CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE VOLEIBOL
- COBRAV -

REGRAS OFICIAIS DE VOLEIBOL DE PRAIA

CONSELHO DE ARBITRAGEM DE VOLEIBOL DE PRAIA

ÍNDICE

CARACTERÍSTICAS DO JOGO

Capítulo I
EQUIPAMENTOS E INSTALAÇÕES
1. **ÁREA DE JOGO** (Diagrama 1)
1.1. Dimensões
1.2. Superfície de Jogo
1.3. Linhas da Quadra
1.4. Zona de Saque
1.5. Clima
1.6. Iluminação
2. **REDE E POSTES** (Diagrama 2)
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 3 Bolas

Capítulo II
PARTICIPANTES
4. EQUIPES
4.1. Composição e Registro
4.2. Capitão
5. EQUIPAMENTOS DOS JOGADORES
5.1. Equipamentos
5.2. Trocas Autorizadas
5.3. Objetos e Uniformes Proibidos
6. DIREITO E RESPONSABILIDADES DOS PARTICIPANTES
6.1. Ambos os Jogadores
6.2. Capitão
6.3. Localização dos Participantes

Capítulo III
PARA GANHAR UM PONTO, SET E JOGO
7. SISTEMA DE PONTUAÇÃO
7.1. Para Vencer um Jogo
7.2. Para Vencer um Set
7.3. Para Vencer um Rally
7.4. Equipe Ausente e Incompleta

Capítulo IV
PREPARAÇÃO E ESTRUTURA DO JOGO
8. PREPARAÇÃO DO JOGO
8.1. Sorteio
8.2. Aquecimento
9. FORMAÇÃO DAS EQUIPES
9.1. Jogadores
9.2. Substituições
10. POSIÇÃO DOS JOGADORES
10.1. Posições
10.2. Ordem de Saque
10.3. Falta de Ordem de Saque

Capítulo V
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. JOGANDO A BOLA
13.1. Toques da Equipe
13.2. Contatos Simultâneos
13.3. Toque Apoiado
13.4. Características do Toque
13.5. Faltas da ação de Jogar a Bola
14. BOLA NA REDE
14.1. Bola Cruzando a Rede
14.2. Bola Tocando a Rede
14.3. Bola na Rede
15. JOGADOR NA REDE
15.1. Tocando a Bola Acima da Rede
15.2. Penetração no Espaço, Quadra e/ou Zona Livre do Adversário
15.3. Contato com a Rede

15.4. Faltas do Jogador na Rede
16. SAQUE
16.1. Definição
16.2. Primeiro Saque no 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 após o Saque ser Executado
17. ATAQUE
17.1. Definição
17.2. Faltas de Ataque
18. BLOQUEIO
18.1. Definição
18.2. Toques do Bloqueio
18.3. Bloqueio no Espaço Oponente
18.4. Contato com o Bloqueio
18.5. Faltas do Bloqueio

Capítulo VI
TEMPOS E RETARDAMENTOS
19. TEMPOS DE DESCANSO
19.1. Definição
19.2. Número de Tempos de Descanso
19.3. Solicitação de Tempo de Descanso
19.4. Solicitações Indevidas
20. RETARDAMENTOS
20.1. Tipos de Retardamentos
20.2. Sanções de Retardamentos
21. INTERRUPÇÕES EXCEPCIONAIS NO JOGO
21.1. Contusão
21.2. Interferência Externa
21.3. Interrupção Prolongada
22. TROCAS DE QUADRA E INTERVALOS
22.1. Trocas de Quadra
22.2. Intervalos

Capítulo VII
CONDUTA DOS PARTICIPANTES
23. CONDUTA
23.1. Categorias
23.2. Sanções
23.3. Escala de Sanções
23.4. Conduta Antes e Entre os Sets

Capítulo VIII
ÁRBITROS E PROCEDIMENTOS
24. CORPO ARBITRAL E PROCEDIMENTOS
24.1. Composição
24.2. Procedimentos
25. PRIMEIRO ÁRBITRO
25.1. Localização
25.2. Autoridade
25.3. Responsabilidades
26. SEGUNDO ÁRBITRO
26.1. Localização
26.2. Autoridade
26.3. Responsabilidades
27. APONTADOR
27.1. Localização
27.2. Responsabilidades
28. JUIZ DE LINHA
28.1. Localização
28.2. Responsabilidades
29. SINAIS OFICIAIS
29.1. Sinais Manuais dos Árbitros
29.2. Sinais Manuais dos Juízes de Linha

CARACTERÍSTICAS DO JOGO

O Vôlei de Praia é um esporte jogado por duas equipes com dois jogadores cada uma em uma quadra de areia dividida por uma rede. Existem diferentes versões para específicas circunstâncias para atenderem a todos.
O objetivo do jogo é enviar a bola por cima da rede com a intenção de tocar o solo oponente.
O time tem direito a três toques para retornar a bola, incluindo o contato com o bloqueio.
A bola é colocada em jogo pelo saque: executado pelo sacador e enviada por cima da rede para o lado oponente. O rally continua até que a bola toque o solo da quadra de jogo, vá "fora" ou um time falhe em retornar a bola para o lado adversário.
No Vôlei de Praia, usa-se o SPR (Sistema de Ponto por Rally). Quando a equipe sacadora vence o rally, esta ganha um ponto e continua a sacar. Quando o time receptor vence o rally, este marca um ponto e o direito de sacar. O jogador sacador é o outro que não efetuou o saque anteriormente.

Capítulo I: EQUIPAMENTOS E INSTALAÇÕES

1. ÁREA DE JOGO

A área de jogo inclui a Quadra de Jogo e a Zona Livre.

1.1. DIMENSÕES

1.1.1. A Quadra de Jogo é um retângulo medindo 16 x 8 m, circundado por uma Zona Livre com no mínimo 3 m de distância das linhas da quadra e também, mínimo de 7 m de altura medidos a partir da superfície da quadra livre de qualquer obstáculo.

1.1.2. Para as Competições Mundiais da FIVB a Zona Livre é de no mínimo 5 m e no máximo 6 m das linhas da quadra e um espaço livre de qualquer obstáculo de no mínimo 12,5 m de altura a partir da superfície da quadra de jogo.

1.2. SUPERFÍCIE DE JOGO

1.2.1. O terreno deve ser de areia plana, horizontal e uniforme. Livre de qualquer objeto que possa causar perigo aos jogadores como pedras, conchas, etc.

1.2.2. Para as Competições Mundiais da FIVB a areia deve ter no mínimo 40 cm de profundidade e ser composta de grãos finos e compactos.

1.2.3. A superfície de jogo não deve apresentar nenhum perigo de contusão aos jogadores.

1.2.4. Para as Competições Mundiais da FIVB a areia deve ter tamanho aceitável para não causar perigo algum aos jogadores. Não deve ser fina demais para virar poeira e nem grossa para que cause ferimentos ou arranhões na pele dos jogadores.

1.2.5. Para Competições Mundiais da FIVB é recomendada uma lona de proteção na quadra central para que a cubra em caso de chuva.

1.3. LINHAS DA QUADRA

1.3.1. Duas linhas laterais e duas linhas de fundo marcam a quadra de jogo. Todas as linhas estão inseridas nas dimensões da quadra de jogo.

1.3.2. Não existe linha central.

1.3.3. Todas as linhas devem apresentar entre 5 a 8 cm de largura.

1.3.4. As linhas devem ter cor contrastante com a areia.

1.3.5. As linhas da quadra devem ser flexíveis e de material resistente e nenhum gancho deve ser utilizado para fixar as linhas.

1.4. ZONA DE SAQUE

1.4.1. A zona de saque é a área localizada atrás da linha de fundo e entre as linhas laterais. Ela se estende da linha de fundo até o final da zona livre.

1.5. CLIMA

1.5.1. O clima não deve apresentar nenhum perigo de contusão aos jogadores.

1.6. ILUMINAÇÃO

1.6.1. Para Competições Internacionais Oficiais onde jogos são realizados a noite, a iluminação da quadra de jogo deve ser entre 1.000 a 1.500 luxe medida a 1 m a cima da superfície de jogo. Para as Competições Mundiais da FIVB, o Supervisor Técnico, o Delegado de Arbitragem e o Diretor do Torneio devem decidir se alguma das condições acima apresenta algum perigo de contusão aos jogadores.

2. REDE E POSTES

2.1. REDE

2.1.1. A rede mede 8,5 m de comprimento por 1 m de largura (+/- 3 cm) quando está tensionada, localizada verticalmente sobre o eixo central da quadra de jogo.

Feita de malhas quadradas com 10 cm de lado. Na parte superior da rede há uma faixa horizontal com 7-10 cm de largura, preferencialmente da cor azul escuro ou cores brilhantes. Em cada extremidade desta faixa há uma abertura, através da qual passa uma corda para firmá-la aos postes e mantê-la esticada. Por dentro da faixa passa um cabo flexível, que preso aos postes, permite manter a parte superior da rede tencionada.

Na parte inferior da rede há outra faixa horizontal, com 5 cm de largura, similar a faixa superior, dentro da qual passa uma corda. Esta corda, fixada aos postes de sustentação, tem por objetivo manter a parte inferior esticada.

2.1.2. Para as Competições Internacionais da FIVB uma rede de 8 m de comprimento será utilizada.

2.2. FAIXAS LATERAIS

2.2.1. Duas faixas coloridas são colocadas verticalmente na rede, diretamente acima de cada linha lateral. Elas medem 5-8 cm de largura e 1m de comprimento e são consideradas partes da rede.

2.3. ANTENAS

2.3.1. A antena é uma haste flexível com 1,8 m de extensão e 10 mm de diâmetro, feita de fibra de vidro ou material similar. Na parte externa de cada faixa lateral da rede é afixada uma antena.

As antenas estendem-se 80 cm acima do bordo superior da rede. Elas são pintadas em faixas de 10 cm de largura, com cores contrastantes, de preferência em vermelho e branco. Elas são consideradas partes integrantes da rede, delimitando, lateralmente, o espaço de cruzamento.

2.4. ALTURA DA REDE

2.4.1. A rede mede 2,24 m para o naipe feminino e 2,43 m para o naipe masculino. Ela é medida a partir do centro da quadra e depois nas laterais. Nas laterais pode haver uma variação de até 2 cm.

Comentário: A altura de rede pode variar para específicos grupos de faixa etária. Como segue:

FAIXA ETÁRIA	FEMININO	MASCULINO
SUB 17	**2,24 M**	**2,43 M**
SUB 15	**2,12 M**	**2,12 M**
SUB 13	**2,00 M**	**2,00 M**

2.5. POSTES

2.5.1. Os postes que sustentam a rede são colocados a uma distância de 0,7 m a 1m além das linhas laterais. Eles têm 2,55m de altura e devem ser de preferência, ajustáveis.

2.5.2. Os postes são redondos, lisos e fixados ao piso sem fios de sustentação. Não deve haver nenhuma instalação que apresente perigo ou qualquer obstáculo para os participantes.

2.6. EQUIPAMENTOS ADICIONAIS

2.6.1. Todos os equipamentos adicionais devem estar de acordo com os regulamentos da FIVB.

3. BOLA

3.1. CARACTERÍSTICAS

3.1.1. A bola deve ser esférica, coberta por uma capa de couro flexível ou sintético e composta por uma câmara interior inflável de borracha ou um material similar a qual não absorva muita umidade. A sua cor deve ser clara e uniforme, porém pode ter também uma combinação de cores (laranja, amarelo, branco, etc.).

O material de couro sintético e as combinações das cores da bola, usadas nas competições internacionais oficiais ou nacionais, devem estar de acordo com os padrões da FIVB.

A sua circunferência é de 66 a 68 cm e seu peso é de 260 a 280 gr. (competições da CBV - 65 a 67 cm)

A pressão interior da bola deve ser de 0, 175 a 0, 225 kg/cm2 (171 a 221 mbar ou hpa).

3.2. UNIFORMIDADE DAS BOLAS

3.2.1. Todas as bolas usadas no jogo devem apresentar as mesmas características, como, circunferência, peso, pressão, tipo, etc.

3.3. SISTEMA DE 3 BOLAS

3.3.1. Para as Competições Mundiais da FIVB 3 bolas deverão ser usadas. Neste caso seis boleiros estarão colocados em cada canto da zona livre e atrás dos árbitros.

Capítulo II: PARTICIPANTES

4. EQUIPES

4.1. COMPOSIÇÃO E REGISTRO

4.1.1. Uma equipe é composta exclusivamente por dois jogadores

4.1.2. Somente os dois jogadores registrados na súmula podem participar do jogo

4.1.3. Para as Competições Mundiais da FIVB, a presença do Técnico não é permitida

5. EQUIPAMENTOS DOS JOGADORES

5.1. EQUIPAMENTOS

5.1.1. O uniforme dos jogadores é constituído de: short/sukini, camiseta/top.

5.1.2. A cor e o modelo dos shorts/sukinis devem ser iguais para ambos os jogadores nas competições oficiais. Os uniformes dos jogadores deverão estar limpos.

5.1.3. Para competições da FIVB, os shorts devem estar 20 cm acima do joelho e os sukinis devem ter no máximo 5 cm de largura na faixa lateral.

5.1.4. As camisetas/tops dos jogadores devem ser numeradas com os números 1 e 2 . Com no mínimo 10 cm de altura e 1,50 de largura e deverão estar colocados na altura do peito ou na frente dos shorts.

5.2. TROCAS AUTORIZADAS

5.2.1. Se as duas equipes chegam a quadra com uniformes com a mesma cor, um sorteio será realizado para determinar qual equipe irá trocar o uniforme.

5.2.2. O 1° Árbitro pode autorizar a um ou mais jogadores:

a) Jogar de meias ou calçados;

b) Trocar o uniforme molhado entre os sets desde que estes também sigam as especificações e regulamentação da FIVB;

5.2.3. Quando solicitado por um jogador, o 1° Árbitro pode autorizar a jogar com uma camisa por baixo do uniforme ou até com calças especiais.

5.3. OBJETOS E UNIFORMES PROIBIDOS

5.3.1. É proibido usar qualquer objeto que possa causa contusão aos jogadores como braceletes, brincos, piercings, etc.

5.3.2. Jogadores podem usar óculos por sua própria responsabilidade

5.3.3. É proibido usar uniformes sem a numeração oficial.

6. DIREITOS E REPOSNSABILIDADES

6.1. AMBOS OS JOGADORES

6.1.1. Os participantes devem conhecer as Regras Oficiais do Vôlei de Praia.

6.1.2. Os participantes devem aceitar as decisões dos árbitros respeitosamente, sem discussão. Em caso de dúvida um esclarecimento poderá ser requerido.

6.1.3. Os participantes devem apresentar uma conduta respeitosa, cortês dentro do espírito do “FAIR PLAY”, não só com os árbitros, mas também com todos os oficiais, seu parceiro, adversários e espectadores.

6.1.4. Os participantes devem evitar ações ou atitudes que tentem influenciar as decisões dos árbitros ou encobrir faltas cometidas por sua equipe.

6.1.5. Os participantes devem evitar atitudes que retardem o jogo.

6.1.6. Comunicação entre os membros da equipe é permitida.

6.1.7. Durante o jogo, ambos os jogadores estão autorizados a conversar com os árbitros quando a bola está fora de jogo nos 3 casos seguintes:

a) Solicitar explicação sobre a aplicação ou interpretação da Regra. Caso a explicação não satisfaça ao jogador, ele imediatamente pode indicar o desejo de iniciar o Protocolo de Protesto.

b) Solicitar autorização:

- Trocar uniforme ou equipamento;
- Verificar o número do sacador;
- Checar a rede, bola, superfície, etc.;
- Realinhar a linha da quadra.

c) Solicitar Tempos de Descanso.

NOTA: Os jogadores devem ter permissão da arbitragem para deixar a quadra.

6.1.8. Ao término do jogo:

a) Ambos os jogadores agradecem aos árbitros e adversários;

b) Se também o jogador solicitou previamente protestar para o 1° Árbitro, deverá ser confirmado o direito de protesto, sendo colocado na súmula de jogo.

6.2. CAPITÃO

6.2.1. Antes do início do jogo, o capitão da equipe:

a) Assina a súmula;

b) Representa sua equipe no sorteio;

6.2.2. Ao término do jogo, o capitão da equipe, verifica o resultado e assina a súmula.

6.3. LOCALIZAÇÃO DOS PARTICIPANTES

6.3.1. As cadeiras dos jogadores devem estar a 5 m da linha lateral, e não mais próximo do que 3 m da mesa do apontador.

Capítulo III: PARA GANHAR UM PONTO, SET E JOGO

7. SISTEMA DE PONTUAÇÃO

7.1. PARA VENCER UM JOGO

7.1.1. O jogo é vencido por quem ganhar dois sets.

7.1.2. Em caso de empate 1-1, um set decisivo (3° set) é jogado em 15 pontos com uma diferença mínima de 2 pontos.

7.2. PARA VENCER UM SET

7.2.1. Um set, exceto o 3° set, é vencido por quem marcar primeiramente 21 pontos, com uma diferença mínima de 2 pontos. No caso de empate em 20-20, o jogo continua até que 2 pontos de diferença sejam alcançados (22-20; 23-21; etc.).

7.2.2. O set decisivo é jogado de acordo com a Regra 7.1.2 acima.

7.3. PARA VENCER UM RALLY

Sempre que uma equipe errar o saque, falhar em enviar a bola para o lado adversário ou cometer qualquer outra falta, uma das seguintes conseqüências ocorrerá:

7.3.1. Se a equipe adversária sacou, marca um ponto e continua a sacar.

7.3.2. Se a equipe adversária recepcionou o saque, ganha o direito a sacar e também marca um ponto.

7.4. EQUIPE AUSENTE E INCOMPLETA

7.4.1. Se uma equipe se recusa a jogar depois de ter sido chamada, ela é declarada ausente e perde o jogo com um resultado de 0-2 e sets por 0-21 e 0-21.

7.4.2. Uma equipe que não se apresenta na quadra de jogo é declarada ausente e perde o jogo com o mesmo resultado da Regra 7.4.1 acima.

Para as Competições Mundiais da FIVB sempre que usarem o Sistema de Grupos, as Regras 7.4.1 e 7.4.2 podem ser modificadas para atenderem as

especificações do Regulamento da Competição para estabelecerem maneiras de evitar a ausência.

7.4.3. Uma equipe declarada incompleta para um set ou para um jogo perde o set ou o jogo (Regra 9.1). A equipe adversária recebe os pontos necessários ou os sets necessários para vencer o set ou o jogo. A equipe declarada incompleta preserva os pontos e sets.

Capítulo IV: PREPARAÇÃO ESTRUTURA DO JOGO

8. PREPARAÇÃO DO JOGO

8.1. SORTEIO

8.1.1. Antes do aquecimento oficial, o 1° Árbitro conduz o sorteio na presença dos capitães. O vencedor do sorteio escolhe:

a) O direito de sacar ou receber o saque;

b) O lado da quadra.

O perdedor fica com a escolha restante. No segundo set, a equipe perdedora do sorteio tem o direito a escolha.

Um novo sorteio será realizado caso haja necessidade de um terceiro set.

8.2. AQUECIMENTO

8.2.1. Antes do jogo, se as equipes tiveram outra quadra para aquecimento à sua disposição, eles terão 3 minutos de aquecimento; caso contrário, terão 5 minutos.

9. FORMAÇÃO DAS EQUIPES

9.1. JOGADORES

9.1.1. Dois jogadores em cada equipe deverão estar sempre jogando.

9.2. SUBSTITUIÇÕES

9.2.1. NÃO há substituições ou trocas de jogadores.

10. POSIÇÃO DOS JOGADORES

10.1. POSIÇÕES

10.1.1. No momento em que a bola estiver sendo sacada, cada equipe deve estar com seus jogadores em quadra, exceto o sacador.

10.1.2. Os jogadores estão livres para determinar suas posições em quadra. Não existem posições determinadas para os jogadores na quadra.

10.1.3. NÃO existem faltas de posição.

10.2. ORDEM DE SAQUE

10.2.1. A ordem de saque deve ser mantida por todo o set. Ela é determinada pelo Capitão da equipe imediatamente após o sorteio.

10.3. FALTA DE ORDEM DE SAQUE

10.3.1. Uma falta de ordem de saque é cometida quando o saque não é feito de acordo com a ordem de saque.

10.3.2. O apontador deve indicar corretamente a ordem de saque e corrigir qualquer jogador incorreto.

10.3.3. Uma falta de ordem de saque é punida com a perda do rally (Regra 12.2.1).

Capítulo V: AÇÕES DO JOGO

11. SITUAÇÕES DE JOGO

11.1. BOLA EM JOGO

11.1.1. O rally começa quando o Árbitro autoriza o saque e a bola é golpeada pelo sacador.

11.2. BOLA FORA DE JOGO

11.2.1. A bola é considerada "fora de jogo" quando uma falta é cometida e um dos árbitros apita; na ausência de uma falta, prevalece o apito de um dos árbitros (Regra 12.2.2).

11.3. BOLA “DENTRO”

11.3.1. A bola é considerada "dentro" quando ela toca o solo da quadra de jogo, incluindo as linhas de delimitações (Regra 1.3).

11.4. BOLA “FORA”

11.4.1. A bola é “fora” quando:

a) A bola toca o solo totalmente fora das linhas de delimitações da quadra (sem que toque as linhas);

b) Tocar em algum objeto fora da quadra, o teto ou uma pessoa que não faça parte do jogo;

c) Tocar nas antenas, cordas, postes ou a própria rede fora das faixas laterais;

d) Ultrapassar completamente o plano vertical da rede, totalmente ou parcialmente por fora do espaço de cruzamento durante o saque ou o 3° toque.

12. FALTAS DE JOGO

12.1. DEFINIÇÃO

12.1.1. Qualquer ação contrária as Regras é uma Falta de Jogo.

12.1.2. Os Árbitros julgam as faltas e determinam a penalidade de acordo com as Regras.

12.2. CONSEQÜÊNCIA DE UMA FALTA

12.2.1. Sempre que uma ação é punida como falta: a equipe adversária a que cometeu a falta ganha o rally (Regra 7.3).

12.2.2. Se duas ou mais faltas ocorrem sucessivamente, somente a primeira falta é marcada.

12.2.3. Se duas ou mais faltas ocorrem por dois jogadores oponentes simultaneamente, uma Falta Dupla é marcada e o rally é repetido.

13. JOGANDO A BOLA

13.1. TOQUES DA EQUIPE

13.1.1. Cada equipe tem o direito a três toques antes de enviar a bola para o lado adversário por dentro do espaço de cruzamento.

13.1.2. Estes toques incluem não somente os toques intencionais dos jogadores, mas também os não intencionais.

13.1.3. Um jogador não pode tocar a bola duas vezes consecutivamente (Exceto as Regras 13.4.3 a) e b); 18.2)

13.2. CONTATOS SIMULTANEOS

13.2.1. Dois jogadores podem tocar a bola ao mesmo momento.

13.2.2. Quando dois jogadores da mesma equipe tocarem a bola ao mesmo tempo, é contado como dois toques (exceto o bloqueio, Regra 18.4.2).

Se dois jogadores tentarem tocar na bola, mas somente um o faz, apenas um toque é contado. Se jogadores se colidem, falta não existe.

13.2.3. Quando dois jogadores oponentes, simultaneamente, tocam na bola por cima da rede e a bola permanecer em jogo, a equipe que a recebe tem o direito a mais três toques. Se a bola cair "fora" da quadra, a falta é da equipe do lado oposto ao lado onde ela caiu. Quando no contato simultâneo entre dois jogadores adversários acontecer de prender a bola, não será considerado como falta.

13.3. TOQUE APOIADO

13.3.1. Dentro da área de jogo, não é permitido a um jogador apoiar-se em outro, ou qualquer estrutura/objeto para alcançar a bola, entretanto o jogador que estiver para cometer uma falta (como tocar a rede, etc.) pode ser auxiliado por outro companheiro de equipe para evitá-la.

13.4. CARACTERÍSTICAS DO TOQUE

13.4.1. A bola pode tocar qualquer parte do corpo dos jogadores**.**

13.4.2. A bola deve ser tocada, mas não deve ser retida e/ou conduzida. Ela pode seguir para qualquer direção.

Exceções:

a) Em uma ação de defesa de uma bola atacada violentamente. Neste caso a bola pode ser retida momentaneamente com as mãos para cima e utilizando os dedos.

b) Se contatos simultâneos ocorrerem entre dois adversários sobre a rede e esta ação acarretar em uma "bola presa".

13.4.3. A bola pode tocar várias partes do corpo, somente se estes contatos ocorrem simultaneamente.

Exceções:

a) No bloqueio, contatos consecutivos (Regra 18.4.2) por 1 ou 2 bloqueadores estão autorizados, desde que ocorram na mesma ação.

b) No primeiro toque da equipe, a menos que este jogador use as pontas dos dedos (voleio), Regra 13.4.2, a bola pode tocar várias partes do corpo consecutivamente, desde que estes contatos ocorram em uma mesma ação.

13.5. FALTAS DA AÇÃO DE JOGAR A BOLA

13.5.1. QUATRO TOQUES: uma equipe toca a bola quatro vezes antes enviá-la para o lado adversário.

13.5.2. TOQUE APOIADO: um jogador se apóia em um objeto, estrutura ou seu companheiro de equipe para alcançar a bola dentro da área de jogo (Regra 13.3).

13.5.3. CONDUÇÃO: um jogador não toca a bola (Regra 13.4.2). A menos que seja uma ação de defesa de um ataque violento (Regra 13.4.2 a) ou quando contatos simultâneos entre dois adversários sobre a rede causar uma "bola presa" (Regra 13.4.2 b).

14. BOLA NA REDE

14.1. BOLA CRUZANDO A REDE

14.1.1. A bola deve ser enviada para a quadra adversária por acima da rede e dentro do espaço de cruzamento. O espaço de cruzamento é a parte do plano vertical da rede, limitado por:

a) Abaixo, pelo bordo superior da rede;

b) Lateralmente, pelas antenas e o seu prolongamento imaginário;

c) Acima, pelo teto ou qualquer estrutura.

14.1.2. A bola que tenha cruzado o plano vertical da rede em direção à zona livre adversária (Regra 15), passando, total ou parcialmente, por fora do espaço de cruzamento, pode ser recuperada e enviada de volta, na condição de que:

- A bola, quando jogada de volta, cruze novamente o plano da rede, totalmente ou parcialmente por fora do espaço externo do mesmo lado da quadra.

- A equipe adversária não pode impedir esta ação.

14.1.3. A bola é "fora" quando atravessa o espaço completamente sob a rede.

14.1.4. Um jogador, entretanto, pode entrar na quadra adversária para tentar recuperar a bola que não tenha ultrapassado completamente o espaço sob a rede ou ter passado por fora do espaço de cruzamento (Regra 15.2).

14.2. BOLA TOCANDO A REDE

14.2.1. Quando cruzando a rede (Regra 14.1.1), a bola pode tocá-la.

14.3. BOLA NA REDE

14.3.1. Uma bola dirigida de encontro à rede pode ser recuperada dentro dos limites dos três toques da equipe.

14.3.2. No caso da bola rasgar as malhas ou derrubar a rede, o rally será cancelado e repetido.

15. JOGADOR NA REDE

Cada equipe deve jogar dentro da sua própria quadra e espaço de jogo. Entretanto, a bola pode ser recuperada além da zona livre.

15.1. TOCANDO A BOLA ACIMA DA REDE

15.1.1. No bloqueio, um bloqueador pode tocar na bola acima da rede, no espaço do oponente, na condição de que ele não interfira antes ou durante o toque de ataque da equipe adversária.

15.1.2. É permitido ao jogador ultrapassar as mãos por cima da rede, depois de seu toque de ataque, na condição de que o toque na bola tenha sido feito dentro do seu próprio espaço de jogo.

15.2. PENETRAÇÃO NO ESPAÇO, QUADRA E/OU ZONA LIVRE DO ADVERSÁRIO

15.2.1. É permitido ao jogador penetrar no espaço adversário por baixo da rede, com a condição de não interferir na ação de jogo do adversário.

15.3. CONTATO COM A REDE

15.3.1. Tocar a rede NÃO é falta. A menos que ocorra durante uma ação de jogar a bola, ou interfira com o jogo. Contato acidental com o cabelo nunca é falta. Algumas ações de jogar a bola podem incluir ações nas quais o jogador não toca a bola.

15.3.2. Após tocar na bola, o jogador pode tocar no poste, nas cordas, ou em qualquer outro objeto fora do comprimento total da rede, contanto que isto não interfira no jogo.

15.3.3. Uma bola lançada em direção à rede, caso toque em um jogador adversário, não será considerado como uma falta.

15.4. FALTAS DO JOGADOR NA REDE

15.4.1. Quando um jogador toca na bola, ou em um adversário, dentro do espaço de jogo do oponente, antes ou durante o toque de ataque do adversário.

15.4.2. Quando um jogador invade o espaço do seu adversário por baixo da rede, interferindo na ação de jogo do seu oponente.

15.4.3. Quando um jogador toca na rede ou na antena durante sua ação de jogo na bola, ou interfere no jogo.

16. SAQUE

16.1. DEFINIÇÃO

O saque é a ação de colocar a bola em jogo, pelo jogador, posicionado na zona de saque, tocando a bola com a mão ou o braço.

16.2. PRIMEIRO SAQUE DA EQUIPE

O primeiro saque do primeiro set é executado pela equipe determinada no sorteio.

16.3. ORDEM DE SAQUE

Após o primeiro saque do set, o próximo jogador a sacar é determinado da seguinte maneira:

a) Quando a equipe que realiza o saque, vence o rally, o jogador que sacou antes, saca novamente;

b) Quando a equipe que recebeu o saque, vence o rally, ganha também o direito de sacar e o jogador que não sacou anteriormente vai sacar.

16.4. AUTORIZAÇÃO PARA O SAQUE

O 1º árbitro autoriza o saque após ter verificado que as duas equipes estão prontas para jogar e o sacador está com a posse da bola e esteja na zona de saque.

16.5. EXECUÇÃO DO SAQUE

16.5.1. O sacador pode mover-se livremente na zona de saque. No momento do golpe de saque ou quando saltar para sacar, o sacador não deve tocar dentro da quadra, incluindo a linha de fundo, não pode sacar fora da zona de saque, seu (s) pé (s) não pode estar sob a linha de fundo ou dentro da quadra.

16.5.2. Se a linha move por causa da areia que foi movimentada pelo sacador, NÃO se constitui uma falta.

16.5.3. O sacador tem direito há 5 segundos para executar o saque.

16.5.4. O saque que é executado antes da autorização do árbitro deve ser cancelado e repetido.

16.5.5. A bola deve ser golpeada com uma mão ou parte do braço após ser lançada ou liberada e antes de tocar o solo.

16.5.6. Se a bola lançada ou liberada tocar o solo antes de ser golpeada pelo sacador, será considerado como um saque.

16.5.7. Nenhuma outra tentativa será permitida.

16.6. BARREIRA

O jogador da equipe que não realiza o saque não pode formar uma barreira, com o intuito de impedir no momento do saque, que a equipe adversária tenha uma visão do sacador ou da trajetória da bola. Um jogador da equipe adversária pode solicitar que o jogador que esteja fazendo uma barreira se desloque.

16.7. FALTAS NO SAQUE

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

a) Viola a ordem de saque;

b) Não executa o saque corretamente.

16.8. FALTAS APÓS O SAQUE SER EXECUTADO

Após a bola ser corretamente golpeada, o saque torna-se faltoso se a bola:

a) Toca o companheiro do sacador ou falha em não cruzar o espaço de cruzamento;

b) Bola vai “fora”.

17. ATAQUE

17.1. DEFINIÇÃO

17.1.1. Toda ação de enviar a bola para a quadra adversária é considerada um ataque, com exceção do saque e do bloqueio.

17.1.2. Um ataque é completado no momento em que a bola cruza o plano vertical da rede ou é tocada por um jogador adversário.

17.1.3. Um atacante pode executar um golpe de ataque em qualquer altura, contanto que o contato na bola tenha sido realizado dentro do seu próprio espaço de jogo (exceto Regra 17.2.4).

17.2. FALTAS DE ATAQUE

17.2.1. Um jogador toca na bola dentro do espaço de jogo da equipe adversária (Regra 15.1.2).

17.2.2. Um jogador toca a bola para fora (Regra 11.4).

17.2.3. Um jogador completa um ataque usando os dedos com a mão aberta (*pingada*).

17.2.4. Um jogador efetua um ataque ao saque adversário, estando à bola totalmente, acima do bordo superior da rede.

17.2.5. Um jogador completa um ataque usando “toque” e este não tem a trajetória perpendicular em relação à linha dos ombros. Exceto quando a bola é levantada para o seu companheiro.

18. BLOQUEIO

18.1. DEFINIÇÃO

Bloquear é a ação dos jogadores, próximos à rede, de interceptar a passagem da bola enviada pela equipe adversária, acima do bordo superior da rede.

18.2. TOQUES DO BLOQUEIO

O primeiro toque após o bloqueio pode ser dado por qualquer jogador, incluindo o bloqueador.

18.3. BLOQUEIO NO ESPAÇO OPONENTE

Em um bloqueio, o jogador pode colocar suas mãos e braços, ultrapassando a rede, na condição de que esta ação não interfira no jogo da equipe adversária. Portanto, não é permitido tocar na bola no espaço do adversário, antes que este conclua o seu toque de ataque.

18.4. CONTATOS DO BLOQUEIO

18.4.1. O toque do bloqueio é contado como um toque da equipe. Conseqüentemente, após um toque do bloqueio, a equipe terá o direito aos dois toques para o retorno da bola.

18.4.2. Consecutivos contatos (rápidos e contínuos) podem ser realizados por um ou mais bloqueadores, na condição de que estes contatos aconteçam durante uma mesma ação. Estes contatos serão contados como 1 toque da equipe (Regra 18.4.1).

18.4.3. Estes contatos podem ocorrer com qualquer parte do corpo.

18.5. FALTAS DO BLOQUEIO

18.5.1. Um bloqueador toca na bola, dentro do espaço do adversário, antes ou simultaneamente a um toque de ataque do adversário (Regra 18.3).

18.5.2. A bola for bloqueada dentro do espaço do adversário por fora das antenas.

18.5.3. Um jogador bloqueia um saque do adversário.

18.5.4. A bola for enviada "para fora" pelo bloqueio.

Capítulo VI: TEMPOS E RETARDAMENTO

19. TEMPOS DE DESCANSO

19.1. DEFINIÇÃO

O Tempo de descanso é uma interrupção regular do jogo e não pode ser menor que 30 segundos.

Nas Competições Mundiais da FIVB, nos sets 1 e 2, um Tempo Técnico adicional de 30 segundos é automaticamente dado quando a soma dos placares das duas equipes alcançarem 21 pontos.

19.2. NÚMERO DE TEMPOS DE DESCANSO

Cada equipe tem direito a no máximo um Tempo de descanso por set.

19.3. SOLICITAÇÃO DE TEMPOS DE DESCANSO

Tempos de Descanso podem ser solicitados pelos jogadores somente quando a bola estiver fora de jogo e antes do apito do árbitro autorizando o saque usando o sinal manual oficial.

Tempos de Descanso podem ser solicitado um após o outro sem que haja um reinício do jogo.

Os jogadores têm autorização dos árbitros para deixarem a área de jogo.

19.4. SOLICITAÇÕES INDEVIDAS

Formas indevidas de solicitar Tempos de Descanso:

a) Durante um rally, no momento ou após o apito, autorizando a sacar.

b) A primeira solicitação indevida, que não afetar ou retardar o jogo, deve ser rejeitado sem nenhuma conseqüência. A repetição de uma solicitação indevida, no mesmo set, se constitui em um retardamento de jogo (Regra 20.1 b).

20. RETARDAMENTOS

20.1. TIPOS DE RETARDAMENTOS

Toda ação imprópria de uma equipe que não permita o reinício do jogo constitui-se num retardamento, entre outras:

a) Prolongar tempo de descanso, após ter sido instruído a retornar a quadra;

b) Repetir uma solicitação indevida no mesmo set (Regra 19.4);

c) Ultrapassar os 12 segundos, entre um rally e outro, em condições normais de jogo.

20.2. SANÇÕES DE RETARDAMENTO

20.2.1. O primeiro retardamento no jogo, realizado por um membro da equipe, é sancionado com uma "advertência por retardamento".

20.2.2. O segundo e os subseqüentes retardamentos, realizados por um membro da mesma equipe, no mesmo set, resultará numa falta e será sancionado com uma "penalidade por retardamento". Perda do rally.

21. INTERRUPÇÕES EXCEPCIONAIS DO JOGO

21.1. CONTUSÃO

21.1.1. Ocorrendo um acidente grave durante um rally, o árbitro deve parar o jogo imediatamente, e permitir que a assistência médica entre na quadra de jogo. O rally é repetido.

21.1.2. Um jogador contundido tem no máximo 5 minutos, por jogo, para se recuperar e voltar a jogar. O árbitro deve autorizar a equipe médica efetuar o atendimento ao jogador. Somente o árbitro autoriza ao jogador a deixar a quadra para ser atendido fora desta. Ao término dos 5 minutos o árbitro solicita ao jogador a retornar para o jogo, caso contrário a equipe é declarada incompleta (Regra 7.4.3, 9.1).

Em casos extremos o Médico da Competição e o Supervisor Técnico podem se opor ao retorno de um jogador contundido.

NOTA: O tempo de recuperação irá começar quando a equipe médica da competição chegar à quadra de jogo para atendimento do jogador. No evento em que a equipe médica não estiver apta para o atendimento, o tempo de recuperação irá começar com a autorização do árbitro.

21.2. INTERFERÊNCIA EXTERNA

Caso aconteça alguma interferência externa, durante o set, este é interrompido e o rally jogado novamente.

21.3. INTERRUPÇÕES PROLONGADAS

Quando circunstâncias imprevistas interromperem o jogo, o 1º árbitro, o organizador e o comitê de controle (se houver algum), decidem as

medidas a serem tomadas a fim de restabelecer as condições normais para o prosseguimento do jogo.

21.3.1. Caso ocorra uma ou mais interrupções, que não excedam um total de 4 (quatro) horas, o jogo é reiniciado com o mesmo placar, sendo isto na mesma ou em outra quadra.

21.3.2. Caso ocorra uma ou mais interrupções, excedendo as 4 horas no total, o jogo todo será jogado novamente.

22. TROCA DE QUADRA E INTERVALOS

22.1. TROCA DE QUADRA

22.1.1. As equipes devem trocar a cada 7 (sete) pontos o lado da quadra (1º e 2º set) e cada 5 (cinco) pontos no 3º set.

22.2. INTERVALOS

22.2.1. O intervalo entre cada set é 1 minuto. Durante o intervalo antes do set decisivo, o 1° Árbitro realiza outro sorteio de acordo com a Regra 8.1.

22.2.2. Durante as trocas de quadra (Regra 22.1) as equipes devem trocar de quadra imediatamente sem demoras.

22.2.3. Caso essa troca não seja feita no momento certo, deve ser efetuada assim que o erro foi percebido e o placar não é alterado.

Capítulo VII: CONDUTA DOS PARTICPANTES

23. CONDUTA

Condutas incorretas realizadas por um membro da equipe em relação aos oficiais, adversários, membros da equipe ou aos espectadores serão classificadas em 4 (quatro) categorias, de acordo com a gravidade da ofensa.

23.1. CATEGORIAS

23.1.1. CONDUTA **ANTIDESPORTIVA**: argumentação, intimidação, etc.

23.1.2. CONDUTA **RUDE**: ação contrária às boas maneiras, princípios morais ou que expresse desrespeito.

23.1.3. CONDUTA **OFENSIVA**: difamação ou insulto com palavras ou gestos.

23.1.4. **AGRESSÃO**: ataque físico ou tentativa de agressão.

23.2. SANÇÕES

De acordo com o julgamento do 1º árbitro e dependendo da gravidade da ofensa, as sanções a serem aplicadas e registradas na súmula são:

23.2.1. ADVERTÊNCIA: por conduta antidesportiva, nenhuma sanção é dada, mas o membro da equipe é advertido e válido para o mesmo set.

23.2.2. PENALIDADE: por conduta rude ou repetição da atitude antidesportiva, a equipe é punida com a perda do rally.

23.2.3. EXPULSÃO: repetição da conduta rude ou atitude ofensiva é sancionada com expulsão. O membro da equipe que for sancionado com a expulsão deve deixar a área de jogo e a equipe é declarada incompleta para o set (Regra 7.4.3, 9.1).

23.2.4. DESQUALIFICAÇÃO: por agressão ou tentativa de agressão o jogador deve deixar a área de jogo e sua equipe é declarada incompleta para o jogo (Regra 7.4.3, 9.1).

23.3. ESCALA DE SANÇÕES

Condutas devem ser sancionadas conforme a escala de sanções. Um jogador pode receber mais de uma penalização no mesmo set. Sanções são acumulativas somente no mesmo set. DESQUALIFICAÇÃO para uma agressão não requer sanções anteriores.

23.4. CONDUTA ANTES E ENTRE OS SETS

Qualquer conduta incorreta que ocorra antes ou entre os sets, é penalizada de acordo com a regra, sendo aplicadas no set seguinte.

Capítulo VIII: CORPO ARBITRAL E PROCEDIMENTOS

24. EQUIPE DE ARBITRAGEM E PROCEDIMENTOS

24.1. COMPOSIÇÃO

A equipe de arbitragem em uma partida é composta pelos seguintes oficiais**:**

- PRIMEIRO ÁRBITRO
- SEGUNDO ÁRBITRO
- APONTADOR
- QUATRO (DOIS) JUÍZES DE LINHA

As suas posições estão apresentadas no *diagrama.*

24.2. PROCEDIEMNTOS

24.2.1. Somente é permitido ao primeiro e ao segundo árbitro apitar durante o jogo:

a) O primeiro árbitro apita e sinaliza para autorizar o saque que dará início ao rally.

b) O primeiro e o segundo árbitro apitam para finalizar o rally, na condição de que eles tenham a certeza de que uma falta foi cometida e conheçam a natureza da mesma.

24.2.2. Eles podem usar o apito quando a bola está fora de jogo para autorizar ou rejeitar uma solicitação de uma equipe.

24.2.3. Imediatamente após apitar o término de um rally, o árbitro deve indicar, através de sinais manuais oficiais (Regra 29.1):

a) A equipe que vai sacar;

b) A natureza da falta (se necessário);

c) O jogador que cometeu a falta (se necessário).

25. PRIMEIRO ÁRBITRO

25.1. LOCALIZAÇÃO

O 1º árbitro executa suas funções, sentado ou em pé, no local designado para tal fim, em uma extremidade da rede. Sua posição deve ser aproximadamente, a de 50 cm acima do bordo superior da rede.

25.2. AUTORIDADE

25.2.1. O 1º árbitro dirige o jogo do início ao fim. Ele / ela tem autoridade sobre todos os membros da arbitragem e das equipes. Durante o jogo, as decisões do 1º árbitro são finais. Ele está autorizado a anular as decisões de outros membros do corpo de arbitragem, se julgar que estão equivocadas. O 1º árbitro pode, inclusive, substituir um membro da equipe de arbitragem que não esteja cumprindo corretamente suas funções.

25.2.2. O 1º árbitro controla também as funções dos boleiros.

25.2.3. O 1º árbitro tem a autoridade de decidir sobre qualquer assunto que envolva o jogo, mesmo aqueles que não estão previstos nas regras.

25.2.4. O 1º árbitro não deverá permitir qualquer tipo de discussão a respeito das suas decisões. Entretanto, numa solicitação de qualquer jogador, o 1º árbitro deve dar uma explicação da aplicação ou interpretação das regras,

nas quais baseou sua decisão. Caso o jogador no jogo não concorde com as explicações do 1º árbitro, e optar por protestar contra sua decisão, reservando, imediatamente, seu direito de registrar este protesto. Protocolo de protesto

25.2.5. O 1º árbitro tem a responsabilidade para determinar, antes e durante o jogo, se a área de jogo e os equipamentos estão em condições de acordo com as exigências requeridas.

25.3. RESPONSABILIDADES

25.3.1. Antes do jogo, o 1º árbitro:

a) Inspeciona as condições da área de jogo, as bolas e outros equipamentos;

b) Realiza o sorteio com os capitães das equipes;

c) Controla o aquecimento das equipes;

25.3.2. Durante o jogo, apenas o 1º árbitro está autorizado a:

a) Sancionar as condutas incorretas e retardamentos;

b) Decidir a respeito de:

- Faltas do sacador, incluindo a barreira;
- Faltas de toque na bola;
- Faltas cometidas no bordo superior e acima da rede.

25.3.3. No final da partida, ele (a) confere e assina a súmula.

26. SEGUNDO ÁRBITRO

26.1. LOCALIZAÇÃO

O 2º árbitro desempenha as suas funções de pé, no lado de fora da quadra de jogo, próximo ao poste de sustentação da rede, no lado oposto ao 1º árbitro.

26.2. AUTORIDADE

26.2.1. O 2º árbitro é o assistente do 1º árbitro, mas também possui sua própria competência. Caso o 1º árbitro fique impossibilitado de continuar em suas funções, o 2º árbitro o substituirá.

26.2.2. O 2º árbitro pode, sem uso do apito, sinalizar faltas cometidas fora de sua competência, mas não poderá insistir nela para o 1º árbitro.

26.2.3. O 2º árbitro controla o trabalho do(s) apontador (es).

26.2.4. O 2º árbitro autoriza as interrupções, controla suas durações e rejeita as solicitações indevidas.

26.2.5. O 2º árbitro controla o número dos tempos de descanso utilizados por cada equipe.

26.2.6. Em caso de contusão de um jogador o 2° Árbitro autoriza o tempo de recuperação (Regra 15.2).

26.2.7. O 2° Árbitro checa durante o jogo se as bolas ainda estão de acordo com as regulamentações.

26.3. RESPONSABILIDADES

26.3.1. Durante o jogo, o 2º árbitro decide, apita e sinaliza:

a) Julga as faltas de rede no bordo inferior da rede;

b) As interferências da equipe adversária no espaço da quadra adversária;

c) Se a bola cruzou a rede por fora do espaço de cruzamento ou toca nas antenas do seu lado da quadra;

d) O contato da bola com outros objetos (Regra 11.4).

26.3.2. No final da partida, ele (a) assina a súmula.

27. APONTADOR

27.1. LOCALIZAÇÃO

O apontador desempenha suas funções sentado na mesa, situada no lado oposto da quadra, em frente ao 1º árbitro.

27.2. RESPONSABILIDADES

Ele/ela registra a súmula de jogo de acordo com as regras, cooperando com o 2º árbitro.

27.2.1. Antes do início do jogo e do set, o apontador registra os dados do jogo e das equipes, de acordo com o procedimento em vigor e obtém as assinaturas dos capitães.

27.2.2. Durante o jogo, o apontador:

a) Registra os pontos marcados e verifica se a indicação do placar está correta;

b) Controla a ordem de saque de cada equipe e informa aos árbitros, qualquer erro deve ser comunicado aos árbitros para que o sacador correto efetue o saque.

c) Indica a ordem de saque usando plaquetas numeradas com 1 ou 2 para o sacador correspondente.

d) Registra os pedidos de tempo, anota as trocas de lado de quadra e tempos técnicos no espaço destinado a isso.

e) Avisa aos árbitros se uma solicitação de Tempo de descanso é indevida;

f) Anuncia aos árbitros o fim e as trocas de lado.

27.2.3. No final do jogo, o apontador:

a) Registra o resultado final;

b) Depois dele mesmo assinar a súmula, obtém as assinaturas dos capitães e dos árbitros.

c) No caso de um protesto, com a autorização prévia do 1º árbitro, escreve: *segue em anexo relatório do jogador nº # da equipe "a" ou "b".*

28. JUIZES DE LINHA

28.1. LOCALIZAÇÃO

28.1.1. No caso de haver apenas dois juízes de linha, eles ficam posicionados em diagonal nos ângulos situados à direita de cada árbitro e de 1 m a 2 m do ângulo. Cada um deles controla a linha de fundo e a linha lateral, situada ao seu lado.

28.1.2. No caso de 4 juízes de linha eles posicionam-se de pé na área livre, de 1m a 3m de distância de cada ângulo da quadra, de frente para cada prolongamento imaginário da(s) linha(s) de suas responsabilidades.

28.2. RESPONSABILIDADES

28.2.1. Os juízes de linha desempenham as suas funções, usando bandeiras (30 x 30 cm) para sinalizar, como mostra o diagrama:

a) A bola "dentro" ou "fora", quando toca o solo próximo às suas linhas;

b) O toque de bola na antena, a passagem da bola sacada sobre a rede, por fora do espaço aéreo permitido, etc.

c) Faltas provenientes dos pés do sacador**.**

29. SINAIS OFICIAIS

29.1. SINAIS OFICIAIS DOS ÁRBITROS

Os árbitros devem indicar, através dos sinais manuais oficiais, a razão da interrupção do jogo, como segue:

29.1.1. O Árbitro deve indicar a equipe que tem o próximo saque.

29.1.2. Quando necessário, o Árbitro indica a natureza da falta. O sinal deve ser mantido por um momento, e indicar com a mão, o lado da equipe que cometeu a falta ou a solicitação.

29.1.3. Quando necessário, Árbitro indica o jogador faltoso.

29.2. SINAIS MANUAIS DO JUIZES DE LINHA

Os Juízes de Linha devem indicar através do sinal manual com a bandeira a falta marcada de sua responsabilidade e mantê-la por um momento.

COBRAV