



*Regras Oficiais
do Futevôlei*

ÍNDICE

CARACTERÍSTICAS DO JOGO

SEÇÃO I – O JOGO

Capítulo Um

INSTALAÇÕES E EQUIPAMENTOS

1. **ÁREA DE JOGO**
 - 1.1 DIMENSÕES
 - 1.2 SUPERFÍCIE DE JOGO
 - 1.3 LINHAS DA QUADRA
 - 1.4 ZONA DE SAQUE
 - 1.5 TEMPERATURA
 - 1.6 ILUMINAÇÃO

2. **REDE E POSTES**
 - 2.1 REDE
 - 2.2 FAIXAS LATERAIS
 - 2.3 ANTENAS
 - 2.4 ALTURA DA REDE
 - 2.5 POSTES
 - 2.6 EQUIPAMENTOS ADICIONAIS

3. **BOLA**
 - 3.1 CARACTERÍSTICAS
 - 3.2 UNIFORMIDADE DAS BOLAS
 - 3.3 SISTEMA DE TRÊS BOLAS

Capítulo Dois

PARTICIPANTES

4. **EQUIPES**
 - 4.1 COMPOSIÇÃO E REGISTRO
 - 4.2 CAPITÃO

5. **UNIFORME DOS JOGADORES**
 - 5.1 UNIFORME
 - 5.2 TROCAS AUTORIZADAS
 - 5.3 OBJETOS E UNIFORMES PROIBIDOS

6. **DIREITOS E RESPONSABILIDADES DOS PARTICIPANTES**
 - 6.1 DOS JOGADORES
 - 6.2 CAPITÃO
 - 6.3 LOCALIZAÇÃO DOS PARTICIPANTES

Capítulo Três

PONTO, SET e VENCEDOR DO JOGO

7. SISTEMA DE MARCAÇÃO DE PONTO
 - 7.1 PARA VENCER UMA PARTIDA
 - 7.2 PARA VENCER UM SET
 - 7.3 PARA VENCER UM RALLY
 - 7.4 PARA VENCER UM RALLY NO SET DECISIVO (3°)
 - 7.5 DESISTÊNCIA E EQUIPE INCOMPLETA

Capítulo Quatro

PREPARAÇÃO DA PARTIDA – ESTRUTURA DO JOGO

8. PREPARAÇÃO DA PARTIDA
 - 8.1 SORTEIO
 - 8.2 AQUECIMENTO
9. FORMAÇÃO DAS EQUIPES
 - 9.1 PRESENÇA DOS COMPONENTES
 - 9.2 SUBSTITUIÇÃO DUPLAS
 - 9.3 SUBSTITUIÇÃO 4 X 4
10. POSICIONAMENTO DOS JOGADORES
 - 10.1 POSIÇÕES
 - 10.2 ORDEM DE SAQUE
 - 10.3 FALTA NA ORDEM DE SAQUE

Capítulo Cinco

AÇÕES DE JOGO

11. SITUAÇÕES DE JOGO
 - 11.1 BOLA “EM JOGO”
 - 11.2 BOLA “FORA DE JOGO”
 - 11.3 BOLA “DENTRO”
 - 11.4 BOLA “FORA”
12. FALTAS DE JOGO
 - 12.1 DEFINIÇÃO
 - 12.2 CONSEQÜÊNCIAS DE UMA FALTA
13. TOQUES DE BOLA
 - 13.1 TOQUES DAS EQUIPES
 - 13.2 CONTATOS SIMULTÂNEOS
 - 13.3 TOQUE APOIADO
 - 13.4 CARACTERÍSTICAS DO TOQUE
 - 13.5 FALTAS NO TOQUE DE BOLA

14. BOLA NA REDE
 - 14.1 BOLA PASSANDO SOBRE A REDE
 - 14.2 BOLA TOCANDO A REDE
 - 14.3 BOLA NA REDE

15. JOGADOR NA REDE
 - 15.1 INVASÃO NO ESPAÇO DE JOGO, QUADRA E/OU ZONA LIVRE DO ADVERSÁRIO
 - 15.2 CONTATO COM A REDE
 - 15.3 FALTAS DO JOGADOR NA REDE

16. SAQUE
 - 16.1 DEFINIÇÃO
 - 16.2 PRIMEIRO SAQUE DO SET
 - 16.3 ORDEM DE SAQUE
 - 16.4 AUTORIZAÇÃO PARA O SAQUE
 - 16.5 EXECUÇÃO DO SAQUE
 - 16.6 BARREIRA
 - 16.7 FALTAS NO SAQUE
 - 16.8 FALTAS NO SAQUE APÓS GOLPEAR A BOLA

17. GOLPE DE ATAQUE
 - 17.1 DEFINIÇÃO
 - 17.2 FALTAS NO GOLPE DE ATAQUE

Capítulo Seis

TEMPOS PARA DESCANSO E RETARDAMENTO

18. TEMPO PARA DESCANSO
 - 18.1 DEFINIÇÃO
 - 18.2 NÚMERO DE TEMPOS PARA DESCANSO
 - 18.3 PEDIDO DE TEMPO PARA DESCANSO
 - 18.4 SOLICITAÇÕES INDEVIDAS

19. RETARDAMENTOS DO JOGO
 - 19.1 TIPOS DE RETARDAMENTO
 - 19.2 SANÇÕES POR RETARDAMENTO

20. INTERRUPÇÕES EXCEPCIONAIS DO JOGO
 - 20.1 CONTUSÃO
 - 20.2 INTERFERÊNCIA EXTERNA
 - 20.3 INTERRUPÇÕES PROLONGADAS

21. TROCA DE QUADRA E INTERVALOS
 - 21.1 TROCA DE QUADRA
 - 21.2 INTERVALOS

Capítulo Sete

FALTAS DE CONDUCTA

- 22. CONDUCTA INCORRETA
 - 22.1 CATEGORIAS
 - 22.2 SANÇÕES
 - 22.3 ESCALA DE SANÇÕES
 - 22.4 CONDUCTA INCORRETA ANTES E ENTRE OS SETS

SEÇÃO II – OS ÁRBITROS, SUAS RESPONSABILIDADES E SINAIS OFICIAIS

Capítulo Oito

- 23. EQUIPE DE ARBITRAGEM E PROCEDIMENTOS
 - 23.1 COMPOSIÇÃO
 - 23.2 PROCEDIMENTOS
- 24. PRIMEIRO ÁRBITRO
 - 24.1 LOCALIZAÇÃO
 - 24.2 AUTORIDADE
 - 24.3 RESPONSABILIDADES
- 25. SEGUNDO ÁRBITRO
 - 25.1 LOCALIZAÇÃO
 - 25.2 AUTORIDADE
 - 25.3 RESPONSABILIDADES
- 26. APONTADOR
 - 26.1 LOCALIZAÇÃO
 - 26.2 RESPONSABILIDADES
- 27. JUÍZES DE LINHA
 - 27.1 LOCALIZAÇÃO
 - 27.2 RESPONSABILIDADES
- 28. SINAIS OFICIAIS
 - 28.1 SINAIS MANUAIS DOS ÁRBITROS
 - 28.2 SINAIS OFICIAIS DOS JUÍZES DE LINHA

SEÇÃO III – ANEXOS

- ANEXO 1 – BARREIRA
- ANEXO 2 – BOLA CRUZANDO O PLANO VERTICAL DA REDE
- ANEXO 3 – POSICIONAMENTO DA EQUIPE DE AUXILIARES E ARBITRAGEM
- ANEXO 4 – ÁREA DE JOGO
- ANEXO 5 – DESENHO DA REDE
- ANEXO 6 – SINAIS MANUAIS OFICIAIS DA ARBITRAGEM E AUXILIARES

CARACTERÍSTICAS DO JOGO

O futevôlei é um esporte praticado por duas equipes de dois jogadores cada, disputado em uma quadra de areia dividida em dois campos por uma rede. A bola pode ser golpeada com qualquer parte do corpo, exceto a mão, o braço e o antebraço.

O jogo tem por objetivo enviar a bola por cima da rede para o solo do campo adversário, evitando que a mesma toque o solo do próprio campo.

A bola é colocada em jogo pelo sacador. Este executa o saque golpeando a bola com um dos pés, por sobre a rede em direção ao campo oponente.

Uma equipe tem o direito de golpear a bola três vezes para enviá-la de volta ao campo adversário.

Não é permitido ao jogador golpear a bola duas vezes consecutivamente.

Um rally – tempo em que a bola permanece em jogo – continua até que a bola toque o solo, caia “fora” ou não seja devidamente devolvida ao campo adversário por uma das equipes. No futevôlei, apenas a equipe que está sacando pode marcar “ponto” (exceto no set decisivo e formas de disputa por sistema “tie-break”). Quando a equipe que recebe vence o rally ganha o direito de saque, (no set decisivo ganha também um ponto) denominado “vantagem”. Sempre que ocorre uma “vantagem” os jogadores da equipe favorecida devem alternar-se no saque.

Existem cinco formas de disputa de uma partida de futevôlei;

Forma de disputa A – disputa de um set

A equipe vence o set e a partida ao marcar 15 pontos com um mínimo de dois pontos de diferença sobre o placar do adversário. Na ocorrência de um empate em 16 pontos, a equipe que marca o 17º ponto vence o set e a partida, com somente um ponto de diferença.

Forma de disputa B – melhor de dois sets vencedores

A equipe vence os dois primeiros sets marcando 12 pontos. A equipe que marcar primeiro o 12º ponto vence o set. A equipe que vencer dois sets vence a partida.

Set decisivo - No caso de empate de sets vencidos, 1-1, para vencer o terceiro e decisivo set a equipe tem que marcar 12 pontos, com uma vantagem mínima de dois pontos sobre os pontos do adversário. No caso de 11-11, o jogo continua até que uma vantagem mínima de 2 pontos seja alcançada. Não há ponto limite. O set decisivo, “tie-brake”, é disputado no sistema de contagem contínua, onde um ponto é marcado cada vez que uma equipe vence um “rally”.

Forma de disputa C -A Forma “C” consiste em melhor de três sets, todos os sets usando sistema de ponto por rally, vencido com ponto limite determinado pela TV ou necessidades organizacionais da competição.

Forma de disputa D – A forma “D” consiste em aplicar a forma “A” até o limite cronometrado de 8 minutos(cronômetro travado) e a partir daí no sistema de ponto por rally até o limite de 15 pontos. Em caso 14-14 o jogo continua até que se obtenha uma vantagem mínima de 2 pontos seja alcançada.

Forma de disputa E – A equipe vence o set e a partida ao marcar 18 pontos, no sistema ponto por rally, onde um ponto é marcado cada vez que uma equipe vence um “rally”.

SEÇÃO I – O JOGO

Capítulo Um

INSTALAÇÕES E EQUIPAMENTOS

1 **ÁREA DE JOGO** (Anexo 4)

A área de jogo inclui a quadra e a zona livre.

1.1 DIMENSÕES

1.1.1 A quadra de jogo é retangular, medindo 18m x 9m e é circundada por uma zona livre de no mínimo 3 metros de largura, com um espaço livre de qualquer tipo de obstáculo até uma altura mínima de 8 metros do solo.

1.1.2 Para competições nacionais oficiais, a zona livre deve distar no mínimo 8 metros das linhas de fundo e 5 metros das linhas laterais com um espaço livre de qualquer obstáculo até uma altura mínima de 12 metros do solo.

1.2 SUPERFÍCIE DE JOGO

1.2.1 O piso deve ser de areia, nivelado, o mais plano e uniforme possível, livre de pedras, conchas e qualquer outro objeto que possa representar risco de cortes ou ferimentos aos jogadores.

1.2.2 Em competições nacionais oficiais a areia deve ser constituída de grãos finos, tendo uma profundidade de no mínimo 30 cm.

1.2.3 A superfície de jogo não pode apresentar qualquer perigo de contusão aos jogadores.

1.3 LINHAS DA QUADRA

1.3.1 Duas linhas laterais e duas linhas de fundo delimitam a quadra de jogo. Ambas estão situadas dentro das dimensões da quadra.

1.3.2 Não existe linha central

1.3.3 Todas as linhas têm de 5 cm a 8 cm de largura no caso de fitas e 20 a 30 milímetros de largura em caso de cordas.

1.3.4 As linhas devem ser de cores bem contrastantes com a cor da areia.

1.3.5 As linhas da quadra devem ser marcadas com fitas ou cordas feitas de material resistente e qualquer objeto para fixá-las que fique exposto, deve ser de material suave e flexível.

1.4 ZONA DE SAQUE

A zona de saque é a área situada atrás da linha de fundo, entre o prolongamento das linhas laterais, estendendo-se até o final da zona livre.

1.5 TEMPERATURA

A temperatura não deve representar nenhum perigo de lesão aos jogadores, devendo ser compatível com uma competição ao ar livre.

1.6 ILUMINAÇÃO

Para competições nacionais oficiais realizadas à noite, a iluminação deve ser de 1.000 lux a 1.500 lux, medida a uma distância de um metro de altura do piso.

2 REDE E POSTES

2.1 REDE

A rede mede 9,5 m de comprimento por 1 m de largura, com uma variação de(+/- 3 cm) quando tencionada, estendida verticalmente sobre o eixo central da quadra.

É feita de malhas quadradas de 10 cm. Seu bordo superior e inferior são delimitados por faixas horizontais de 5 cm a 8 cm de largura, feitas de lona dupla, costuradas ao longo de todo o comprimento da rede. Em cada extremidade das faixas existe uma abertura, que permite a fixação da rede aos postes, por meio de cordas, mantendo esticado o bordo superior.

Correndo por entre as faixas encontramos uma corda na parte superior e uma outra na parte inferior, que são amarrados nos postes de modo a manter toda a rede bem esticada. É permitida a propaganda nas faixas horizontais da rede.

2.2 FAIXAS LATERAIS

Duas faixas laterais de 5 cm a 8 cm de largura e 1 m de comprimento são fixadas na rede, em sentido vertical, sobre cada linha lateral. São consideradas partes integrantes da rede. É permitida a propaganda nas faixas laterais da rede.

2.3 ANTENAS

As antenas são varas flexíveis com 1,80 m de altura e 10 mm de diâmetro. São feitas de fibra de vidro ou material similar. Duas antenas são colocadas perpendicularmente à parte externa de cada faixa lateral, em lados opostos da rede.

Os 80 cm da parte superior das antenas estendem-se além do bordo superior da rede. São pintadas com faixas coloridas de 10 cm de largura, em cores contrastantes, de preferência vermelha e branca.

As antenas são consideradas parte da rede e delimitam lateralmente o espaço de jogo sobre a mesma.

2.4 ALTURA DA REDE

A altura da rede para competições masculinas é de 2,20 m e de 2,00m para competições femininas. Na modalidade 4 por 4, a altura será de 2 m.

Observações:

A altura da rede pode variar por grupos de idade, de acordo com o seguinte:

	Feminino	Masculino
Até 16 anos	1,90m	2,10m
Até 14 anos	1,80m	2,00m
Até 12 anos	1,70m	1,90m

Sua altura é medida no centro da quadra, por meio de uma régua. Os dois extremos da rede (acima das faixas laterais) devem estar na mesma altura e não podem exceder em mais de 2 cm a altura regulamentar.

2.5 POSTES

Os postes de fixação da rede devem medir 2,55 m.. Devem ser fixados ao solo a uma distância de 0,50 m a 1 m de cada linha lateral da quadra. Sua fixação por meio de cabos é proibida e todo e qualquer equipamento que possa obstruir ou ferir os jogadores deve ser eliminado. Os postes devem ser acolchoados.

2.6 EQUIPAMENTOS ADICIONAIS

Todo e qualquer equipamento adicional será determinado pelo regulamento da LNF.

3 **BOLA**

3.1 CARACTERÍSTICAS

A bola deve ser esférica, constituída de uma capa de couro flexível ou similar e que não absorva água, apropriada para uso ao ar livre uma vez que os jogos podem ser realizados mesmo com chuva. Esta capa reveste uma câmara de borracha ou material similar

Peso – 410 a 440g

Circunferência – 68cm a 70cm

Pressão interna – 0.56 a 0.63kg/cm²)

3.2 UNIFORMIDADE DAS BOLAS

As bolas de um mesmo jogo têm que ter necessariamente as mesmas características de cor, circunferência, peso, pressão interna, tipo etc.

Competições nacionais oficiais devem ser disputadas com bolas aprovadas pela LNF.

3.3 SISTEMA DE TRÊS BOLAS

Para competições nacionais oficiais devem ser utilizadas três bolas. Neste caso, três boleiros ficam assim posicionados: um em cada canto da zona de saque e um atrás do segundo árbitro.

Capítulo Dois

PARTICIPANTES

4 *EQUIPES*

4.1 COMPOSIÇÃO E REGISTRO

4.1.1 Uma equipe é formada por dois jogadores nas duplas e por cinco(1 reserva) nas quadras(4 X 4).

4.1.2 Somente os jogadores inscritos na súmula podem participar do jogo.

4.2 CAPITÃO

O capitão da equipe deve estar indicado na súmula.

5 *UNIFORME DOS JOGADORES*

5.1 UNIFORME

5.1.1 O uniforme dos jogadores consiste em calção ou calção de banho. Uma camisa de malha ou camiseta é opcional, exceto quando especificado no Regulamento do Torneio.

5.1.2 Nas competições nacionais oficiais, jogadores de um mesmo time devem usar uniformes do mesmo feitio e cor.

5.1.3 As camisas e shorts devem estar limpos.

5.1.4 Os jogadores devem jogar descalços, exceto quando autorizados pelo árbitro.

5.1.5 As camisas dos jogadores ou calções (quando autorizados a jogar sem camisa) devem ser numerados (1 e 2 para as duplas e 1 a 5 para as quadras) . O número deve ser afixado na altura do peito (ou na frente do short).

5.1.6 A numeração deve ser de cor contrastante com a da camisa e de, no mínimo, 10 cm de altura. A faixa que forma os números deve ter, no mínimo, 1,5 cm de largura.

5.2 TROCAS AUTORIZADAS

Se ambas as equipes se apresentam com a mesma cor de camisa, a equipe local deve trocar de camisa. Em uma quadra neutra, a equipe relacionada em primeiro lugar na súmula deve mudar de camisa.

- 5.2.1 O primeiro árbitro pode autorizar um ou mais jogadores a:
- a) jogar de meias
 - b) trocar as camisas molhadas no intervalo dos sets, desde que sejam substituídas por outras que obedecem ao Regulamento do torneio.
- 5.2.2 A uma solicitação do jogador, o primeiro árbitro pode autorizar o uso de camisas de baixo e agasalhos de treinamento.

5.3 OBJETOS E UNIFORMES PROIBIDOS

- 5.3.1 É proibido o uso de qualquer objeto que possa machucar o jogador, tais como: alfinetes, braceletes, moldes de gesso etc.
- 5.3.2 É proibido usar uniformes que não apresentem o número oficial (Regras 5.1.5 e 5.1.6).

6 ***DIREITOS E RESPONSABILIDADES DOS PARTICIPANTES***

6.1 DOS JOGADORES

- 6.1.1 Todos os jogadores devem conhecer e obedecer as Regras Oficiais do Futevôlei.
- 6.1.2 Os participantes devem acatar as decisões da equipe de arbitragem com espírito esportivo, sem discuti-las. No caso de alguma dúvida, pode ser solicitada uma explicação.
- 6.1.3 Os participantes devem se comportar com cortesia e *fair-play*, não apenas em relação aos árbitros, mas também aos demais dirigentes, boleiros, à equipe adversária, companheiro de equipe e espectadores.
- 6.1.4 Os participantes devem evitar ações ou atitudes que possam influenciar a decisão dos árbitros ou encobrir faltas cometidas por sua equipe.
- 6.1.5 Os participantes devem evitar ações que provoquem retardamento da partida.
- 6.1.6 É permitida a comunicação entre os jogadores de uma mesma equipe durante a partida.
- 6.1.7 Durante o jogo, ambos os jogadores estão **AUTORIZADOS** a falar com os árbitros, desde que a bola não esteja em jogo, nos casos abaixo:
- a) Pedir uma explicação sobre a aplicação ou interpretação das Regras. Caso a explicação não satisfaça aos jogadores, um deles deve comunicar imediatamente ao árbitro que se reserva o direito de registrar oficialmente seu protesto na súmula do jogo, ao término da partida.
 - b) Solicitar autorização:
 - para trocar de uniformes ou equipamentos;
 - verificar o número do sacador;
 - checar a rede, bola, piso etc.;
 - endireitar as linhas da quadra .
 - c) Solicitar “tempo de descanso” .
Obs: Os jogadores devem ser autorizados pelos árbitros para deixarem a área de jogo.

6.1.8 No final do jogo:

- a) Ambos os jogadores agradecem aos árbitros e aos adversários.
- b) Caso algum jogador da equipe tenha expressado seu protesto junto ao primeiro árbitro, pode então registrá-lo na súmula.

6.2 CAPITÃO

6.2.1 Antes do jogo, o capitão da equipe:

- a) assina a súmula do jogo;
- b) representa a sua equipe no sorteio.
- c) em qualquer momento da competição será o canal de comunicação entre os organizadores, a arbitragem e sua equipe.

6.2.2 No final do jogo, o capitão da equipe verifica o resultado, assinando a súmula.

6.3 LOCALIZAÇÃO DOS PARTICIPANTES

As cadeiras dos jogadores devem estar a 5 m de distância da linha lateral e separadas por um mínimo de 3 m de distância da mesa do apontador.

Capítulo Três

PONTO, SET E VENCEDOR DO JOGO

7 *SISTEMA DE MARCAÇÃO DE PONTO*

7.1 PARA VENCER UMA PARTIDA

7.1.1 FORMA A – partida de um set: a partida é vencida pela equipe que vence o set único.

7.1.2 FORMA B – dois ou três sets: a partida é vencida pela equipe que ganha dois sets.

7.1.3 No caso de empate em sets vencidos, 1-1, (Forma B, Regra 7.1.2), o set decisivo (3º) é jogado um tie-break com o sistema de ponto por rally (Regra 7.4)

7.2 PARA VENCER UM SET

7.2.1 Forma A (Regra 7.1.1):

O set é vencido pela equipe que marcar primeiro 15 pontos, com uma vantagem mínima de dois pontos sobre os pontos da equipe adversária. No caso de um empate em 14 pontos, a partida continua até que seja atingida uma diferença de dois pontos (16-14, 17-15).

Entretanto, um ponto limite é fixado em 17 pontos, isto é, após um empate em 16 pontos, a equipe que marcar o 17º ponto vence o set com apenas um ponto de vantagem.

7.2.2 Forma B (Regra 7.1.2):

a) Dois primeiros sets:

O set é vencido pela equipe que marcar primeiro 12 pontos. No caso de empate 11-11, a equipe que marcar 12 pontos primeiro vence o set.

b) O set decisivo:

Em caso de empate em sets, 1 – 1, o set decisivo (3º) será jogado um tie break com o sistema de ponto por rally (Regra 7.4). Ganha o set a equipe que, com uma diferença mínima de 2 pontos, marcar primeiro 12 pontos. Em caso de empate, 11 - 11, o jogo continua até que uma das equipes alcance uma diferença de 2 pontos. Não há limite de pontos.

7.3 PARA VENCER UM RALLY

Sempre que uma equipe cometer erros no saque ou na devolução da bola ao campo adversário ou cometer qualquer outra falta, a equipe oponente vencerá o rally, provocando uma das seguintes conseqüências:

7.3.1 Caso a equipe oponente tenha sacado, esta marca um ponto e continua a sacar.

7.3.2 Caso a equipe adversária tenha recepcionado o saque, ganha o direito de sacar sem marcar ponto (vantagem), exceto no set decisivo (3º) e sistemas de disputa de ponto por rally.

7.4 PARA VENCER UM RALLY NO SET DECISIVO (3º)

No set decisivo, sempre que uma equipe vencer um rally, marca um ponto provocando as seguintes conseqüências:

7.4.1 Se estiver de posse do saque, marca um ponto e continua a sacar.

7.4.2 Se estiver recepcionando o saque, ganha, além do ponto, o direito de sacar.

7.5 DESISTÊNCIA E EQUIPE INCOMPLETA

Se uma equipe se recusar a jogar depois de solicitada a fazê-lo, é declarada desistente e perde a partida com o resultado de (0 - 15 na Forma A) e (0 – 12, 0 – 12 na Forma B), para os sets.

7.5.1 Uma equipe que não se apresentar na hora marcada para a partida sem justa causa é considerada ausente, com os mesmos resultados da Regra 7.5.

7.5.2 Uma equipe declarada INCOMPLETA em um set, ou partida, perde o set ou a partida (Regra 9.1). A equipe adversária recebe os pontos necessários para vencer o set ou a partida. A equipe incompleta mantém os pontos e sets.

Capítulo Quatro

PREPARAÇÃO DA PARTIDA – ESTRUTURA DO JOGO

8 PREPARAÇÃO DA PARTIDA

8.1 SORTEIO

Antes do aquecimento, o primeiro árbitro realiza um sorteio na presença dos dois capitães das equipes. O vencedor do sorteio ganha o direito de escolher entre:

- a) Sacar ou recepcionar o primeiro saque, ou
- b) Escolher o lado da quadra.

O perdedor fica com a alternativa restante.

No 2º set (Forma B) o perdedor do sorteio no 1º set tem o direito de escolher entre “a” ou b”.

Um novo sorteio será efetuado para o set decisivo.

8.2 AQUECIMENTO

As equipes têm direito a um período máximo de aquecimento de 5 minutos.

9 FORMAÇÃO DAS EQUIPES

9.1 Dois jogadores de cada equipe (Regras 4.1.1.) devem estar sempre em jogo.

9.2 Não existem substituições de jogadores.

9.3 Na modalidade de quadra(4 X 4) existe possibilidade de substituição.

10 POSICIONAMENTO DOS JOGADORES

10.1 POSIÇÕES

10.1.1 No momento em que a bola for golpeada pelo sacador, cada equipe deve estar posicionada em sua própria quadra (exceto o sacador).

10.1.2 Os jogadores estão livres para se posicionarem na quadra não havendo posições determinadas.

10.1.3 NÃO existem faltas de posição.

10.2 ORDEM DE SAQUE

A ordem de saque deve ser mantida por todo o set (de acordo com o determinado pelo capitão da equipe imediatamente após o sorteio).

10.3 FALTA NA ORDEM DE SAQUE

10.3.1 Comete-se falta na ordem de saque quando este não é efetuado de acordo com a ordem de saque.

10.3.2 O apontador deve determinar o momento preciso em que se cometeu a falta. Todos os pontos conseguidos pela equipe desde este instante devem ser anulados.

10.3.3 Se os pontos obtidos pela equipe, quando um jogador estava fora da ordem de saque, não podem ser determinados, a única sanção a ser aplicada é a perda do rally. (Regra 12.2.1).

Capítulo Cinco

AÇÕES DE JOGO

11 SITUAÇÕES DE JOGO

11.1 BOLA “EM JOGO”

O rally começa com o apito do árbitro. Entretanto, a bola é considerada “em jogo” a partir da execução do saque.

11.2 BOLA “FORA DE JOGO”

O rally termina com o apito do árbitro. Entretanto, se o árbitro apitar uma falta cometida com a bola em jogo, esta é considerada “fora de jogo”, a partir do momento em que a falta foi cometida (Regra 12.2.2).

11.3 BOLA “DENTRO”

A bola é considerada “dentro” quando toca o solo da quadra de jogo, inclusive as linhas limites (Regra 1.3).

11.4 BOLA “FORA”

A bola é considerada “fora” quando:

- a) Atinge o solo completamente fora dos limites da quadra de jogo (sem tocar as linhas limites).
- b) Toca um objeto situado fora da quadra, o teto ou uma pessoa fora do jogo;
- c) Toca as antenas, cordas, postes ou a própria rede, fora do limite das faixas laterais ou das antenas.

12 FALTAS DE JOGO

12.1 DEFINIÇÃO

12.1.1 Qualquer ação contrária às Regras é considerada “falta”.

12.1.2 Os árbitros julgam as faltas e determinam as penalidades, de acordo com estas Regras.

12.2 CONSEQUÊNCIAS DE UMA FALTA

12.2.1 Toda falta sofre uma penalidade; a equipe contrária àquela que cometeu a falta vence o rally, conforme a Regra 7.3 ou Regra 7.4 no caso de set decisivo.

12.2.2 Se duas ou mais faltas forem cometidas sucessivamente, somente a primeira é considerada.

12.2.3 No caso de duas ou mais faltas cometidas simultaneamente por dois adversários, considera-se FALTA DUPLA e o rally é então repetido.

13 TOQUES DE BOLA

13.1 TOQUES DAS EQUIPES

13.1.1 Cada equipe tem direito a tocar a bola, no máximo, três vezes para retorná-la por cima da rede ao campo adversário.

13.1.2 Estes toques incluem não apenas os toques intencionais dos jogadores, mas também qualquer contato involuntário com a bola.

13.1.3 Não é permitido ao jogador tocar a bola duas vezes consecutivas.

13.2. CONTATOS SIMULTÂNEOS

13.2.1 Dois jogadores podem tocar a bola simultaneamente.

13.2.2 Quando dois companheiros de equipe tocam a bola simultaneamente, considera-se como dois toques efetuados pela equipe .

Quando dois companheiros de equipe tentam tocar a bola mas apenas um realiza o toque, considera-se um toque efetuado.

No caso de colisão de jogadores nenhuma falta é cometida.

13.3 TOQUE APOIADO

Dentro da área de jogo não é permitido ao jogador apoiar-se no companheiro ou em qualquer outra estrutura / objeto para atingir a bola.

Entretanto, o jogador que estiver por cometer uma falta (tocar a rede ou interferir na jogada da equipe adversária, etc.) pode ser impedido ou contido pelo companheiro de equipe.

13.4 CARACTERÍSTICAS DO TOQUE

13.4.1 A bola pode ser tocada com qualquer parte do corpo, exceto as mãos, antebraços e braços.

13.4.2 A bola deve ser tocada, não podendo ser retida ou conduzida. Pode ser devolvida para qualquer direção.

13.5 FALTAS NO TOQUE DE BOLA

13.5.1 QUATRO TOQUES – uma equipe toca a bola quatro vezes antes de devolvê-la ao campo adversário (Regra 13.1.1).

13.5.2 TOQUE APOIADO – O jogador, dentro da área de jogo, apoiasse no companheiro ou em qualquer outra estrutura/objeto para alcançar a bola (Regras 13.3.).

13.5.3 TOQUE IRREGULAR – Quando a bola toca no braço, antebraço ou na mão do atleta.

13.5.4 DOIS TOQUES – O jogador toca a bola duas vezes sucessivamente, ou é tocado sucessivamente pela bola em várias partes do corpo (Regras 13.1.3).

14 **BOLA NA REDE**

14.1 BOLA PASSANDO SOBRE A REDE (Anexo 2)

14.1.1 A bola enviada ao campo do adversário deve passar por cima da rede, dentro do espaço de cruzamento. O espaço de cruzamento é parte do plano vertical da rede assim delimitado:

- a) abaixo, pelo bordo superior da rede;
- b) lateralmente, pelas antenas e seu prolongamento imaginário;
- c) acima, pelo teto ou estrutura (caso existentes).

14.1.2 Uma bola dirigindo-se ao campo adversário, passando total ou parcialmente por fora do espaço de cruzamento, pode ser recuperada, desde que retorne por fora da antena, pelo mesmo lado do campo, dentro dos toques regulamentares.

14.1.3 A bola é considerada “fora” quando cruza completamente o espaço abaixo da rede.

14.2 BOLA TOCANDO A REDE

Ao ultrapassar a rede (Regra 14.1.1), a bola pode tocá-la.

14.3 BOLA NA REDE

14.3.1 Uma bola jogada de encontro a rede pode ser recuperada dentro dos limites permitidos de três toques por equipe.

14.3.2 Se a bola rasga as malhas da rede ou a derruba, o rally é cancelado e repetido.

15 JOGADOR NA REDE

Cada equipe deve jogar dentro de sua própria quadra e área de jogo. No entanto, a bola pode ser recuperada além da zona livre.

15.1 INVASÃO NO ESPAÇO DE JOGO, QUADRA E/OU ZONA LIVRE DO ADVERSÁRIO.

Um jogador pode invadir o espaço de jogo, quadra e/ou zona livre do adversário, desde que sua ação não interfira na jogada do adversário.

15.2 CONTATO COM A REDE

15.2.1 É proibido tocar qualquer parte da rede ou das antenas (exceção Regra 15.2.4).

15.2.2 Após golpear a bola, o jogador pode tocar os postes, cordas ou qualquer outro objeto que não a rede em toda a sua extensão, contanto que isto não interfira na jogada.

15.2.3 Quando a bola é jogada de encontro à rede e toca o adversário, não é considerada falta.

15.2.4 O contato acidental dos cabelos com a rede não é falta.

15.3 FALTAS DO JOGADOR NA REDE

15.3.1 O jogador toca a bola ou o adversário no espaço de jogo contrário antes ou durante o golpe de ataque do adversário (Regra 15.1).

15.3.2 O jogador penetra o espaço de jogo, quadra e/ou zona livre do adversário, interferindo no jogo do adversário (Regra 15.1).

15.3.3 Um jogador toca a rede (Regra 15.2.1).

16 SAQUE

16.1 DEFINIÇÃO

O saque é a ação efetuada por um jogador, que coloca a bola em jogo posicionado na zona de saque, colocando-a sobre a areia e golpeando-a com um dos pés.

16.2 PRIMEIRO SAQUE DO SET

A equipe que efetua o primeiro saque de um set é determinada pelo sorteio (Regra 8.1)

16.3 ORDEM DE SAQUE

Após o primeiro saque de um set, os seguintes critérios são observados para determinar o sacador:

a) Quando a equipe que sacou vence o rally, o jogador que sacou permanece sacando.

b) Quando a equipe receptora vence o rally, ganha o direito de saque e o sacador é o jogador que não tiver efetuado o último saque da equipe.

16.4 AUTORIZAÇÃO PARA O SAQUE

O primeiro árbitro autoriza o saque após certificar-se de que o sacador tem a bola atrás da linha de fundo e as equipes estão prontas para jogar .

16.5 EXECUÇÃO DO SAQUE

16.5.1 O sacador pode movimentar-se livremente dentro da zona de saque. No momento em que golpear a bola , não pode tocar a quadra (linha de fundo inclusive) nem o solo fora dos limites da zona de saque. Seus pés não podem estar embaixo da linha. Após o golpe, pode pisar ou tocar o solo fora dos limites da zona de saque ou dentro da quadra.

16.5.2 Caso a linha se mova em virtude da areia deslocada pelo sacador, NÃO é considerada uma falta.

16.5.3 O sacador deve golpear a bola até 5 segundos após o apito do primeiro árbitro autorizando o saque.

16.5.4 Um saque efetuado antes da autorização do primeiro árbitro é cancelado e repetido.

16.5.5 A bola deve ser golpeada com um dos pés.

16.6 BARREIRA (Anexo 1)

O companheiro do sacador não pode impedir a visão do adversário, escondendo o sacador ou a trajetória da bola, através de barreira. A uma solicitação do adversário ele deve mover-se no sentido lateral .

16.7 FALTAS NO SAQUE

As seguintes faltas provocam uma troca de saque. O sacador:

- a) Infringe a ordem de saque (Regra 16.3);
- b) Não executa devidamente o saque (Regra 16.5).

16.8 FALTAS NO SAQUE APÓS GOLPEAR A BOLA

Após a bola ter sido corretamente golpeada, o saque se transforma em falta se a bola:

- a) Toca um jogador da equipe sacadora ou não ultrapassa o plano vertical da rede.
- b) Cai “fora” (Regra 11.4).

17 **GOLPE DE ATAQUE**

17.1 DEFINIÇÃO

17.1.1 Todas as ações objetivando dirigir a bola à quadra adversária, exceto o saque , são consideradas golpes de ataque.

17.1.2 O golpe de ataque é completado no momento em que a bola ultrapassa completamente o plano vertical da rede.

17.1.3 Os jogadores podem atacar a bola em qualquer altura, desde que o golpe tenha sido realizado nos limites do seu espaço de jogo.

17.2 FALTAS NO GOLPE DE ATAQUE

17.2.1 O jogador golpeia a bola dentro do espaço de jogo da equipe adversária (Regra 15.1).

17.2.2 O jogador golpeia a bola para “fora” (Regra 11.4).

Capítulo Seis

TEMPOS PARA DESCANSO E RETARDAMENTO

18 *TEMPO PARA DESCANSO*

18.1 DEFINIÇÃO

TEMPO para descanso é uma interrupção regulamentar do jogo. Este tempo tem a duração de 60 segundos.

18.2 NÚMERO DE TEMPOS DE DESCANSO

Cada equipe tem direito a dois tempos no máximo em cada set.

18.3 PEDIDO DE TEMPO DE DESCANSO

Os jogadores podem solicitar tempo somente quando a bola estiver fora de jogo e antes do apito do árbitro autorizando o saque, acompanhado do sinal manual correspondente. Os pedidos de tempo podem ser consecutivos, sem que haja a necessidade de a partida ser reiniciada.

Os jogadores devem ter a autorização dos árbitros para deixar a área de jogo.

18.4 SOLICITAÇÕES INDEVIDAS

Entre outras, é impropriedade solicitar um tempo para descanso:

- a) Durante um rally, no momento, ou após o apito do árbitro autorizando o saque.
- b) Após ter sido completado o número regulamentar de tempos para descanso (Regra 19.2). Qualquer solicitação indevida que não afete ou retarde o jogo deve ser desconsiderada, sem qualquer sanção, a não ser quando repetida em um mesmo set (Regra 19.2.2).

19 *RETARDAMENTOS DO JOGO*

19.1 TIPOS DE RETARDAMENTO

A ação indevida de uma equipe que impeça o restabelecimento do jogo é considerada como retardamento. Entre outras, incluem-se:

- a) Estender a duração do tempo de descanso, após ter sido instruído para reiniciar o jogo.
- b) Repetir uma solicitação indevida no mesmo set (Regra 19.2.2).
- c) Retardar o jogo.

19.2 SANÇÕES POR RETARDAMENTO

19.2.1 O primeiro retardamento provocado por uma equipe em um set é sancionado com uma ADVERTÊNCIA DE RETARDAMENTO.

19.2.2 O segundo e os seguintes retardamentos de qualquer espécie, cometidos pela mesma equipe em um mesmo set, constituem falta e são sancionados com uma PENALIDADE POR RETARDAMENTO: perda do rally.

20 *INTERRUPÇÕES EXCEPCIONAIS DO JOGO*

20.1 CONTUSÃO

20.1.1 No caso de acidente sério estando a bola em jogo, o árbitro deve paralisar a partida imediatamente. O rally é então repetido.

20.1.2 A um jogador lesionado é concedido, no máximo, 5 minutos para recuperação num set. O árbitro autoriza o médico (devidamente credenciado) a entrar na quadra de jogo para atender o jogador. Somente o árbitro pode autorizar o jogador a deixar a área de jogo sem penalidade. Ao término dos 5 minutos do tempo de recuperação, o árbitro apita para reiniciar a partida, e neste momento, o jogador determina por si mesmo se está apto a continuar jogando.

Se o jogador não se recupera ou não regressa à área de jogo ao concluir o tempo para recuperação, sua equipe será declarada incompleta (Regras 7.5.2/9.1).

Em casos extremos, o médico do torneio e o Supervisor Técnico podem ser contrários ao retorno do jogador lesionado.

NOTA: O tempo de recuperação começará no momento em que o médico oficial do torneio chegar à quadra de jogo para atender o jogador. Não havendo um médico disponível, o tempo de recuperação começará a partir do momento em que o árbitro autorizar.

20.2 INTERFERÊNCIA EXTERNA

No caso de interferência externa durante o jogo, a partida deve ser interrompida e o rally repetido.

20.3 INTERRUPÇÕES PROLONGADAS

No caso de circunstâncias imprevisíveis interromperem a partida, o primeiro árbitro, o organizador e o Comitê de Controle, se houver, devem decidir sobre as medidas necessárias para o restabelecimento das condições normais.

20.3.1 No caso de ocorrer uma ou várias interrupções, não excedendo um total de 4 horas, o jogo se reinicia na mesma quadra ou em outra quadra, com o mesmo placar. Para os sets já realizados será mantido o mesmo placar.

20.3.2 Na ocorrência de uma ou várias interrupções, excedendo o limite total de 4 horas, toda a partida é repetida.

21 TROCA DE QUADRA E INTERVALOS

21.1 TROCA DE QUADRA

21.1.1. No formato “A” a cada 5 pontos jogados as equipes trocam de quadra.

21.1.2. No formato “B” a cada 4 pontos jogados as equipes trocam de quadra.

21.1.3. No formato “E” a cada 7 pontos jogados as equipes trocam de quadra.

21.2 INTERVALOS

21.2.1 O intervalo entre cada set (caso seja jogado mais de um set) dura 5 minutos.

Durante este intervalo, o primeiro árbitro realiza o sorteio (Regra 8.1).

21.2.2 Durante a troca de quadra (Regra 22.1) as equipes têm direito a um intervalo de, no máximo, 30 segundos. Durante este intervalo, os jogadores podem sentar-se nas cadeiras.

Exceção: no set decisivo (3º), na Forma “B”(Regra 7.1.3.), não existe intervalo durante as trocas de quadra. As equipes devem mudar de quadra sem demora.

21.2.3 Se a troca de quadra não se realizar no momento regulamentado, deve ser efetuada tão logo o erro seja constatado. A pontuação alcançada até o momento da troca de quadra permanece a mesma.

Capítulo Sete

FALTAS DE CONDUTA

22 CONDUTA INCORRETA

As condutas incorretas de jogadores em relação a árbitros, adversários, companheiros de equipe ou espectadores são classificadas em 4 categorias, conforme sua gravidade.

22.1 CATEGORIAS

22.1.1 Conduta anti-esportiva: discussão, intimidação, etc.

22.1.2 Conduta grosseira: ações contrárias aos princípios morais e de boa educação , demonstrando falta de respeito.

22.1.3 Conduta ofensiva: palavras ou gestos insultantes ou difamatórios.

22.1.4 Agressão: ataque físico ou intenção de agressão.

22.2 SANÇÕES

Dependendo da gravidade da conduta incorreta, conforme interpretação do primeiro árbitro, as sanções aplicáveis, que devem ser devidamente registradas na súmula do jogo, são:

- 22.2.1 ADVERTÊNCIA POR CONDUTA INCORRETA: para condutas anti-esportivas. Não se aplicam sanções mas o jogador é alertado a não repeti-las no mesmo set.
- 22.2.2 PENALIDADE POR CONDUTA INCORRETA: para conduta grosseira. A equipe é penalizada com a perda do rally, vantagem ou ponto para o adversário.
- 22.2.3 EXPULSÃO: (somente na forma “B”) a repetição de conduta grosseira é penalizada com a expulsão. O jogador expulso deve deixar a área de jogo e sua equipe é declarada incompleta para o set (Regras 7.5.2 e 9.1).
- 22.2.4 DESQUALIFICAÇÃO: para condutas ofensivas e agressões. O jogador deve deixar a área de jogo e sua equipe é declarada incompleta para o jogo (Regras 7.5.2 e 9.1).
- 22.2.5 PENALIZAR um jogador que contatar intencionalmente a bola através da rede, quando a bola está na quadra adversária, impedindo que o adversário recupere a bola. A bola que tocar o jogador através da rede, quando este não teve a intenção de contatá-la não será penalizado.
- 22.3 ESCALA DE SANÇÕES
A repetição de conduta incorreta por um mesmo jogador, em um mesmo set, é penalizada progressivamente como demonstrado na Escala de Sanções.
Um jogador pode ser penalizado com mais de um cartão vermelho por conduta grosseira em um mesmo set.
A desqualificação devido à conduta ofensiva ou agressão não exige sanção prévia.
- 22.4 CONDUTA INCORRETA, ANTES E ENTRE OS SETS
Qualquer conduta incorreta, antes ou no intervalo dos sets, será penalizada conforme a Escala de Sanções, no set seguinte.

SEÇÃO II - OS ÁRBITROS, SUAS RESPONSABILIDADES E SINAIS OFICIAIS

(Anexo 6)

Capítulo Oito

EQUIPE DE ARBITRAGEM E PROCEDIMENTOS

23 EQUIPE DE ARBITRAGEM E PROCEDIMENTOS

23.1 COMPOSIÇÃO

A equipe de arbitragem de um jogo é composta dos seguintes oficiais:

- o primeiro árbitro
- o segundo árbitro
- o apontador
- 4 ou 2 juízes de linha.

23.2 PROCEDIMENTOS

23.2.1 Somente o primeiro e segundo árbitros têm o direito de apitar durante o jogo:

- a) O primeiro árbitro autoriza o saque que inicia o rally.
 - b) O primeiro e segundo árbitros apitam e sinalizam o final do rally, certos de que uma falta foi cometida, identificando-a quando necessário.

23.2.2. Eles podem apitar durante uma interrupção do jogo para indicar que autorizam ou rejeitam a solicitação de uma equipe.

23.2.3. Imediatamente após o apito sinalizando o fim de um rally, o árbitro indica, através da sinalização manual (Regra 28.1):

- a) A equipe sacadora.
- b) A natureza da falta.
- c) O jogador faltoso.

24 PRIMEIRO ÁRBITRO

24.1 LOCALIZAÇÃO

O primeiro árbitro exerce suas funções sentado ou de pé na cadeira de arbitragem, localizada num dos extremos da rede. Sua visão deve estar aproximadamente 50 cm acima do bordo superior da rede.

24.2 AUTORIDADE

24.2.1 O primeiro árbitro dirige a partida do início ao fim. Tem autoridade sobre toda a equipe de arbitragem e jogadores. Durante o jogo, suas decisões são definitivas. Está autorizado a revogar as decisões dos outros membros da equipe de arbitragem (caso perceba um erro) podendo, inclusive, substituir um membro desta equipe que não esteja cumprindo devidamente suas funções.

24.2.2 É ele quem controla o trabalho dos boleiros.

24.2.3 Está investido do poder de decidir sobre qualquer assunto referente ao jogo, inclusive àqueles que não estejam previstos nestas Regras.

24.2.4 O primeiro árbitro não deve permitir discussões sobre uma decisão tomada. Entretanto, quando solicitado por um jogador, deve justificar sua decisão explicando sobre a aplicação ou interpretação da Regra na qual tenha baseado sua decisão. Caso um jogador expresse imediatamente seu desacordo com a explicação dada e queira formalizar um protesto oficial ao final do jogo, o árbitro está obrigado a autorizá-lo (Regra 6.1.7a).

Para competições nacionais oficiais, o protesto deve ser analisado e resolvido imediatamente pelo Comitê de Protesto, afim de não alterar o programa do torneio em hipótese alguma.

24.2.5 É responsabilidade do primeiro árbitro determinar, antes e durante a partida, se a área de jogo apresenta condições necessárias para jogar.

24.3 RESPONSABILIDADES

24.3.1 Antes do jogo, o primeiro árbitro deve:

- a) Inspeccionar as condições da quadra de jogo, bola e outros equipamentos.
- b) Realizar o sorteio com os capitães das equipes.
- c) Controlar o aquecimento das equipes.

24.3.2 Durante o jogo, somente o primeiro árbitro está autorizado a:

- a) Sancionar condutas indevidas e retardamentos.
- b) Decidir sobre:
 - Faltas do sacador.
 - Faltas no toque de bola.
 - Faltas acima da rede e na parte superior da mesma.

25 *SEGUNDO ÁRBITRO*

25.1 LOCALIZAÇÃO

O segundo árbitro exerce suas funções de pé, ao lado do poste, fora da quadra, no lado contrário e de frente para o primeiro árbitro .

25.2 AUTORIDADE

25.2.1 O segundo árbitro é assistente do primeiro árbitro, mas possui também sua própria área de atuação (Regra 25.3). Se o primeiro árbitro estiver incapacitado de continuar exercendo suas funções, o segundo árbitro pode substituí-lo.

25.2.2 Sem apitar, pode também sinalizar faltas que não sejam da sua competência, mas não pode insistir sobre elas junto ao primeiro árbitro.

25.2.3 Controla o trabalho do apontador.

25.2.4 Autoriza e controla a duração dos pedidos de tempo e troca de quadra e rejeita solicitações indevidas.

25.2.5 Controla o número de tempos solicitados pelas equipes e informa ao primeiro árbitro e à respectiva equipe, o quarto pedido de tempo.

25.2.6 No caso da contusão de um jogador ele autoriza o tempo de Recuperação (Regra 20.1.2).

25.2.7 Controla, durante o jogo, se a bola mantém ainda as condições regulamentares.

25.3 RESPONSABILIDADES

25.3.1 Durante o jogo, o segundo árbitro decide, apita e sinaliza as seguintes faltas:

- a) Contato do jogador com a parte inferior da rede ou com a antena situada no seu lado da rede (Regra 15.3.1).
- b) Interferência devida à invasão por baixo da rede, da quadra e espaço de jogo do adversário (Regra 15.2).

- c) A bola que ultrapassa o plano vertical da rede por fora do espaço de cruzamento e não é recuperada de acordo com a regra (14.1.2) ou toca a antena do seu lado da quadra.
- d) Contato da bola com um objeto fora da quadra (Regra 11.4).

26 APONTADOR

26.1 LOCALIZAÇÃO

O apontador desempenha suas funções sentado em frente à mesa, localizada no lado oposto do primeiro árbitro.

26.2 RESPONSABILIDADES

O apontador preenche a súmula de acordo com as Regras, cooperando com o segundo árbitro.

26.2.1 Antes do início do jogo e do set, o apontador registra os dados da partida e das equipes, conforme os procedimentos em vigência e obtém as assinaturas dos capitães na súmula.

26.2.2 Durante o jogo, o apontador:

- a) Registra os pontos marcados e assegura que o placar indique corretamente a contagem de pontos.
- b) Registra a ordem de saque assim que cada jogador realiza seu primeiro saque no set.
- c) Mostra uma placa numerada 1 ou 2 correspondente ao sacador(1 a 5 a modalidade de quadra(4 X4)) e indica um erro aos árbitros imediatamente após a realização do saque.
- d) Registra e controla o número de pedidos de tempo, e informa ao segundo árbitro.
- e) Notifica os árbitros as solicitações improcedentes de tempo para descanso. (Regra 18.4).
- f) Informa aos árbitros os finais de set e trocas de quadra.

26.2.3 O apontador, no final da partida:

- a) Registra o resultado final.
- b) Após assinar a súmula, obtém as assinaturas dos capitães de equipe e dos árbitros.
- c) No caso de protesto (Regra 6.1.7.a) registra ou permite ao jogador registrar na súmula a ocorrência do protesto.

27 JUÍZES DE LINHA

27.1 LOCALIZAÇÃO

27.1.1 É obrigatória a participação de dois juízes de linha em competições internacionais oficiais. Eles se posicionam de pé, nas extremidades opostas de uma diagonal da quadra, a uma distância de 1m a 2 m do vértice da mesma.

Cada um deles controla a linha de fundo e a linha lateral próximas.

27.1.2 No caso da utilização de quatro juízes de linha, eles devem posicionar-se de pé na zona livre, cerca de 1m a 3m de distância de cada vértice da quadra, na extensão imaginária da linha sob seu controle.

27.2 RESPONSABILIDADES

27.2.1 Os juízes de linha executam suas funções sinalizando com bandeiras de 30cm x 30 cm.

- a) Sinalizam bola “dentro” e “fora”, sempre que esta cai próximo à(s) linhas(s) sob seu controle.
- b) Sinalizam toque de bola “fora” da equipe receptora
- c) Sinalizam quando a bola ultrapassa a rede fora do espaço de cruzamento e não é recuperada devidamente, toca as antenas, etc. (Regra 14.1.1). O juiz de linha mais próximo da trajetória da bola é o responsável pela sinalização.
- d) A sinalização das infrações de contatos com a linha de fundo cometidas pelos sacadores é de responsabilidade do juiz de linha que controla a respectiva linha de fundo (Regra 16.5.1).

A uma solicitação do primeiro árbitro, o juiz de linha deve repetir a sinalização efetuada.

28 *SINAIS OFICIAIS*

28.1 SINAIS MANUAIS DOS ÁRBITROS

Os árbitros e juízes de linha devem indicar através de um sinal manual oficial a equipe sacadora a natureza da falta marcada ou o propósito da interrupção autorizada, da seguinte maneira:

28.1.1 O árbitro sinaliza a próxima equipe a sacar.

28.1.2 O árbitro indica a natureza da falta, se necessário, e se indicada por uma das mãos, esta deve corresponder ao lado da equipe que cometeu a falta ou efetuou a solicitação..

28.1.3 O árbitro indica, se necessário, o jogador que cometeu a falta ou a equipe solicitante.

O segundo árbitro, após apitar uma falta de sua responsabilidade, deve indicar a natureza da mesma para o primeiro árbitro, se necessário, o jogador faltoso e finalmente a próxima equipe a sacar.

28.2 SINAIS OFICIAIS DOS JUÍZES DE LINHA.

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

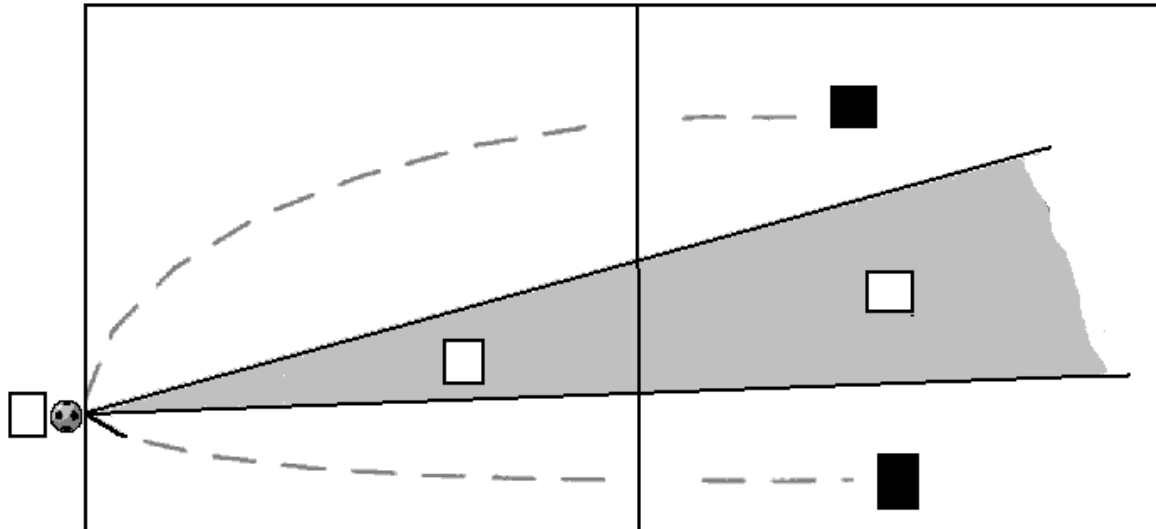
Categorias	Número de Vezes	Sanções	Cartões	Consequência
1. Conduta Anti-esportiva	Primeira	Advertência	Amarelo	Sem penalidade para prevenir
	Segunda e subsequentes	Penalidade	Vermelho	Perda do rally
2. Conduta grosseira	Primeira e subsequentes	Penalidade	Vermelho	Perda do rally
(Forma 'A') 3. Conduta Ofensiva	Primeira	Desqualificação	Ambos separados	Equipe declarada incompleta para o jogo, perde o jogo
(Forma 'B') 3. Conduta Ofensiva	Primeira	Expulsão	Ambos juntos	Equipe declarada incompleta para set, perde o set
4. Agressão	Primeira	Desqualificação	Ambos separados	Equipe incompleta para o jogo, perde o jogo

REGULAMENTAÇÃO DE ARBITRAGEM PARA A PRÁTICA DE FUTEVÔLEI 4 x 4

1. Uma equipe deve constituir-se de, no máximo, 5 jogadores (4 jogadores na quadra e um jogador substituto), e um técnico. Um dos jogadores é o capitão do time, que deve ser indicado na súmula.
2. A quadra de jogo, condições e equipamentos são os mesmos do Futevôlei (Regra 1,2,3,& 5).
O jogador substituto deve sentar-se ou aquecer próximo à área de sua equipe e o treinador deve sentar-se nas cadeiras da equipe.
3. Não existem posições determinadas na quadra, mas a ordem de saque deve ser mantida durante o jogo.
4. Existe apenas uma substituição permitida durante cada set. Em caso de jogador contundido, o jogador que já participou daquele set pode retornar substituindo o jogador lesionado. Na ocorrência desta substituição excepcional, o jogador contundido não pode voltar a jogar naquele jogo.
5. Apenas um lançamento para saque é permitido. Não é permitida nenhuma outra tentativa de saque.
6. Os jogadores da equipe sacadora não devem impedir, com barreira, o adversário de ver o jogador no saque ou a trajetória da bola. A pedido do adversário eles devem deslocar-se lateralmente.
7. Contatos simultâneos entre adversários por cima da rede, resultando uma bola presa NÃO são considerados falta.
8. NÃO há linha de ataque. Os jogadores podem atacar ou bloquear de qualquer parte da área de jogo.
9. NÃO há linha central. Os jogadores podem entrar no espaço do adversário, quadra e/ou zona livre, desde que não interfiram com o jogo do adversário.
10. O primeiro contato (recepção do saque, ataque suave, defesa, etc.) é o mesmo do Futevôlei (Regra 13.4).
11. É proibido tocar em qualquer parte da rede ou da antena, exceto o contato acidental do cabelo.
12. Cada equipe tem direito a 2 tempos de 60 segundos, durante o set.
13. As equipes devem trocar de quadra de acordo com a regra 21 do Futevôlei.
Exceção: não há intervalo durante a troca de quadras em todas “AS FORMAS”. As equipes devem trocar de quadra sem atrasos.
14. O sistema de pontos da Forma “A” do Futevôlei(Regra 7) é recomendado. A Forma “B” pode ser usada se o tempo de duração da competição permitir. A nova Forma “C” consiste em melhor de três sets, todos os sets usando sistema de ponto por rally, vencido com ponto limite determinado pela TV ou necessidades organizacionais da competição.

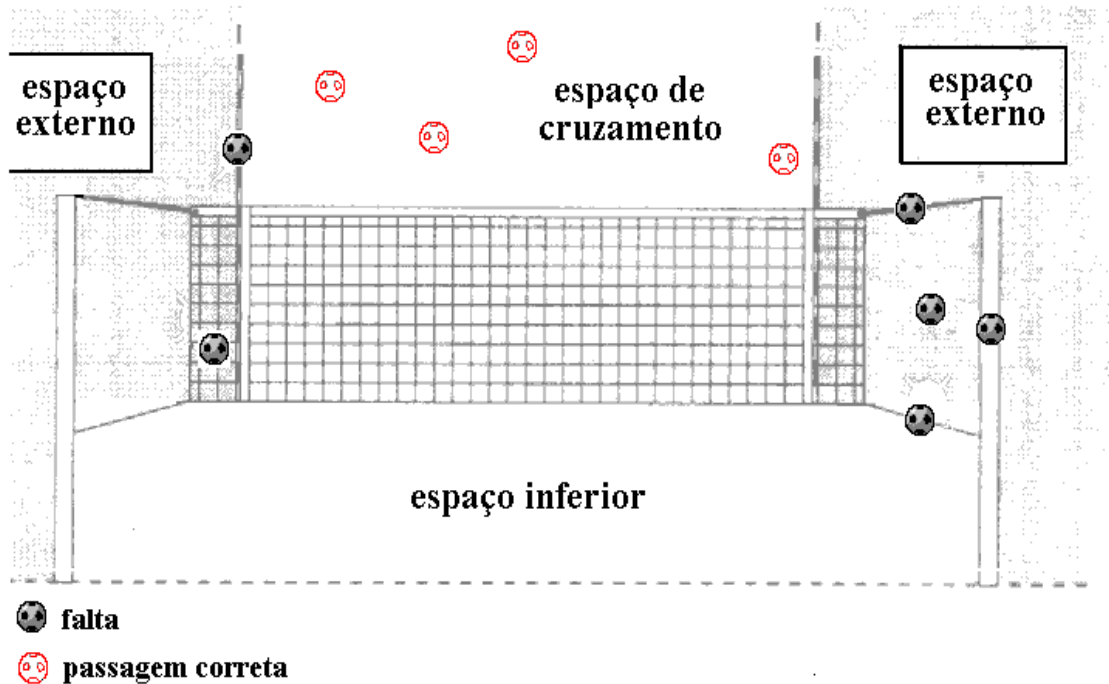
SEÇÃO III- ANEXOS

Anexo 1 **Barreira**



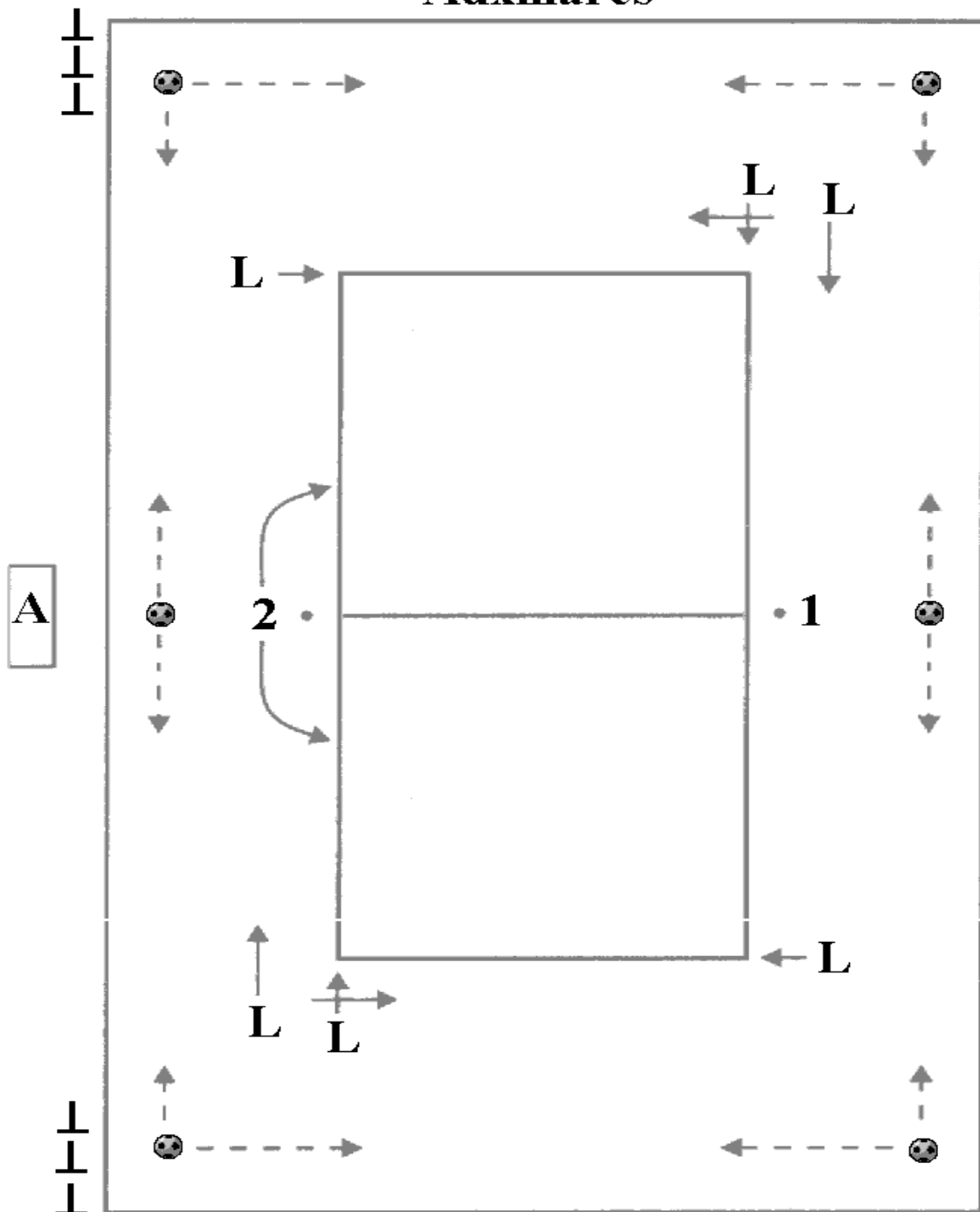
- **Normal**
- **Barreira**

Anexo 2 **Bola Cruzando o Plano Vertical da Rede**



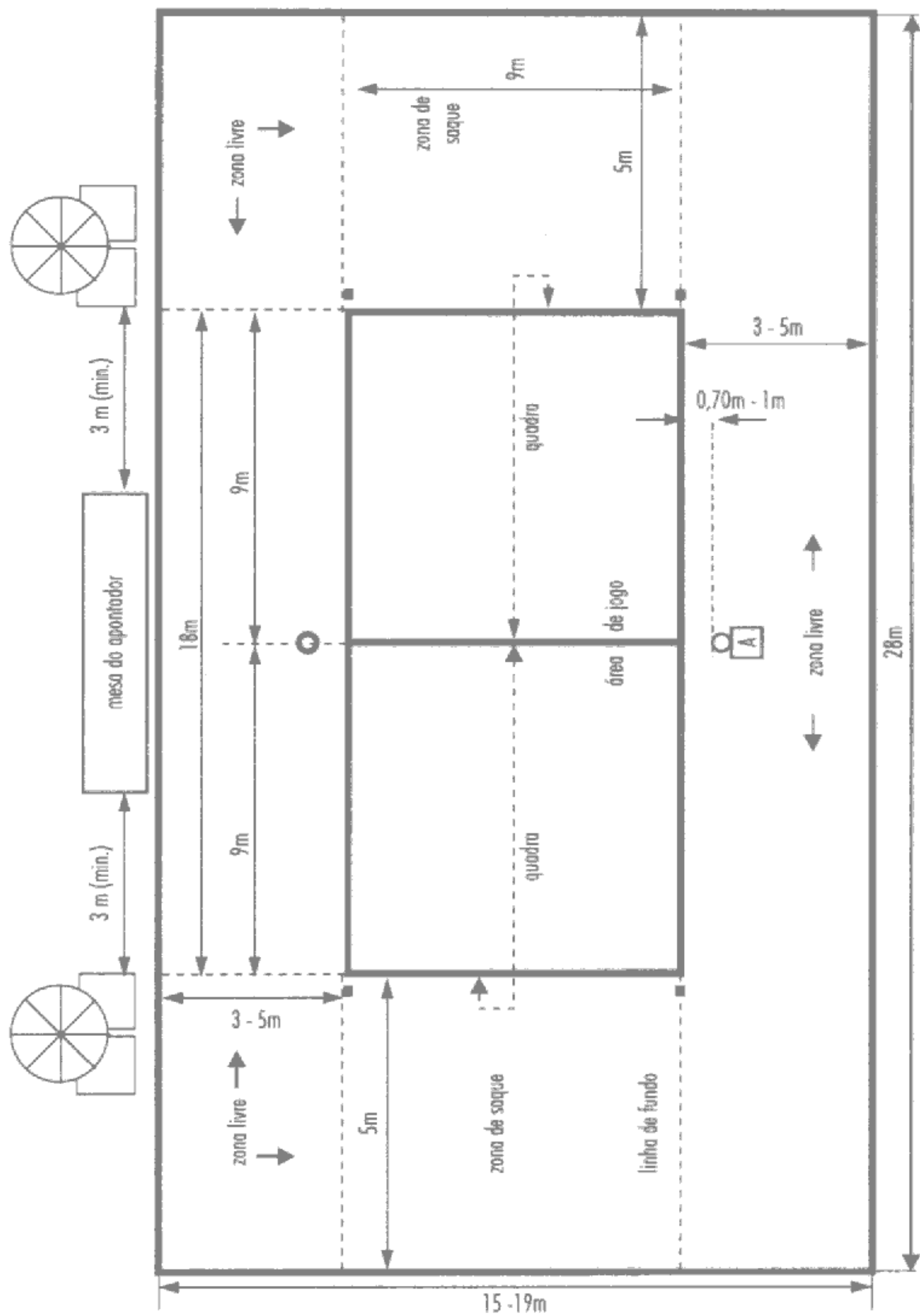
Anexo 3

Posicionamento da Equipe de Arbitragem e Auxiliares

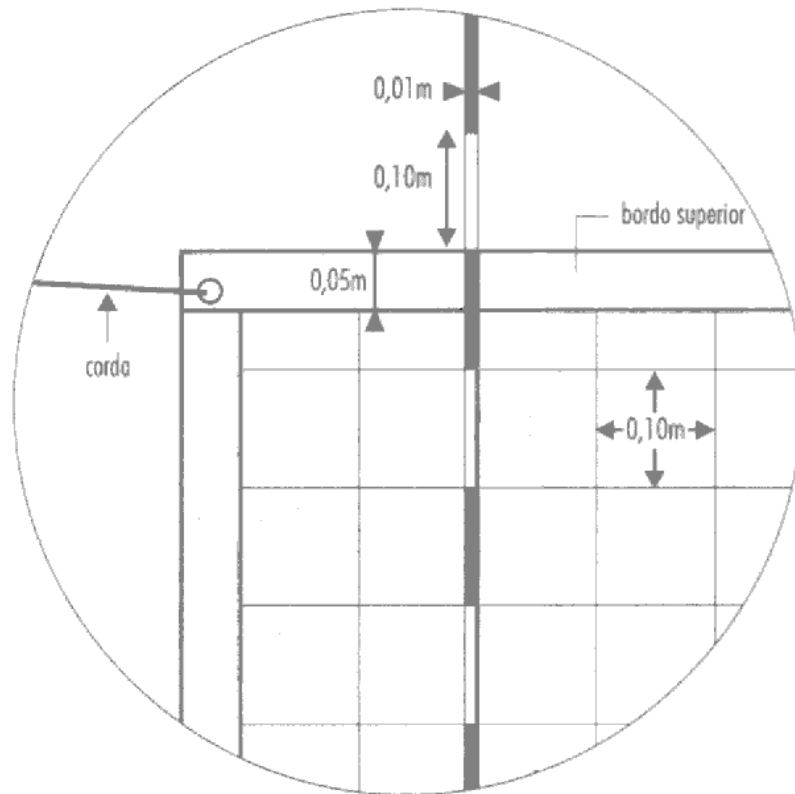
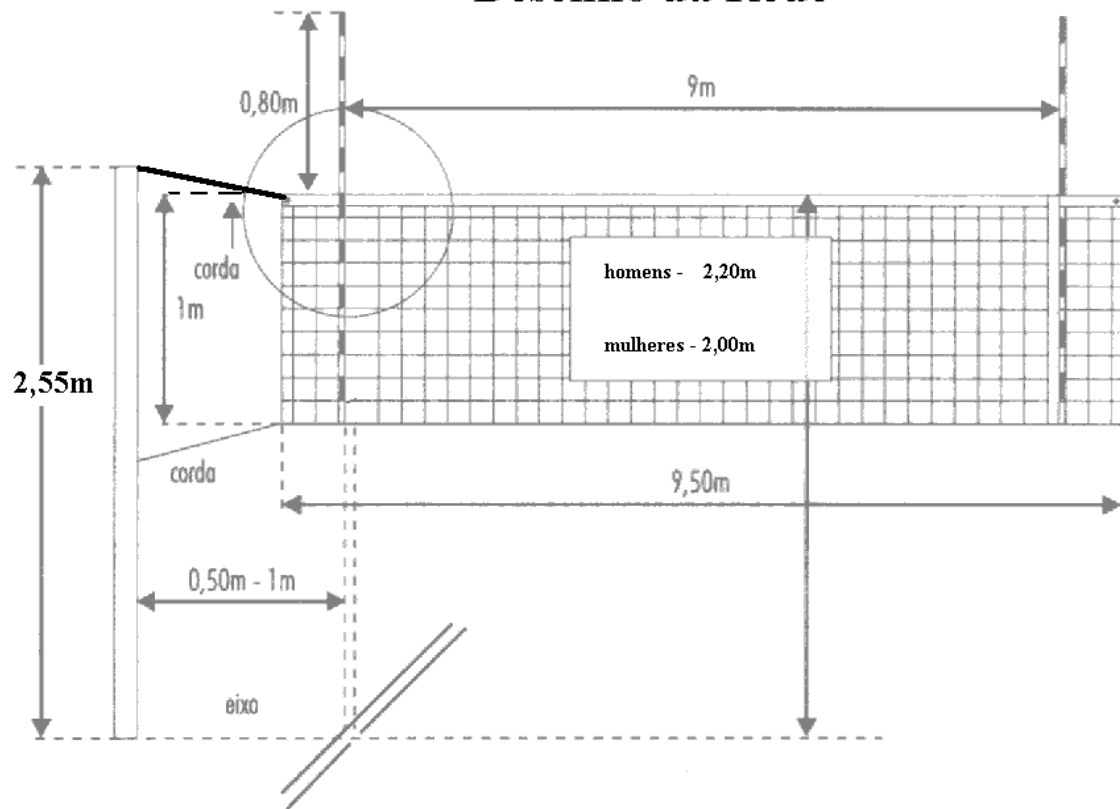


- 1** primeiro árbitro
- 2** segundo árbitro
- A** apontador
- L** juiz de linha
- boleiro
- nivelador de areia

Anexo 4 Área de Jogo



Anexo 5 Desenho da Rede



Anexo 6

Sinalização Manual Oficial da Arbitragem - 1 a 5

Situções a serem indicadas	Primeiro árbitro P Segundo árbitro S	Sinais manuais a serem executados
<p>1 Autorização para o saque</p> <p>R. 16.4</p>		<p>Mover a mão para indicar a direção do saque.</p>
<p>2 Equipe a sacar</p> <p>R. 7.3 R. 24.2.3c</p>		<p>Estender o braço para o lado da equipe que vai sacar.</p>
<p>3 Troca de quadra</p> <p>R. 22.1</p>		<p>Colocar os braços na frente e nas costas e virá-los ao redor do corpo.</p>
<p>4 Tempo de descanso</p> <p>R. 19.3</p>		<p>Colocar a palma da mão sobre os dedos da outra, na posição vertical, formando um "T".</p>
<p>5 Advertência de retardamento R. 20.2.1 Penalidade por retardamento R. 22.2.2</p>		<p>Apontar o pulso com o cartão amarelo (advertência) ou com o cartão vermelho (penalidade).</p>




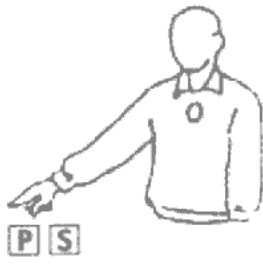

Anexo 6

Sinalização Manual Oficial da Arbitragem - 6 a 10

Situções a serem indicadas	Primeiro árbitro P Segundo árbitro S	Sinais manuais a serem executados
6 Advertência por conduta anti-esportiva R.23.2.1 ou penalidade R. 23.2.2		Mostrar cartão amarelo para advertência e vermelho para penalidade.
7 Expulsão R. 23.2.3		Mostrar os dois cartões juntos para a expulsão.
8 Desqualificação R. 23.2.4		Mostrar os dois cartões separadamente para a desqualificação.
9 Fim do set (ou do jogo) R. 7.1 R. 7.2		Cruzar os antebraços no peito, com as mãos abertas.
10 Bola presa no saque R. 16.5.4		Manter o braço estendido, a palma da mão voltada para cima.

Anexo 6

Sinalização Manual Oficial da Arbitragem - 11 a 15

Situções a serem indicadas	Primeiro árbitro P Segundo árbitro S	Sinais manuais a serem executados
11 Demora no saque R. 15.5.3	 P	Levantar os cinco dedos abertos.
12 Barreira R. 16.6	 P S	Levantar os dois braços verticalmente com as mãos espalmadas.
13 Bola tocada	 P	Friccionar a palma da mão com os dedos da outra, na posição vertical.
14 Bola "dentro" R. 11.3	 P S	Estender os braços e apontar o solo com os dedos.
15 Bola "fora" R. 11.4	 P S	Levantar os antebraços verticalmente, com as palmas das mãos viradas para o corpo.

Anexo 6

Sinalização Manual Oficial da Arbitragem - 16 a 20

Situções a serem indicadas	Primeiro árbitro P Segundo árbitro S	Sinais manuais a serem executados
<p>16 Bola conduzida</p> <p>R. 13.5.d</p>	<p>P</p> 	<p>Levantar lentamente o antebraço com a palma da mão virada para cima.</p>
<p>17 Toque duplo</p> <p>R. 13.5.4</p>	<p>P S</p> 	<p>Levantar dois dedos abertos.</p>
<p>18 Quatro toques</p> <p>R. 13.5.1</p>	<p>P S</p> 	<p>Levantar quatro dedos abertos.</p>
<p>19 Rede tocada pela bola no saque ou por um jogador</p> <p>R. 15.4.3 R. 16.8.b</p>	<p>P S</p> 	<p>Touchar o bordo superior ou o lado da rede, de acordo com a falta.</p>
<p>20 Invasão por cima da rede</p> <p>R. 15.4.1</p>	<p>P</p> 	<p>Colocar a mão acima da rede como palma da mão voltada para baixo.</p>





Anexo 6

Sinalização Manual Oficial da Arbitragem - 21 a 23

Situações a serem indicadas	Primeiro árbitro P Segundo árbitro S	Sinais manuais a serem executados
<p>21 Falta de ataque do jogador de defesa R. 17.2.3 R. 17.2.5 ou ao saque do adversário R. 17.2.4</p>		<p>Efetuar um movimento do alto par baixo com o antebraço, com a mão aberta.</p>
<p>22 Penetração na quadra do adversário R. 15.2 R. 14.1.3</p>		<p>Apontar para a linha central.</p>
<p>23 Falta dupla e repetição R. 12.2.3</p>		<p>Levantar os dois polegares na posição vertical.</p>

Anexo 6

Sinais Oficiais dos Fiscais de Linha com a Bandeira - 1 a 5

Situações a serem indicadas	Juiz de linha JL	Sinais a serem executados
<p>1 Bola "dentro"</p> <p>R. 11.3</p>	 <p>JL</p>	<p>Apontar para baixo com a bandeira.</p>
<p>2 Bola "fora"</p> <p>R. 11.4</p>	 <p>JL</p>	<p>Levantar a bandeira verticalmente.</p>
<p>3 Bola tocada</p> <p>R. 27.2.1.b</p>	 <p>JL</p>	<p>Levantar a bandeira e tocar, com a palma da mão, a ponta da bandeira.</p>
<p>4 Bola passando por fora do espaço de cruzamento ou falta do sacador por pisar na linha R. 11.4 R. 16.5.1</p>	 <p>JL</p>	<p>Agitar a bandeira por cima da cabeça e apontar a antena ou a linha de fundo.</p>
<p>5 Julgamento impossível</p>	 <p>JL</p>	<p>Levantar os dois antebraços e mãos e cruzar no peito.</p>