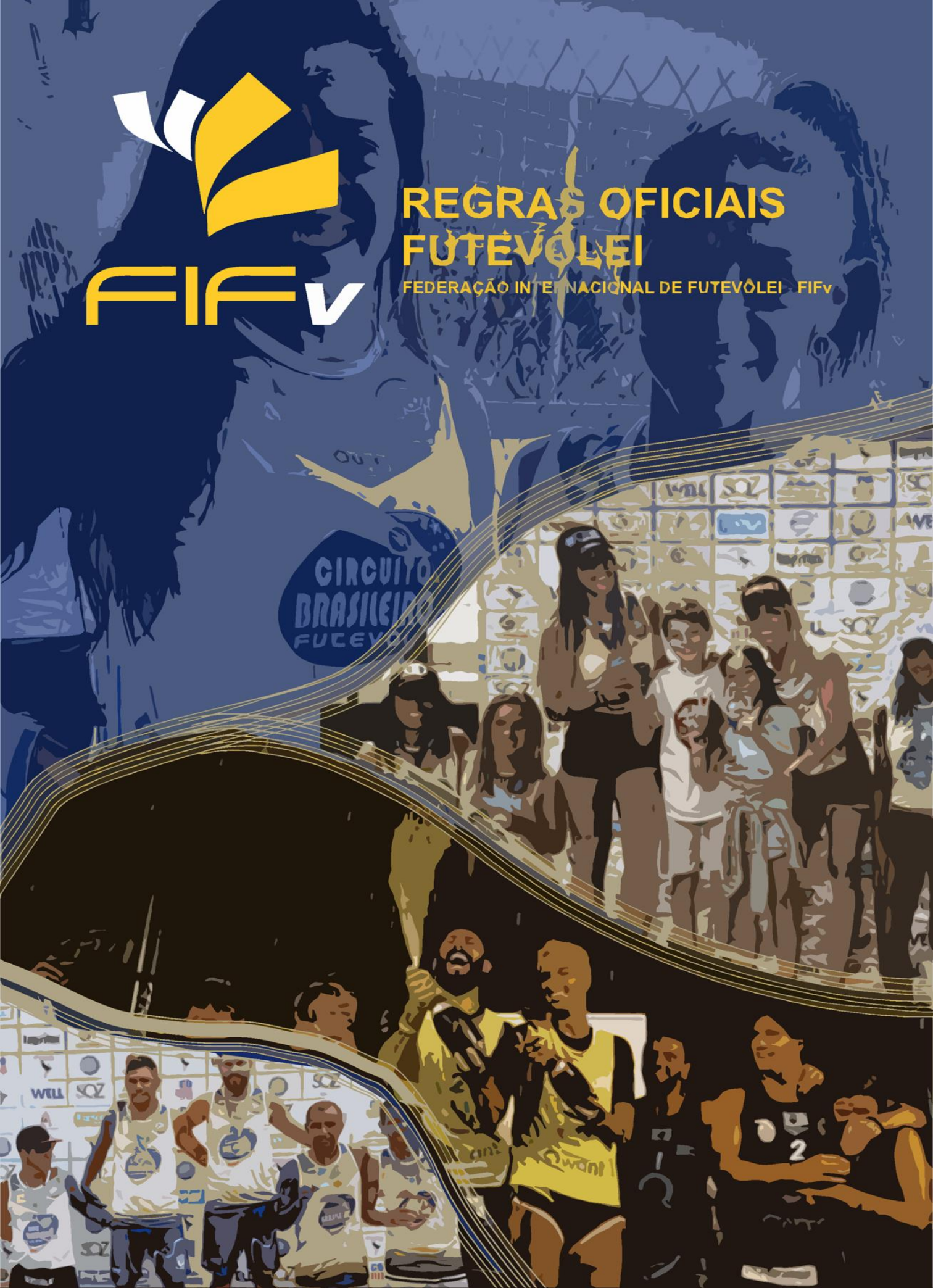




REGRAS OFICIAIS FUTEVÔLEI

FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE FUTEVÔLEI - FIFV



CIRCUITO
BRASILEIRO
FUTEVÔLEI



INTRODUÇÃO

Nascido em solo brasileiro nos anos 60, o Futevôlei é um esporte praticado em todos os continentes, vem conquistando a cada dia, mais adeptos e despertando cada vez mais o interesse do público e mídia.

A inexistência de contato físico entre atletas adversários torna o esporte uma atração sem violência. É praticado por homens e mulheres de todas as faixas etárias, misturando competição, lazer e entretenimento.

Isso possibilita não só o fortalecimento do esporte, como também o intercâmbio entre atletas de todos os continentes, promovendo o crescimento da modalidade, bem como uma ampla divulgação nos meios de redes sociais e mídias impressa e eletrônica.



ÍNDICE

	PÁGINA
REGRA 1 - ÁREA DE JOGO	04
1 - DIMENSÕES	04
2 - SUPERFÍCIE DE JOGO	04
3 - LINHAS DE LIMITAÇÕES DE QUADRA	04
4 - ZONA DE SAQUE	04
5 - TEMPERATURA	04
6 - ILUMINAÇÃO	04
REGRA 2 - EQUIPAMENTOS, REDE E POSTES	05
1 - REDE	05
2 - ALTURA DA REDE	05
3 - FAIXAS LATERAIS	05
4 - ANTENAS	05
5 - POSTES	05
6 - EQUIPAMENTO ADICIONAL	05
REGRA 3 - BOLA	05
1- CARACTERÍSTICAS	05
REGRA 4 - NÚMERO DE JOGADORES	06
REGRA 5 - UNIFORME E EQUIPAMENTOS DOS JOGADORES	06
REGRA 6 - DIREITOS E RESPONSABILIDADES DOS PARTICIPANTES	06
1 - DOS JOGADORES	06
2 - DO CAPITÃO	06
3 - DOS TÉCNICOS	06
REGRA 7 - FORMATO DO JOGO	07
1 - PARA MARCAR UM PONTO - GANHAR UM RALLY	07
2 - PARA VENCER UM SET/JOGO	07
3 - PARTIDA FINAL	07
REGRA 8 - ESTRUTURA DO JOGO	07
1 - DA PREPARAÇÃO DA PARTIDA - A COMPETIÇÃO	07
2 - SORTEIO	07
3 - AQUECIMENTO:	07
4 - ORDEM DOS SAQUES	08
REGRA 9 - SITUAÇÕES DE JOGO	08
1 - BOLA EM JOGO	08
2 - BOLA FORA DE JOGO	08
3 - BOLA DENTRO	08
4 - BOLA FORA	08
REGRA 10 - ACÕES DO JOGO FATAS DO JOGO	08
1 - TOQUES DE BOLA	08
2 - CONTATOS SIMULTÂNEOS	08
3 - TOQUE APOIADO	08
4 - CARACTERÍSTICAS DO TOQUE	09
REGRA 11 - FALTAS DO JOGO	09
REGRA 12 - BOLA NA REDE	09
1 - BOLA CRUZANDO A REDE	09
2 - BOLA TOCANDO NA REDE	90
3 - BOLA NA REDE	09
REGRA 13 - JOGADOR NA REDE	10
1 - INVASÃO POR SOBRE A REDE	10
2 - CONTATO COM A REDE	10
3 - FALTAS DO JOGADOR NA REDE	10

REGRA 14 - SAQUE	10
1 - PRIMEIRO SAQUE DE UM JOGO	10
2 - AUTORIZAÇÃO PARA SACAR	10
3 - EXECUÇÃO DO SAQUE	10
4 - ORDEM DE SAQUE	10
5 - BARREIRA	11
6 - FALTAS NO SAQUE	11
7 - FALTAS NO SAQUE APÓS GOLPEAR A BOLA	11
8 - POSICIONAMENTO	11
REGRA 15 - ATAQUE	11
1 - DEFINIÇÃO	11
2 - FALTA DE ATAQUE	12
REGRA 16 - BLOQUEIO	12
1 - DEFINIÇÃO	12
2 - TENTATIVA DE BLOQUEIO	12
3 - BLOQUEIO INDIVIDUAL	12
4 - BLOQUEIO COLETIVO	12
5 - BLOQUEIO e TOQUES DA EQUIPE	12
6 - BLOQUEAR DENTRO DO ESPAÇO ADVERSÁRIO	12
7 - BLOQUEANDO O SAQUE	12
8 - FALTAS DE BLOQUEIO	12
REGRA 17 - INTERRUPÇÕES REGULAMENTARES DO JOGO	12
1 - CATEGORIAS	12
2 - PEDIDOS PARA INTERRUPÇÕES REGULAMENTARES	12
3 - RETARDAMENTO DO JOGO	13
4 - SANÇÕES POR RETARDAMENTO	13
5 - CONTUSÃO	13
6 - INTERFERÊNCIA EXTERNA	13
7 - TROCA DE QUADRAS E INTERVALOS	13
REGRA 18 - CONDUTA INDEVIDA	14
1 - PENALIDADES PELA CONDUTA INDEVIDA	14
2 - ESCALA DE SANÇÕES	14
3 - CONDUTA INDEVIDA ANTES E ENTRE AS PARTIDAS	14
REGRA 19 - EQUIPE DE ARBITRAGEM E PROCEDIMENTOS	14
1 - COMPOSIÇÃO	14
2 - PROCEDIMENTOS	15
3 - PRIMEIRO ÁBITRO	15
4 - SEGUNDO ÁBITRO	16
5 - APONTADOR	16
6 - JUIZES DE LINHA	17
REGRAS 20- SINAIS OFICIAIS MANUAIS DE EQUIPE DE ARBITRAGEM	18

REGRA 1 - ÁREA DE JOGO

1- DIMENSÕES

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

a) A quadra de jogo é retangular, medindo 18 m x 9 m, circundada por uma zona livre retangular e simétrica de, no mínimo, 3m.

2- SUPERFÍCIE DE JOGO

a) O piso deverá ser de areia, nivelado o mais plano e uniforme possível, livre de pedras, conchas ou qualquer outro objeto que possa representar riscos aos jogadores.

b) A areia deverá ser constituída de grãos finos, cobrindo um espaço de, no mínimo, trinta centímetros (30 cm) de profundidade.

c) A superfície de jogo não deverá apresentar qualquer perigo aos jogadores, tais como pisos duros e escorregadios.

3- LINHAS DE LIMITAÇÕES DE QUADRA

a) A quadra possui duas linhas laterais e duas de fundo. As linhas de fundo e lateral estão inseridas nas dimensões da quadra de jogo.

b) Se usar fitas para marcações da quadra, deverão ter 5 cm (cinco) de largura.

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

d) Caso sejam de corda a espessura deverá estar entre 20 (vinte) e 30 (trinta) milímetros de diâmetro.

4- ZONA DE SAQUE

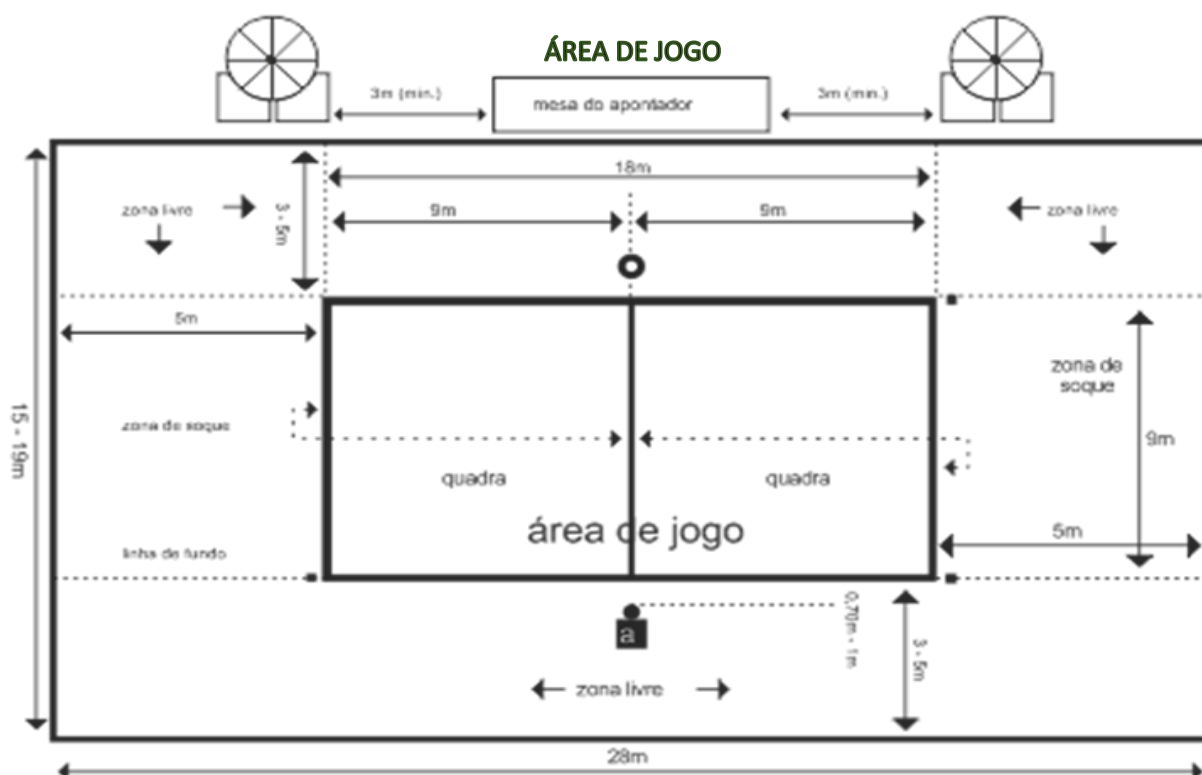
A zona de saque terá 9m de largura após a linha de fundo, estando esta excluída. Ela está delimitada pelas linhas laterais, ambas incluídas.

5- TEMPERATURA

A temperatura deverá ser compatível com uma competição ao ar livre.

6- ILUMINAÇÃO

Nas competições oficiais realizadas a noite, a iluminação deverá ser de 1.000 a 1.500 lux, medida a uma distância de um metro de altura da quadra.



REGRA 2- EQUIPAMENTOS REDE E POSTES

1- REDE

- a) Com a medida de 1m de altura por 9,5m de comprimento em quadrados de malha de dez (10) centímetros, com margens superiores e inferiores delimitadas por faixas horizontais de cinco (5) a oito (8) centímetros de largura;
- b) É permitida publicidade nas faixas horizontais da rede.

2- ALTURA DA REDE

A altura da rede deve ser de 2,00m para jogos femininos e 2,20m para jogos masculinos de duplas. A medida é tomada do centro da quadra de jogo. As duas extremidades da rede (acima da linha lateral) podem estar até 2cm mais alta em relação ao centro;
Categorias de base:

FAIXA ETÁRIA	FEMININO	MASCULINO
Até 12 anos	1.70m	1.90m
Ate 14 anos	1.80m	2.00m
Ate 16 anos	1.90m	2.10m

3- FAIXAS LATERAIS

Duas faixas laterais, medindo 05 cm de largura por 1m de comprimento, são fixadas verticalmente a rede, acima da linha lateral. São consideradas como parte integrante da rede. Será permitido o uso de propaganda nestas faixas.

4- ANTENAS

- a) As antenas são varas flexíveis medindo 1,8m de comprimento e 10mm de diâmetro.
- b) São feitas de fibra de vidro ou material similar.
- c) São colocadas verticalmente na rede, tangenciando a parte externa das faixas laterais.
- d) Na parte superior de cada antena, 80 cm estendem-se além do bordo superior da rede. São consideradas como parte integrante da rede e delimitam lateralmente o espaço de jogo por sobre a rede.
- e) As antenas são consideradas parte da rede e delimita, lateralmente, o espaço de jogo sobre a mesma.

5- POSTES

Os postes de fixação da rede devem medir 2,55 mts. Devem ser fixados ao solo a uma distância de 0,75cm a 1m 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.

6- EQUIPAMENTO ADICIONAL

Todo equipamento adicional será determinado pelos Regulamentos da FIFv.

REGRA 3 - BOLA

1- CARACTERÍSTICAS E MEDIDAS

- a) Todas as bolas usadas num jogo devem ter as mesmas características no que diz respeito à circunferência, peso, pressão e modelo.
- b) A bola deve ser esférica, coberta de borracha à prova d'água.
 - Pressão 0,56 / 0,63 kg/cm
 - Circunferência: 68 a 70 cm

REGRA 4 - NÚMERO DE JOGADORES

- a) Uma equipe é formada por 2 (dois) jogadores;
- b) Somente os jogadores inscritos na súmula poderão participar do jogo.

REGRA 5 - UNIFORME E EQUIPAMENTOS DOS JOGADORES

- a) O uniforme consiste em camiseta e calção e devem ser iguais em cor e design para os jogadores da mesma equipe;
- b) A camiseta em, quaisquer, competições será numerada com número 1 e 2, à frente da camiseta e nas costas;
- c) Quando da utilização de camiseta térmica por baixo da camisa de jogo, estas deverão ser da mesma cor da camisa ou cores iguais para ambos atletas;
- d) É proibido o uso de objetos que possam causar lesões ou proporcionar alguma vantagem ao jogador.

REGRA 6 - DIREITOS E RESPONSABILIDADES DOS PARTICIPANTES

1- DOS JOGADORES

- a) Todos os participantes devem conhecer e cumprir às regras oficiais do futevôlei;
- b) Os participantes devem acatar as decisões da equipe de arbitragem com espírito esportivo, sem questioná-las. Em caso de dúvidas, poderá ser solicitado um esclarecimento somente pelo capitão;
- c) Os participantes devem ter conduta respeitosa e cortês, dentro do espírito esportivo, não somente para com os árbitros, mas também em relação aos demais componentes da equipe de arbitragem, dirigentes, adversários, companheiro de equipe e aos espectadores.
- d) Os participantes devem evitar ações ou atitudes que influenciem nas decisões dos árbitros ou ainda, encobrir faltas cometidas por suas equipes;
- e) Os participantes devem evitar ações que provoquem retardamento do jogo;

2- DO CAPITÃO

- a) Antes do jogo, o capitão da equipe:
 - Representa sua equipe no sorteio
 - Assina a súmula do jogo;
 - Em qualquer momento da competição será o canal de comunicação entre os organizadores, a arbitragem e sua equipe.
- b) Durante o jogo, apenas o capitão está autorizado a falar com os árbitros, desde que a bola não esteja em jogo, para solicitar autorização:
 - Para trocar de uniforme ou equipamento;
 - Checar a rede, a bola, etc.;
 - Verificar o placar;
 - Ajustar uma linha de delimitação da quadra que esteja fora de posição;
 - Solicitar “tempo”;
 - Pedir explicação sobre a aplicação da regra. Caso a explicação não lhe satisfaça, ele deverá comunicar ao árbitro o direito de seu desacordo registrado na súmula, como um protesto oficial ao término da partida.
- c) No final do jogo o capitão:
 - Agradece aos árbitros (cumprimento);
 - Assina a súmula;
 - Caso algum jogador da equipe tenha expressado seu protesto junto ao primeiro árbitro, poderá, então, registrá-lo na súmula do jogo.

3- DOS TÉCNICOS

- a) Caso uma equipe venha ser dirigida por um técnico, ele poderá exercer suas funções sentado no banco de reserva correspondente à sua equipe, sem poder deixá-lo durante o rally e desde que o mesmo esteja cadastrado na FIFV e inscrito na súmula do jogo.
- b) O banco de reserva da equipe será o mesmo durante toda a partida, porém o técnico acompanhará sua equipe nas trocas de quadra, nas paralisações a equipe deverá dirigir-se ao seu banco de origem.

REGRA 7 - FORMATO DO JOGO

1- PARA UMA EQUIPE MARCAR UM PONTO - GANHAR UM RALLY:

Quando a bola toca a quadra adversária, quando a equipe adversária devolve a bola para fora da quadra ou quando a equipe adversária comete uma falta.

2- PARA VENCER UM SET/JOGO (1º FASE)

a) Ganha o jogo a equipe que primeiro atingir 18 (dezoito) pontos, com uma diferença mínima de 02 pontos em relação aos pontos do adversário. Caso as equipes empatem em 17 (dezessete) pontos, o jogo continuará até que uma diferença de 02 pontos seja atingida;

b) Sempre haverá troca de lado quando a contagem atingir múltiplos de 06 (seis) pontos, sem direito a descanso ou interrupção para hidratação.

3- FASE: SEMIFINAL FINAL

a) A partida será disputada em 02 (dois) sets vencedores de 18 pontos, caso as equipes empatem no set em 17 (dezessete) pontos, o jogo continuará até que uma diferença de 02 pontos seja atingida.

b) Havendo empate em 1x1 nos sets, haverá um set decisivo de 15 pontos, com uma diferença mínima de 02 (dois) pontos, não havendo limite de pontos. Haverá troca de lado quando a contagem atingir múltiplos de 05 (cinco) pontos, sem direito a descanso ou interrupção para hidratação

c) O tempo de descanso entre os sets é de 03 (três) minutos.

REGRA 8 - ESTRUTURA DO JOGO

1- PREPARAÇÃO DA PARTIDA - A COMPETIÇÃO

A forma de condução da tabela dos torneios e campeonatos serão definidas pela comissão técnica, tendo em vista o tempo disponível e o número de equipes inscritas.

2- SORTEIO

a) O primeiro árbitro realiza o sorteio na presença dos dois capitães. O vencedor do sorteio escolhe o direito de sacar ou receber ou ainda o lado da quadra.

b) Quando da disputa em melhor de 3 sets, no segundo set a equipe perdedora do sorteio tem o direito à escolha de acordo com o item anterior. Um novo sorteio será realizado para o terceiro set, caso aconteça.

3- AQUECIMENTO:

Após o sorteio o árbitro autorizará o aquecimento que não poderá se estender por mais de 3 minutos.

4- ORDEM DOS SAQUES

a) A ordem de saque de cada equipe será comunicada ao segundo árbitro antes do início do jogo e repassada ao apontador para que o mesmo anote em súmula, na qual esta ordem deve ser mantida por todo o jogo;

b) O apontador informará a ordem de saque através de plaquetas numeradas (1 e 2) indicando o sacador correto, em caso de incorreção do atleta sacador o apontador deverá corrigir o sacador antes do árbitro autorizar o saque e o mesmo ser efetuado, assim, falta de ordem de saque não deve ocorrer, salvo se o jogador insistir no serviço mesmo após ter sido informado, caracterizando assim falta de ordem de saque e perda do rally.

c) Caso o apontador não consiga informar a correta ordem de saque em tempo hábil, a ordem de saque é simplesmente corrigida após o rally mantendo-se os pontos.

REGRA 9 - SITUAÇÕES DE JOGO

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.

2- BOLA FORA DE JOGO

O rally termina com o apito do árbitro, podendo ser com uma bola dentro, bola fora ou falta cometida.

3- BOLA DENTRO

Considera-se bola "dentro", quando:

a) A bola toca o solo da quadra, inclusive nas suas linhas limites de marcação;

4- BOLA FORA

A bola é considerada “fora” quando: a) Atinge o solo completamente fora das linhas de marcação da quadra; b) Toca um objeto fora e/ou acima da quadra, o teto (quando presente) ou uma pessoa fora do jogo; c) Toca as antenas, postes ou a própria rede fora do limite das faixas laterais ou das antenas.

REGRA 10 - AÇÕES DO JOGO

1- TOQUES NA BOLA (MANEJO DE BOLA)

- a) Cada equipe tem direito a tocar a bola, no máximo, três vezes para retorná-la por cima da rede ao campo adversário;
- b) Não é permitido ao jogador tocar a bola duas vezes consecutivas;
- c) Estes toques incluem não apenas os toques intencionais dos jogadores, mas também qualquer contato involuntário com a bola.

2- CONTATOS SIMULTÂNEOS

- a) Dois jogadores podem tocar a bola num mesmo momento;
- b) Quando dois jogadores da mesma equipe tocarem a bola simultaneamente considerar-se-á como dois toques efetuados pela equipe, assim, tendo apenas direito a mais um toque;
- c) Quando dois jogadores da mesma equipe tentam tocar a bola, mas apenas um realiza o toque, considera-se como um toque efetuado. No caso de colisão de jogadores de uma mesma equipe, nenhuma falta é cometida.

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. Quando um jogador que por ventura poderá cometer uma falta por tocar a rede ou interferir na jogada da equipe adversária pode ser impedido ou contido pelo companheiro de equipe.

4- CARACTERÍSTICAS DO TOQUE

- a) A bola poderá ser tocada em qualquer parte do corpo, exceto mãos, antebraços e braços;
- b) A bola deve ser nitidamente tocada e não retida ou conduzida.

5- FALTA NO TOQUE DE BOLA

- a) **Dois Toques** - quando a bola é tocada duas vezes consecutivas pelo mesmo jogador, ou este é tocado sucessivamente pela bola, em várias partes do corpo.
- b) **Quatro Toques** - quando uma equipe toca a bola quatro (4) vezes antes de devolvê-la ao adversário;
- c) **Toque Irregular** - quando a bola toca no braço, antebraço ou na mão do jogador ou ainda retida e/ou conduzida;
- d) **Toque Apoiado** - quando o jogador apoia no companheiro ou em qualquer outra estrutura/objeto para alcançar a bola e golpeá-la.

REGRA 11 - FALTAS DO JOGO

- a) Toda falta sofre uma penalidade; a equipe contrária àquela que cometeu a falta vence o rally;
- b) Se duas ou mais faltas forem cometidas sucessivamente, somente a primeira é considerada;
- c) No caso de faltas cometidas simultaneamente por dois adversários, considera-se Falta Dupla e o rally será repetido.

REGRA 12 - BOLA NA REDE

1- BOLA CRUZANDO A REDE

- a) Bola enviada a quadra adversária deverá ultrapassar a rede dentro do espaço de cruzamento;

Espaço de cruzamento: é à parte do plano vertical da rede que tem como limites:

- INFERIOR - a borda superior da rede;
- LATERAIS - pelas antenas e suas extensões imaginárias;
- SUPERIOR - o teto ou estruturas (casos existentes).

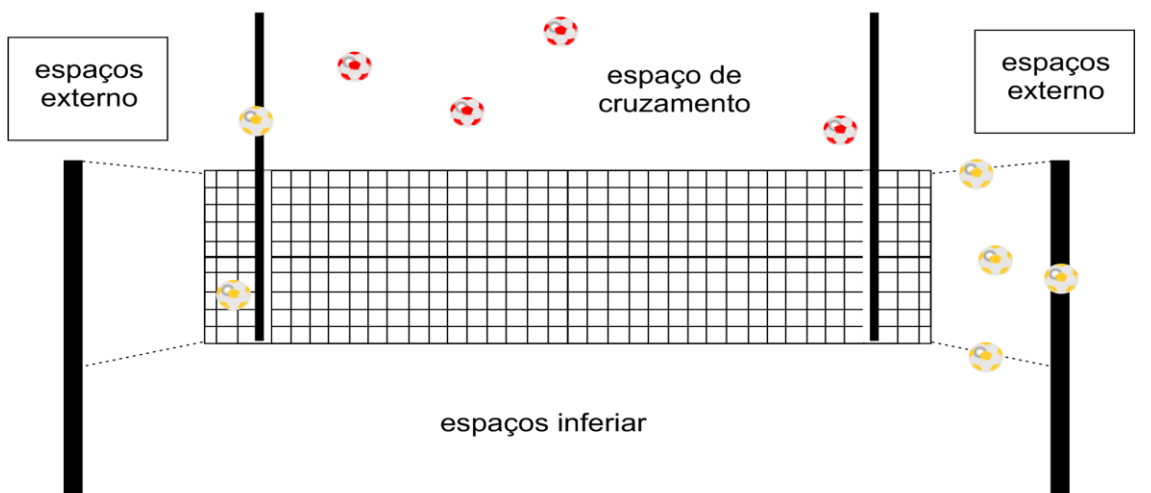
- b) Uma bola dirigida a quadra adversária fora do espaço de cruzamento poderá ser recuperada, desde que não tenha cruzado o plano vertical da rede dentro do seu espaço de cruzamento em seu retorno e dentro do limite dos três (3) toques;
- c) A bola é considerada “fora” quando cruza completamente o espaço sob a rede e sobre a rede por fora do espaço de cruzamento de jogo.

2- BOLA TOCANDO NA REDE

A bola que cruza a rede pode tocá-la, inclusive no saque desde que seja dentro do espaço de cruzamento.

3- BOLA NA REDE Uma bola jogada na rede pode ser recuperada dentro dos limites permitidos de três toques por equipe.

bola cruzando o plano vertical da rede



falta

passagem correta

1- INVASÃO POR SOBRE A REDE

Será considerada invasão qualquer contato com a bola por um jogador quando esta estiver no espaço de jogo da equipe adversária.

2- CONTATO COM A REDE

- Não é permitido tocar em qualquer parte da rede ou das antenas;
- Após golpear a bola, o jogador pode tocar os postes, cordas ou qualquer outro objeto, que não seja a rede, desde que não interfira na jogada.
- Quando a bola é jogada de encontro à rede e toca o adversário, não é considerada falta.
- O contato acidental dos cabelos com a rede não é falta.

3- FALTAS DO JOGADOR NA REDE

- Quando o jogador tocar a bola ou o adversário no espaço de jogo contrário antes ou durante o golpe de ataque do adversário;
- b) Será considerada falta quando um jogador invadir o espaço do adversário sob a rede, interferindo na ação direta de jogo;
- c) Um jogador toca a rede.

REGRA 14 - SAQUE

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.

1- PRIMEIRO SAQUE DE UM JOGO

O saque inicial é executado pela equipe determinada pelo sorteio.

2- AUTORIZAÇÃO PARA SACAR

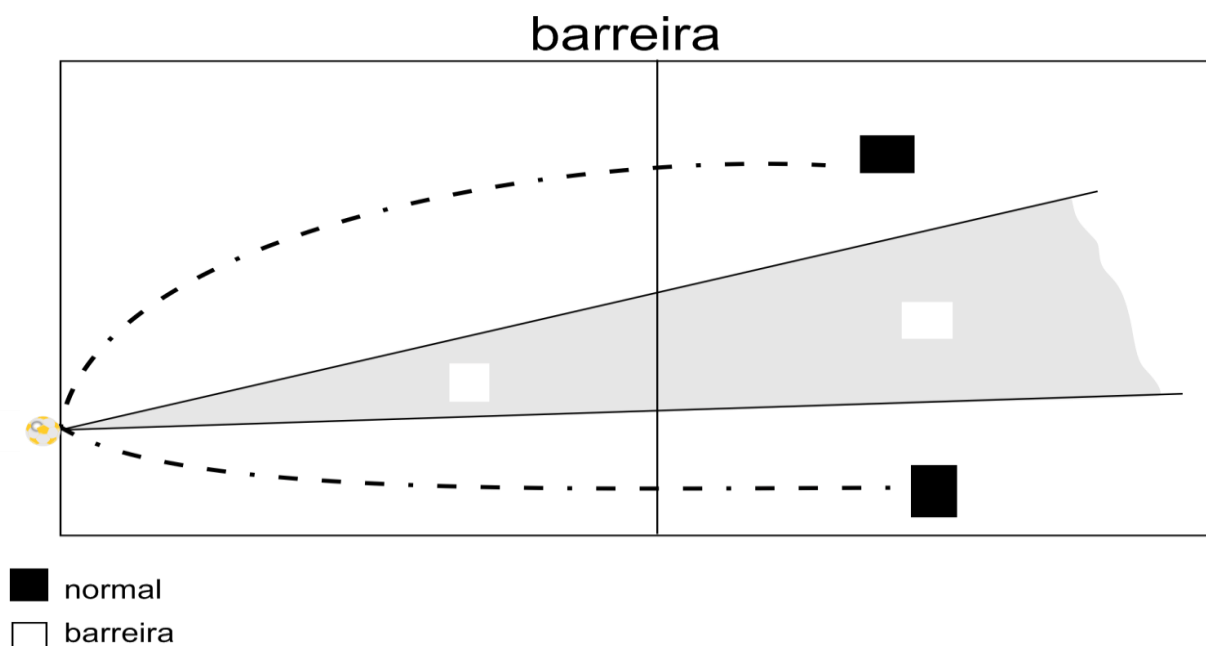
O primeiro árbitro autoriza o saque, após certificar-se de que o jogador tem a bola na posição de saque e as equipes estejam prontas para iniciar o rally.

3- EXECUÇÃO DO SAQUE

- a) O jogador poderá fazer o monte de areia, nunca em contato com a linha demarcatória da quadra, dentro da zona de saque;
 - b) Após o jogador posicionar a bola no monte de areia não poderá mais retirá-la da base de saque, salvo se a bola, naturalmente, rolar do monte;
 - c) O sacador deve executar o saque dentro de 05 segundos após o 1º árbitro apitar autorizando o saque;
 - d) Um saque efetuado antes da autorização do primeiro árbitro será cancelado e repetido.
- 4- ORDEM DE SAQUE Após o primeiro saque de um set, são observados os seguintes critérios para determinar o sacador:
- a) Quando a equipe que sacou vence o rally (obtem o ponto), mantém o sacador
 - b) Quando a equipe receptora vence o rally, ganha o direito de saque e o sacador é o próximo na ordem de saque estabelecido na súmula.

5- BARREIRA

O jogador da equipe sacadora não pode impedir, através de formação de barreira, os adversários de verem o sacador ou a trajetória da bola. Uma barreira ocorre quando um jogador da equipe sacadora move os braços, salta ou desloca-se para os lados, quando o saque está sendo efetuado e a bola passa sobre ele.



6- FALTAS NO SAQUE

As seguintes ações acarretam uma falta de saque, consequentemente a perda do rally:

- a) Violar a ordem de saque;
- b) Executar o saque sobre a linha;
- c) Não executar devidamente o saque;
- d) Retirar a bola do monte de areia após a autorização do árbitro.

7- FALTAS NO SAQUE APÓS GOLPEAR A BOLA

Após a bola ter sido corretamente golpeada, o saque se torna faltoso se a bola:

- a) Tocar um jogador da equipe sacadora ou não ultrapassa o plano vertical da rede;
- b) A bola passa sobre uma barreira;
- c) A bola toca a antena da rede;
- d) Bola tocar o solo fora da quadra de jogo adversária.

8- POSICIONAMENTO

O sacador, de posse da bola, aguarda o posicionamento dos atletas da equipe adversária, escolhe o local do saque e coloca a bola sobre ele. O adversário pode se posicionar livremente dentro da sua quadra de jogo, não tendo obrigatoriedade de uma ordem de posicionamento.

REGRA 15 – ATAQUE

1- DEFINIÇÃO

- a) Todas ações com o objetivo de dirigir a bola à quadra adversária, exceto o saque, são consideradas golpes de ataque.
- b) O golpe de ataque é completado no momento em que a bola ultrapassa o plano vertical da rede.
- c) Os jogadores podem atacar a bola em qualquer altura, desde que o golpe tenha sido realizado nos limites do seu espaço de jogo.

2- FALTA DE ATAQUE

- a) O jogador joga a bola fora;
- b) O jogador toca na rede;
- c) O jogador no ataque invade a quadra adversária, por baixo da rede interferindo na ação da defesa ou tocando ou não em um jogador adversário;
- d) O jogador golpeia a bola dentro do espaço aéreo de jogo da equipe adversária

REGRA 16 - BLOQUEIO

1- DEFINIÇÃO

Bloquear é a ação em interceptar a bola vinda do adversário com qualquer parte do corpo, excetuando-se mãos e braços (exemplo: cabeça, shark block) por atleta próximo a rede, em que o contato com a bola deva ser acima do bordo superior a rede, ou seja, no momento do contato com a bola uma parte do corpo deve estar mais alta do que o topo da rede.

2- TENTATIVA DE BLOQUEIO

Uma tentativa de bloqueio é a ação de bloquear sem que ocorra o toque na bola.

3- BLOQUEIO EFETIVO

Um bloqueio é efetivo quando a bola é tocada por um atleta na ação de bloqueio.

4- BLOQUEIO COLETIVO

Um bloqueio coletivo é executado por dois jogadores próximos uns dos outros, e é efetivo quando um deles toca a bola.

5- BLOQUEIO e TOQUES DA EQUIPE

Um contato de bloqueio não é contado como o primeiro toque da equipe na recuperação da bola, a equipe que fez ação de bloqueio terá, ainda, mais três toques depois do contato do bloqueio. O primeiro toque após o bloqueio pode ser executado por qualquer jogador, inclusive aquele que tocou a bola no bloqueio.

6- BLOQUEAR DENTRO DO ESPAÇO ADVERSÁRIO

Ao bloquear o jogador pode colocar sua cabeça ou o pé além da rede, desde que SUA AÇÃO NÃO INTERFIRA NO JOGO DO ADVERSÁRIO. Assim, não é permitido tocar a bola além da rede até o adversário ter executado um golpe de ataque.

7- FALTAS DE BLOQUEIO

- a) O bloqueador toca a bola no espaço adversário, tanto antes como simultaneamente ao golpe de ataque do adversário.
- b) Bloquear dentro do espaço do adversário por fora das antenas.
- c) Um jogador bloqueia o saque do adversário.
- d) A bola é enviada "para fora" pelo bloqueio.

REGRA 17 - INTERRUPÇÕES RETARDOS, E INTERVALOS REGULAMENTARES DO JOGO

1- INTERRUPÇÕES REGULAMENTARES

As interrupções regulamentares do jogo são: os tempos de descanso.

2- PEDIDOS PARA INTERRUPÇÕES REGULAMENTARES

- a) Cada equipe terá direito à 01 pedido de tempo de descanso durante a partida que terá sua duração de 1 minuto;
- b) Somente o capitão da equipe poderá solicitar tempo, devendo fazê-lo sempre com a bola fora de jogo utilizando a sinalização manual oficial e antes do apito autorizando o próximo saque.

3- RETARDAMENTO DO JOGO

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 solicitado para descanso, após ter sido instruído para retornar ao jogo;
- b) Repetir uma solicitação indevida de tempo na mesma partida;
- c) Retardar o jogo (deixar de pegar a bola quando lançada para ele, ao ter posse da bola jogá-la para longe).

4- SANÇÕES POR RETARDAMENTO

- a) O primeiro retardamento provocado por uma equipe em uma partida é sancionado com advertência de retardamento, aplicação de cartão amarelo;
- b) A partir do segundo retardamento de qualquer espécie, cometido pela mesma equipe num jogo será aplicada penalidade por retardamento, aplicação de cartão vermelho.

5- LESÃO/CONTUSÃO

- a) Ocorrendo uma lesão ou contusão enquanto a bola estiver em jogo, o árbitro deve parar imediatamente o jogo e o rally deverá ser repetido;
- b) Caso um jogador sofra uma lesão e necessite de atendimento médico, será dado um tempo médico que poderá se estender até de 5 minutos para que ele receba o atendimento;
- c) Cada atleta terá direito a um (01) tempo médico por jogo. Se ele não se recuperar neste tempo, será considerado incapaz e sua equipe será declarada incompleta. Serão atribuídos pontos a equipe adversária até se completar o placar para se ganhar o set.
- d) Apenas o árbitro pode autorizar o jogador a deixar a área de jogo para atendimento médico, sem sofrer penalidade.
- e) Em casos extremos, o médico da competição e o Supervisor técnico podem ser contrários ao retorno ao jogo do atleta lesionado.
- f) O tempo médico começará no momento em que a equipe médica oficial da competição chegar à quadra de jogo para atendimento do jogador.

6- INTERFERÊNCIA EXTERNA

- e) Caso ocorra alguma circunstância não prevista, durante o jogo, este deverá ser interrompido e o primeiro árbitro juntamente com a comissão organizadora da competição, devem decidir as medidas a serem tomadas, a fim de restabelecer as condições normais para prosseguimento do jogo.
- f) Um rally deverá ter seu prosseguimento normal caso objetos caiam ou sejam jogados na quadra de jogo que não interfiram no jogo.

7- TROCA DE QUADRAS E INTERVALOS

- a) A cada 6 (seis) pontos disputados em um set de 18 (dezoito) pontos ou à cada 5 (cinco) pontos no set decisivo de 15 (quinze) pontos, haverá troca de quadra;
- b) Nas partidas disputadas em 2 sets vencedores, o intervalo entre sets será de 03 (três) minutos.

REGRA 18 - CONDUTA INDEVIDA

As condutas indevidas de jogadores em relação a dirigentes, adversários, espectadores ou quadro de arbitragem, não serão permitidos e serão consideradas faltas; sendo classificados em cinco (05) categorias, conforme sua gravidade:

- a) Conduta anti-desportiva: discussão, intimidação e provocação;
- b) Conduta rude: ações contrárias aos princípios morais, demonstração de falta de respeito;
- c) Conduta ofensiva: palavras de insultos ou difamantes e/ou gestos obscenos;
- d) Conduta Agressiva: agressão verbal, comportamento agressivo ou ameaçador, tentativa de agressão;
- e) Agressão: ataque físico consumado.

1- PENALIDADES PELA CONDUTA INDEVIDA

Dependendo do grau de incorreção de conduta, o árbitro deverá aplicar as seguintes penalidades:

- a) Conduta Antidesportiva: advertência verbal (evitar que os atletas se aproximem do nível de sanção); reincidência por qualquer membro da equipe advertência com cartão amarelo;
- b) Conduta rude: advertência com cartão amarelo, acumulativo para equipe; reincidência por qualquer membro da equipe penalização com cartão vermelho e perda do rally;
- c) Conduta Ofensiva: penalização com cartão vermelho, (sanção individual) perda de rally;
- d) Conduta Agressiva: penalidade, expulsão do set com cartão amarelo e vermelho juntos.

2- ESCALA DE SANÇÕES

A repetição de conduta indevida por um mesmo jogador, num mesmo jogo será penalizado, progressivamente, como demonstrado na escala de sanções.

- a) **Advertência** - em condutas anti-desportivas se aplica 1 (uma) advertência verbal para a dupla; reincidência será aplicado advertência com cartão amarelo para dupla;
- b) **Penalidade** - Em caso de conduta antidesportiva reincidente ou primeira rude e sucessivas o atleta será penalizado com cartão vermelho e perda do rally;
- c) **Expulsão** - a primeira conduta agressiva ou na 2ª conduta ofensiva o jogador será penalizado com a expulsão, o jogador infrator deverá deixar a quadra de jogo e sua equipe será declarada incompleta nesta partida, salvo se a partida estiver sendo jogada em melhor de três (3) sets, no qual será expulso apenas do set em questão;
- d) **Desqualificação** - Primeira agressão física consumada ou na reincidência de conduta agressiva, o jogador será desqualificado e deixará a quadra e sua equipe será eliminada da competição.

A expulsão e desqualificação devido à conduta ofensiva ou agressão não exige a ocorrência de sanção prévia.

3- CONDUTA INDEVIDA ANTES E ENTRE AS PARTIDAS

A ocorrência de qualquer conduta indevida, antes ou no intervalo dos jogos, será penalizada conforme a escala de sanções.

REGRA 19- EQUIPE DE ARBITRAGEM E PROCEDIMENTOS

1 - COMPOSIÇÃO

A equipe de arbitragem será composta por:

- Primeiro árbitro.
- Segundo árbitro
- Apontador
- Quatro juizes de linha

Os posicionamentos na quadra são demonstrados no diagrama da arbitragem.

2- PROCEDIMENTOS

- a) Somente o primeiro e o segundo árbitro têm o direito de apitar durante o jogo:
 - O primeiro árbitro que autoriza o saque que dá início ao jogo;
 - O primeiro e o segundo árbitro sinalizam o final do rally, certos de que uma falta foi cometida, identificando-a quando necessário.
- b) Os árbitros poderão apitar durante uma interrupção do jogo para indicar que autorizam ou rejeitam uma solicitação de uma equipe,

c) Após o apito sinalizado o fim da jogada, o árbitro indica através de sinalização manual:

- Equipe sacadora;
- A natureza da falta;
- O jogador faltoso.

3- PRIMEIRO ÁBITRO

a) Posicionamento

O primeiro árbitro desempenha suas funções de pé na cadeira de arbitragem colocada numa das extremidades da rede. Sua visão deve estar aproximadamente 50 cm acima do bordo superior da rede;

b) Autoridade

- O primeiro árbitro dirige o jogo do início até o seu final. Ele tem autoridade sobre todos os oficiais e membros das equipes. Durante o jogo suas decisões são finais. Ele está autorizado a anular as decisões dos outros oficiais se julgar que estão equivocados. O primeiro árbitro pode, inclusive, substituir um oficial que não esteja cumprindo corretamente suas funções;

- O primeiro árbitro controla o trabalho dos boleiros;

- O primeiro árbitro tem autoridade para decidir sobre qualquer assunto que envolva o jogo, mesmo aqueles não previstos pelas Regras;

- O primeiro árbitro não pode permitir qualquer discussão a respeito de suas decisões. Entretanto, por solicitação do capitão no jogo, deverá justificar sua decisão explicando sobre a aplicação ou interpretação da Regra em que baseou sua decisão.

- O primeiro árbitro deve autorizar o capitão no jogo (imediatamente após este ter externado o seu desacordo com a explicação dada) o direito de apresentar um protesto oficial sobre o fato, ao final do jogo;

- O primeiro árbitro tem a responsabilidade de decidir, antes e durante o jogo se a área de jogo, os equipamentos e as condições são próprias ou não para jogar.

c) Responsabilidades

Antes do jogo o primeiro árbitro deverá:

- Verificar as condições da área de jogo, as bolas e os outros equipamentos;

- Controlar o aquecimento das equipes;

- Efetua o sorteio na presença dos capitães das equipes;

Durante o jogo somente o primeiro árbitro está autorizado a:

- Penalizar condutas indevidas e retardos no jogo;

- Aplicar advertências as equipes

- Decidir sobre:

✓ Faltas do jogador;

✓ Faltas acima da rede;

✓ Barreira da equipe sacadora;

✓ Faltas no manejo de bola.

✓ A bola que cruzar o espaço sob a rede;

4- SEGUNDO ÁBITRO

a) Posicionamento

O segundo árbitro desempenha suas funções de pé, próximo do poste fora da quadra de jogo, no lado oposto e de frente para o primeiro árbitro, deslocando-se sempre para o lado da equipe irá atacar.

b) Autoridade

Segundo árbitro é o assistente do primeiro árbitro, mas possui também sua própria área de atuação.

O segundo árbitro pode substituir o primeiro árbitro, caso este fique impossibilitado de continuar seu trabalho.

- Acompanhar o primeiro árbitro durante o sorteio com os capitães das equipes;
- Controlar o trabalho do apontador;
- Autorizar e controlar a duração dos pedidos de tempo de descanso e troca de quadra;
- Rejeitar solicitações indevidas.

c) Responsabilidades

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

- O contato faltoso com a rede ou com a antena do seu lado da quadra;
- Nos casos de protestos, com a prévia autorização do 1º árbitro, registra ou permite que o jogador da equipe escreva na súmula sua versão do fato protestado.

c) Responsabilidades

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

- O contato faltoso com a rede ou com a antena do seu lado da quadra;
- Nos casos de protestos, com a prévia autorização do 1º árbitro, registra ou permite que o jogador da equipe escreva na súmula sua versão do fato protestado.

INTERFERÊNCIA por baixo da rede na quadra adversária; - Bola que ultrapassar a rede por fora do espaço de cruzamento e não é recuperada; - A bola que toca a antena no seu lado da quadra;

- Contato da bola com objetos fora da quadra.
- No caso de contusão de um jogador, autorizar o tempo médico;
- Conferir, durante o jogo, se as bolas têm condições para o jogo.

5- APONTADOR

a) Posicionamento

O apontador desempenha suas funções, sentado em frente à mesa ao lado oposto do primeiro árbitro e fora da zona livre.

b) Responsabilidades:

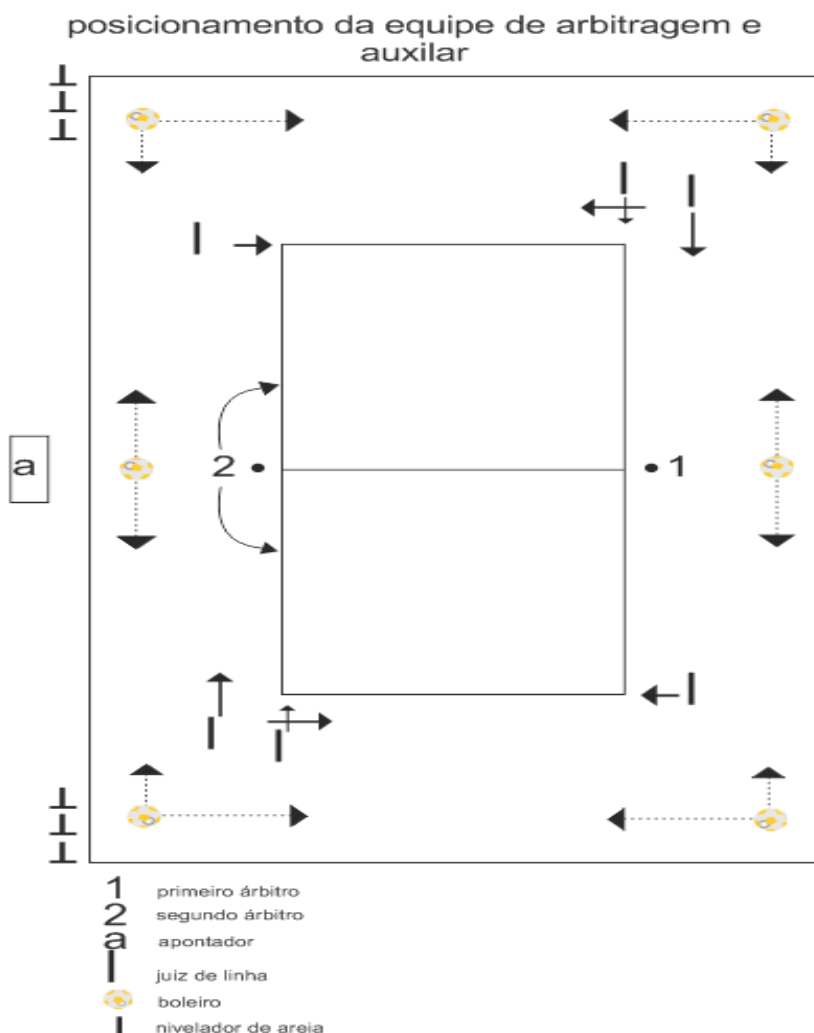
Anota à súmula do jogo de acordo com as regras, cooperando com o segundo árbitro.

- Antes do início do jogo ou set, o apontador: registra os dados da partida e das equipes, conforme os procedimentos em vigência, obtendo as assinaturas na súmula dos capitães e técnicos da equipe;
- Durante o jogo, o apontador: registra os pontos marcados na sumula e certifica-se de que o placar indica corretamente a contagem dos pontos;
- Controla e registra a ordem de saque assim que cada jogador realiza seu primeiro saque no set;
- Indica a ordem de saque de cada equipe por meio de placas numeradas. Indica aos árbitros um erro imediatamente após a realização do saque.
- Registra, controla e informa ao segundo árbitro, o número de pedidos de tempo de descanso;
- Anuncia aos árbitros o final de cada set e trocas de quadra.
- Nos casos de protestos, com a prévia autorização do 1º árbitro, registra ou permite que o jogador da equipe escreva na súmula sua versão do fato protestado.

6 - JUIZES DE LINHA

a) Posicionamento

- No caso de utilização de quatro juizes de linha, os mesmos deverão posicionar-se de pé na zona livre, cerca de 1 (um) a 3 (três) metros de distância de cada vértice da quadra.
- No caso de utilização de apenas dois juizes de linha, os mesmos deverão posicionar-se de pé, nas extremidades opostas de uma diagonal da quadra, a uma distância de 1 (um) a 2 (dois) metros do vértice da mesma; Cada juiz controla a linha de fundo e a linha lateral próximas.


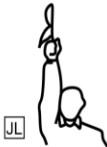





b) Responsabilidades

- Os juizes de linha executam suas funções sinalizando com bandeiras de 30 cm x 30 cm, conforme o diagrama:
- 1 e 2 - sinalizam bola “dentro” ou bola “fora”, sempre que esta cair próximo à (s) linha (s) sob seu controle;
- 3 - sinalizam bola tocada quando a bola toca um jogador e sai da quadra de jogo;
- 4 - sinalizam quando a bola cruza a rede fora do espaço de cruzamento e não é recuperada, bola por fora das antenas ou sacador pisa na linha da quadra;
- 5 - sinalizam quando é incapaz de avaliar uma falta da sua jurisdição.
- A sinalização das infrações de contato com a linha de fundo cometido pelo sacador é da responsabilidade do juiz de linha mais próximo ao local da infração.
- A uma solicitação do primeiro árbitro, o juiz de linha deve repetir a sinalização efetuada.

- Os juizes de linha sinalizam com a bandeira a natureza da falta cometida, e mantendo-os por um momento.

SINAIS OFICIAIS DOS JUIZES DE LINHA COM A BANDEIRA

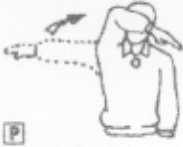






Situações a serem indicadas	Juiz de Linha JL	Sinais a serem executados
1 Bola "dentro"		Apontar para baixo com a bandeira.
2 Bola "fora"		Levantar a bandeira verticalmente.
3 Bola tocada		Levantar a bandeira e tocar, com a palma da mão, a ponta da bandeira.
4 Bola passando por fora do espaço de cruzamento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









REGRA 20 - SINAIS OFICIAIS MANUAIS DA EQUIPE DE ARBITRAGEM








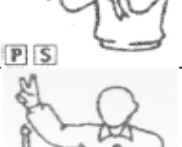
Os árbitros devem indicar, através de sinais oficiais manuais, a razão de seu apito, (a natureza da falta apitada ou o propósito da interrupção autorizada), agindo da seguinte maneira:





- A sinalização é mantida por uns momentos e se indicada por uma das mãos esta mão corresponde o lado da equipe que tenha cometido a falta ou a solicitação;
- O árbitro indica a natureza da falta.
- O árbitro finaliza a sinalização indicando o jogador faltoso.

SINALIZAÇÃO MANUAL OFICIAL DA ARBITRAGEM

Situações a serem indicadas	Primeiro árbitro P / Segundo árbitro S	Sinais manuais a serem executados
1. Autorização para saque		Mover a mão para indicar a direção do saque.
2. Equipe a sacar		Estender a mão para o lado da equipe que vai sacar.
3. Troca de quadra		Colocar os braços na frente e nas costas e virá-los ao redor do corpo.
4. Tempo de descanso		Colocar a palma da mão sobre os dedos da outra, na posição vertical, formando um "T".
5. Advertência de retardamento Ou Penalidade por retardamento		Apontar o pulso com o cartão amarelo (advertência).
6. Advertência por conduta anti-esportiva ou penalidade		Mostrar cartão para advertência e vermelho para penalidade.
7. Expulsão		Mostrar os dois cartões juntos para expulsão.
Situações a serem indicadas	Primeiro árbitro P / Segundo árbitro S	Sinais manuais a serem executados

8. Desqualificação		Mostrar os dois cartões separadamente para a desqualificação.
9. Final do set (ou jogo)		Cruzar os antebraços no peito, com as mãos abertas.
10. Demora no saque		Levantar os cinco dedos abertos.
11. Barreira		Levantar os dois braços verticalmente com as mãos espalmadas.
12. Bola tocada		Friccionar a palma da mão com os dedos da outra, na posição vertical.
13. Bola "dentro"		Estender os braços e apontar o solo com os dedos.
14. Bola "fora"		Levantar os antebraços verticalmente, com as palmas das mãos viradas para o corpo.
15. Toque duplo		Levantar dois dedos abertos.
Situações a serem indicadas	Primeiro árbitro P / Segundo árbitro S	Sinais manuais a serem executados

8. Desqualificação	 P	Mostrar os dois cartões separadamente para a desqualificação.
9. Final do set (ou jogo)	 P S	Cruzar os antebraços no peito, com as mãos abertas.
10. Demora no saque	 P	Levantar os cinco dedos abertos.
11. Barreira	 P S	Levantar os dois braços verticalmente com as mãos espalmadas.
12. Bola tocada	 P	Friccionar a palma da mão com os dedos da outra, na posição vertical.
13. Bola "dentro"	 P S	Estender os braços e apontar o solo com os dedos.
14. Bola "fora"	 P S	Levantar os antebraços verticalmente, com as palmas das mãos viradas para o corpo.
15. Toque duplo	 P S	Levantar dois dedos abertos.
Situações a serem indicadas	Primeiro árbitro P / Segundo árbitro S	Sinais manuais a serem executados

16. Quatro toques	 <p>P S</p>	Levantar quatro dedos abertos.
17. Rede tocada por um jogador	 <p>P S</p>	Tocar a borda superior ou o lado da rede, de acordo com a falta.
18. Penetração na quadra adversária	 <p>P S</p>	Apontar para a linha central.
19. Falta dupla e repetição	 <p>P</p>	Levantar os dois polegares na posição vertical.

COMISSÃO INTERNACIONAL DE REGRAS

Edivaldo Carlos de Oliveira – BR
Diretor de técnico- FIFv

Membros:

Renata Oliveira Silva – BR
Guilherme Benitez – BR
Enrique Belo Gutierrez- UY

Goiânia –Goiás - Brasil 22 de Abril de 2019
Federação Internacional de Futevôlei – FIFv
Confederação Brasileira de Futevôlei - CBFv