras: 16.2, 21.3, 21.4.2

ESCALAS DE SANÇÕES POR COMPORTAMENTO INCORRECTO

CATEGORIAS	OCORRÊNCIA	INFRACTOR	SANÇÃO	CARTÕES	CONSEQUÊNCIA
Comportamento grosseiro	Primeira	Qualquer elemento	Penalização	Vermelho	Um ponto e o serviço para o adversário
	Segunda	Mesmo elemento	Expulsão	Vermelho e amarelo juntos	Deixa a área de jogo e fica na área de penalização até ao final do set
	Terceira	Mesmo elemento	Desqualificação	Vermelho e amarelo separados	Deixa a área de competição/controlo para o resto do jogo
Comportamento ofensivo	Primeira	Qualquer elemento	Expulsão	Vermelho e amarelo juntos	Deixa a área de jogo e fica na área de penalização até ao final do set
	Segunda	Mesmo elemento	Desqualificação	Vermelho e amarelo separados	Deixa a área de competição/controlo para o resto do jogo
Agressão	Primeira	Qualquer elemento	Desqualificação	Vermelho e amarelo separados	Deixa a área de competição/controlo para o resto do jogo

ESCALAS DE SANÇÕES POR DEMORA DE JOGO

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

DIAGRAMA 10: COLOCAÇÃO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM E AUXILIARES

Regras: 3.3, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1, 27.1

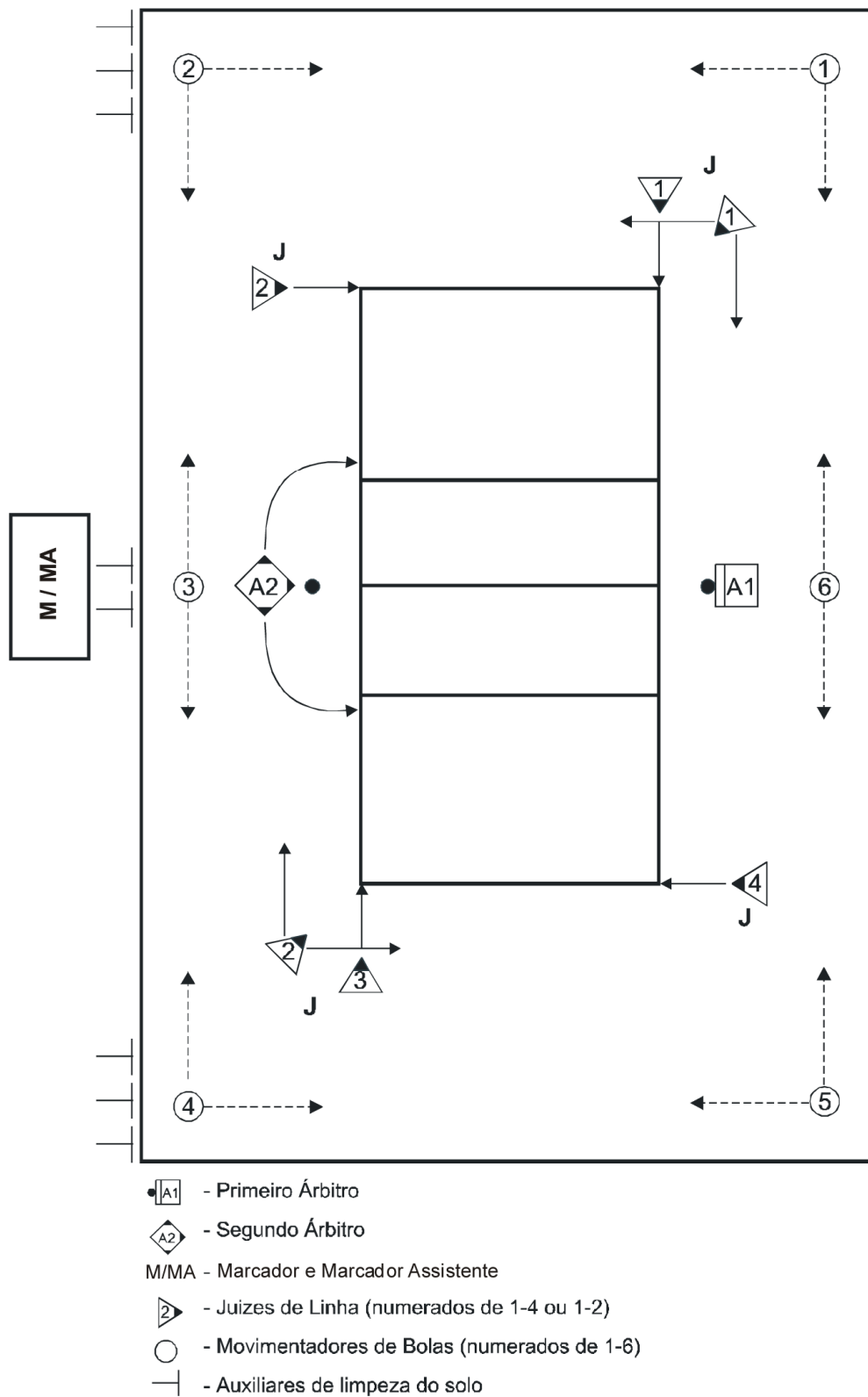


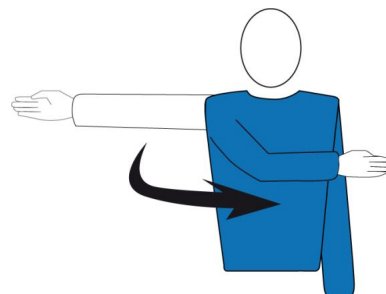
DIAGRAMA 11: GESTOS OFICIAIS DOS ÁRBITROS

1. AUTORIZAÇÃO PARA SERVIR

Regras: 12.3, 22.2.1.1

Deslocar a mão para indicar a direcção do serviço

P

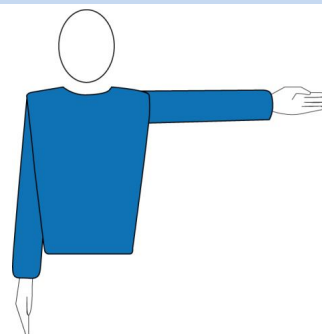


2. EQUIPA A SERVIR

Regras: 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.4

Estender o braço do lado da equipa que deve servir

P/S

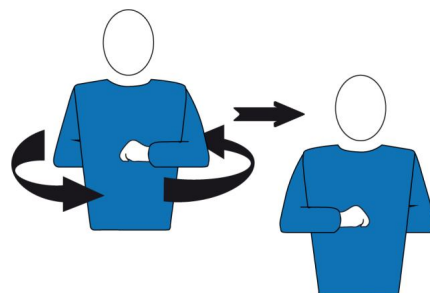


3. MUDANÇA DE CAMPOS

Regras: 18.2

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

P/S

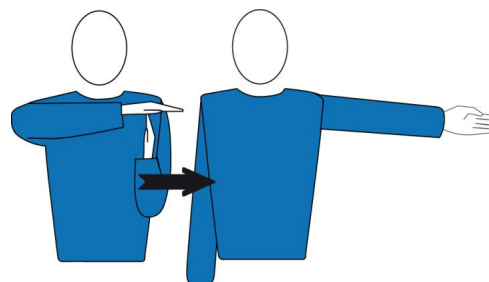


4. "TEMPO"

Regras: 15.4.1

Colocar a palma da mão sobre os dedos da outra estendida verticalmente (em forma de T) e indicar a equipa que o solicitou

P/S

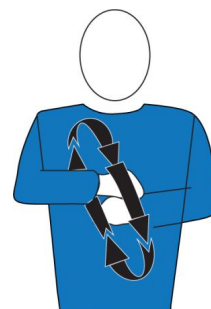


5. **SUBSTITUIÇÃO**

Regras: 15.5.1, 15.5.2, 15.8

Rotação de um antebraço à volta do outro

P/S

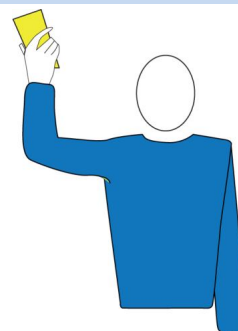


6a. **ADVERTÊNCIA POR CONDUTA INCORRECTA**

Regras: 24.1, 21.6

Mostrar o cartão amarelo para a advertência

P

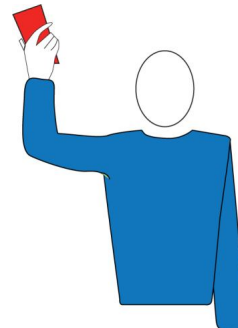


6b. **PENALIZAÇÃO POR CONDUTA INCORRECTA**

Regras: 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2

Mostrar o cartão vermelho para a penalização

P

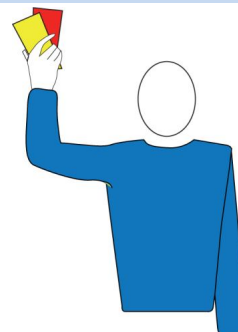


7. **EXPULSÃO**

Regras: 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2

Mostrar os dois cartões juntos para a expulsão

P

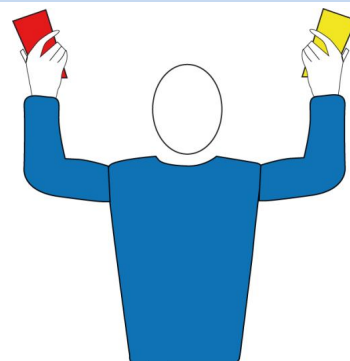


8. DESQUALIFICAÇÃO

Regras: 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2

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

P



9. FIM DO SET (OU JOGO)

Regras: 6.2, 6.3

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

P/S

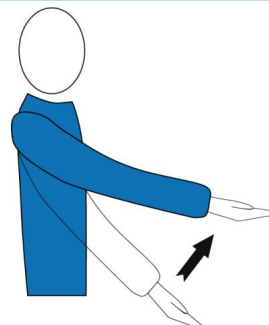


10. BOLA NÃO LANÇADA OU LARGADA NA EXECUÇÃO DO SERVIÇO

Regras: 12.4.1

Levantar o braço estendido com a palma da mão para cima

P/S



11. DEMORA NO SERVIÇO

Regras: 12.4.4

Levantar oito dedos separados

P/S

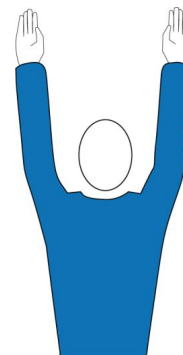


12. **FALTA NO BLOCO OU CORTINA**

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

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

P/S

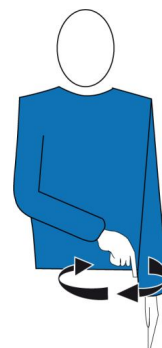


13. **FALTA DE POSIÇÃO OU DE ROTAÇÃO**

Regras: 7.5, 7.7, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

Descrever um círculo com o dedo indicador

P/S

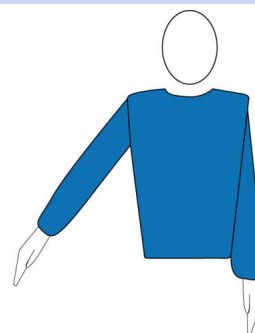


14. **BOLA "DENTRO"**

Regras: 8.3

Estender o braço e os dedos na direcção do chão

P/S

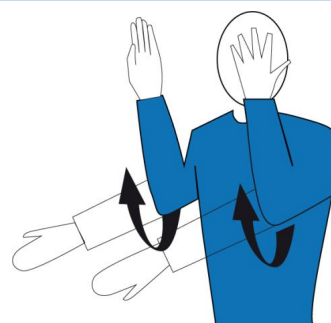


15. **BOLA "FORA"**

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

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

P/S



16. BOLA RETIDA

Regras: 9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.3b

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

P/S

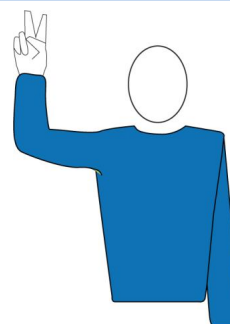


17. DOIS TOQUES

Regras: 9.3.4, 23.3.2.3b

Levantar dois dedos afastados

P/S

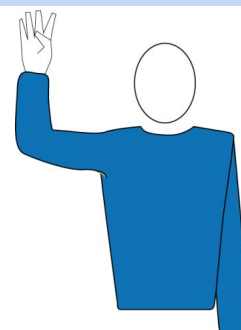


18. QUATRO TOQUES

Regras: 9.3.1, 23.3.2.3b

Levantar quatro dedos afastados

P/S

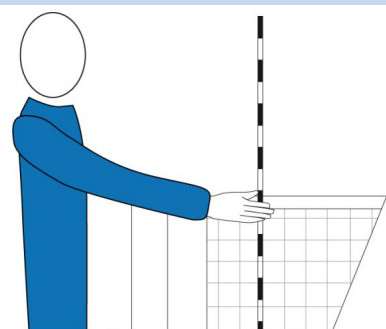


19. REDE TOCADA PELO JOGADOR – BOLA DO SERVIÇO QUE NÃO PASSA PARA O CAMPO ADVERSÁRIO PELO ESPAÇO DE PASSAGEM

Regras: 11.4.4, 12.6.2.1

Indicar o respectivo lado da rede

P/S

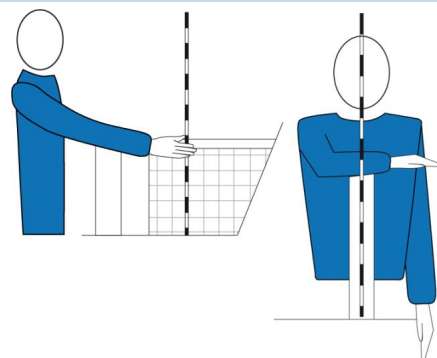


20. PASSAGEM DAS MÃOS POR CIMA DA REDE

Regras: 11.4.1, 3.3.1, 14.3, 14.6.1, 23.3.2.3c

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

P/S



21. FALTA NO ATAQUE

Regras:

- por um defesa, pelo Libero ou ao serviço do adversário : 12.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 23.3.2.3d,e, 24.3.2.4
- após toque de dedos do Libero na sua zona de ataque 13.3.6

Efectuar um movimento de cima para baixo com o antebraço e a mão aberta

P/S

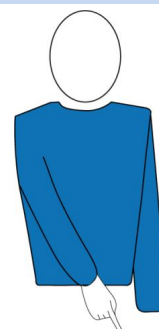


22. PENETRAÇÃO NO CAMPO ADVERSÁRIO BOLA QUE ATRAVESSA O ESPAÇO INFERIOR DA REDE OU JOGADOR NO SERVIÇO QUE TOCA O TERRENO DE JOGO (LINHA DE FUNDO) OU JOGADOR COM UM PÉ FORA DO SEU CAMPO NO MOMENTO DO SERVIÇO

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

Apontar com o dedo indicador a linha central ou a linha correspondente

P/S



23. FALTA DUPLA OU REPETIÇÃO DA JOGADA

Regras: 6.1.2.2, 17.2, 22.2.3.4

Levantar verticalmente os dois dedos polegares

P/S

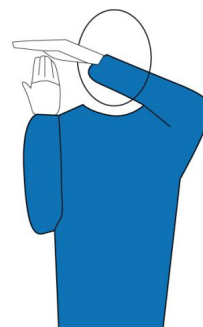


24. **BOLA TOCADA**

Regras: 23.3.2.3b, 24.2.2

Tocar com a palma de uma mão os dedos da outra que estão em posição vertical

P/S



25. **ADVERTÊNCIA POR DEMORA / PENALIZAÇÃO POR DEMORA**

Regras: 15.11.3, 16.2.2, 16.2.3, 23.3.2.2

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

P

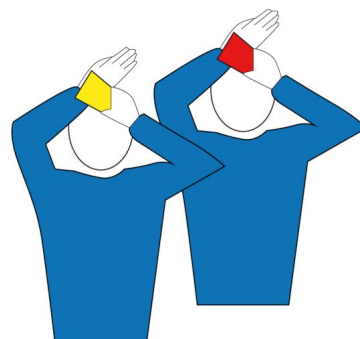


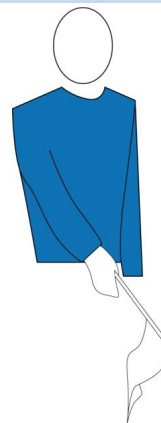
DIAGRAMA 12: GESTOS OFICIAIS DOS JUÍZES DE LINHA

1. BOLA "DENTRO"

Regras: 8.3, 27.2.1.1

Apontar para baixo e para o terreno de jogo com a bandeirola

L

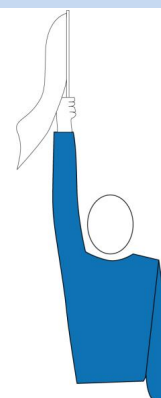


2. BOLA "FORA"

Regras: 8.4.1, 27.2.1.1

Levantar a bandeirola verticalmente

L

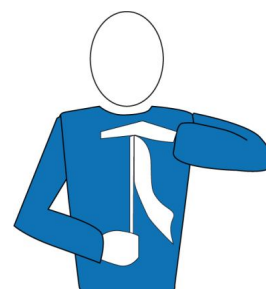


3. BOLA TOCADA

Regras: 27.2.1.2

Levantar a bandeirola e tocar o topo superior com a palma da mão livre

L

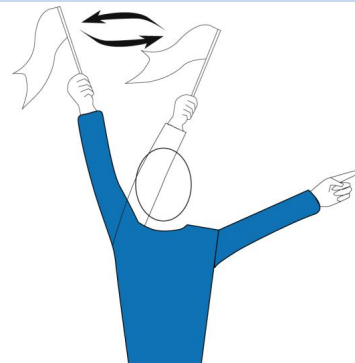


4. **FALTA NO ESPAÇO DE PASSAGEM, BOLA QUE TOCA UM OBJECTO EXTERIOR OU FALTA COM O PÉ NO SERVIÇO**

Regras: 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 27.2.1.3, 27.2.1.4, 27.2.1.6, 27.2.1.7

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

L



5. **JULGAMENTO IMPOSSÍVEL**

Levantar e cruzar os dois antebraços e mãos à frente do peito

L





PARTE 3

DEFINIÇÕES

ÁREA DE CONTROLO DA COMPETIÇÃO

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

ZONAS

São secções no interior da área de jogo (por ex. terreno de jogo e zona livre) definidas para fins específicos (ou com restrições especiais) dentro do texto da regra. Estas incluem : zona de ataque, zona de serviço, zona de substituição, zona livre, zona de defesa e zona de troca do Libero.

ÁREAS

São secções marcadas no chão FORA da zona livre, identificadas pelas regras como tendo uma função específica. Estas incluem: área de aquecimento e área de penalização.

ESPAÇO INFERIOR

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

ESPAÇO DE PASSAGEM

O espaço de passagem é definido por :

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

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

ESPAÇO EXTERIOR

O espaço exterior é o plano vertical da rede fora dos espaços de passagem e inferior.

ZONA DE SUBSTITUIÇÃO

É a parte da zona livre onde se efectuam as substituições.

EXCEPTO COM O ACORDO DA FIVB

Esta condição significa que embora haja regulamentos sobre as normas e especificações dos equipamentos e instalações, há ocasiões especiais em que a FIVB pode fazer alterações de modo a promover o jogo de Voleibol ou a testar novas condições.

MODELOS FIVB

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



ÁREA DE PENALIZAÇÃO

Em cada metade da área de controlo da competição há uma área de penalização localizada para além do prolongamento da linha final, fora da zona livre, e que deve ser colocada no mínimo a 1,5 m atrás do banco da equipa.

FALTA

- a) uma jogada contrária às regras de jogo
- b) uma violação das regras fora de uma jogada

DRIBLAR

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

“TEMPO TÉCNICO”

Este “tempo” especial obrigatório, em acréscimo aos outros “tempos”, permite a promoção do Voleibol, a análise do jogo, e permite oportunidades comerciais adicionais. Os “Tempos Técnicos” são obrigatórios para as competições Mundiais e oficiais da FIVB.

APANHA BOLAS

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

SISTEMA DE MARCAÇÃO CONTÍNUA

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

INTERVALO

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

REDESIGNAÇÃO

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

TROCA

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



INTERFERÊNCIA

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

OBJECTO EXTERIOR

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

SUBSTITUIÇÃO

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