



MODIFICAÇÕES PARA AS REGRAS OFICIAIS DE VÔLEI DE PRAIA 2022-2024

Aprovado pelo Congresso Mundial da FIVB (fevereiro de 2021)

Tradução: **Lisandro Paim** (Membro COBRAV Região Sul)

Revisão: **Maria Amélia Villas-Bôas** (Membro COBRAV)



MODIFICAÇÕES PARA REGRAS OFICIAIS DE VÔLEI DE PRAIA 2022-2024

e seus impactos

Regra	Texto da regra 2017-20 (estendido para incluir 2021 devido ao adiamento dos Jogos Olímpicos de Tóquio 2020)	Texto da regra 2022-24	Tipo de modificação
3.3	Para competições Mundiais e Oficiais da FIVB, três bolas serão utilizadas. Neste caso, seis boleiros são posicionados, um em cada canto da zona livre e um atrás de cada árbitro.	Para competições Mundiais e Oficiais da FIVB, quatro bolas serão utilizadas. Neste caso, seis boleiros são posicionados, um em cada canto da zona livre e um atrás de cada árbitro.	
4.5.3	As luvas de compressão (dispositivos de proteção acolchoados) podem ser usadas para proteção ou suporte. Para competições Mundiais e Oficiais da FIVB para Adultos, esses dispositivos ou roupas de baixo visíveis devem ser da mesma cor que parte do uniforme.	As luvas de compressão (dispositivos de proteção acolchoados) podem ser usadas para proteção ou suporte. Para competições Mundiais e Oficiais da FIVB para Adultos, esses dispositivos ou roupas de baixo visíveis devem ser da mesma cor que parte do uniforme. Cores pretas, brancas ou neutras também podem ser usadas desde que todos os jogadores usem a mesma cor.	Conclusão
9	Cada equipe deve jogar dentro de sua própria área de jogo e espaço (exceto a Regra 10.1.2). A bola pode, no entanto, ser recuperada além da zona livre.	Cada equipe deve jogar dentro de sua própria área de jogo e espaço (exceto a Regra 10.1.2). A bola pode, no entanto, ser recuperada além de sua própria zona livre e sobre a mesa do apontador e em sua extensão completa.	Modificação de regras (para permitir ações espetaculares)
11.1.1	Ao bloquear, um jogador pode tocar a bola além da rede, desde que ele/ela não interfira no jogo do adversário, antes ou durante o último golpe de ataque.	Ao bloquear, um jogador pode tocar a bola além da rede, desde que ele/ela não interfira no jogo do adversário, antes do último golpe de ataque.	

11.3.2	Os jogadores podem tocar no poste, cordas ou qualquer outro objeto fora das antenas, incluindo a própria rede, desde que não interfira na jogada.	Os jogadores podem tocar no poste, cordas ou qualquer outro objeto fora das antenas, incluindo a própria rede, desde que não interfira na jogada (exceto a Regra 9.1.3)	Pontuação
11.4.1	Um jogador toca a bola ou um adversário dentro do espaço do oponente antes ou durante o golpe de ataque do adversário.	Um jogador toca a bola ou um adversário dentro do espaço do oponente antes do golpe de ataque do adversário.	
12.5.1	Um jogador da equipe sacadora não deve impedir o adversário, através de barreira individual, de ver o sacador e a trajetória aérea da bola.	Um jogador da equipe sacadora não deve impedir o adversário, através de barreira individual, de ver o golpe de saque e a trajetória aérea da bola.	
12.5.2	Um jogador da equipe sacadora faz uma barreira movendo os braços, saltando ou deslocando-se para os lados durante a execução do saque, para encobrir o sacador e a trajetória aérea da bola.	Um jogador da equipe sacadora faz uma barreira movendo os braços, saltando ou deslocando-se para os lados durante a execução do saque, a fim de que ambos, o golpe de saque e a trajetória aérea da bola estejam encobertos até a bola alcançar o	



		plano vertical da rede. Entretanto, caso uma ou outra condição estiver visível pela equipe receptora, isto não é uma barreira.	
14.3	No bloqueio, o jogador pode colocar suas mãos e braços além da rede, desde que essa ação não interfira no jogo do adversário. Assim, não é permitido tocar a bola além da rede até que o adversário execute um golpe de ataque.	No bloqueio, o jogador pode colocar suas mãos e braços além da rede, desde que essa ação não interfira no jogo do adversário. Assim, não é permitido tocar a bola por sobre a rede antes que o adversário tenha executado um golpe de ataque.	Impactado pela modificação da Regra 14.6.1
14.6.1	O bloqueador toca a bola no espaço do ADVERSÁRIO antes ou simultaneamente com o ataque do adversário.	O bloqueador toca a bola no espaço do ADVERSÁRIO antes do golpe de ataque do adversário.	Modificação das regras (para evitar interrupção desnecessária do fluxo do jogo)
15.2.3		Não é permitido solicitar nenhuma interrupção regular após ter tido um pedido rejeitado e sancionado por um retardamento durante a mesma interrupção (ou seja, antes do final do próximo rali).	Esclarecimento
15.4.2	Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, nos sets 1 e 2, um "Tempo Técnico" adicional de 30 segundos é aplicado automaticamente quando a soma dos pontos marcados pelas equipes equivale a 21 pontos.	Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, nos sets 1 e 2, um "Tempo Técnico" adicional de 30 segundos é aplicado automaticamente quando a soma dos pontos marcados pelas equipes equivale a 21 pontos. A duração dos Tempos de Descanso e dos Tempos Técnicos podem ser ajustados quando solicitados pelo organizador e aprovado pela FIVB.	
17.1.2	A um jogador lesionado/doente é dado um tempo de recuperação de no máximo 5 minutos, uma vez na partida. O árbitro deve autorizar que equipe médica devidamente credenciada entre na quadra para atender o jogador. Somente o 1º árbitro pode autorizar um jogador a deixar a área de jogo sem penalidade. Quando o tratamento tiver sido finalizado, ou se nenhum tratamento puder ser fornecido, o jogo deve reiniciar. O 2º árbitro apitará e solicitará ao jogador que continue. Neste momento, somente o jogador	A um jogador lesionado/doente é dado um tempo de recuperação de no máximo 5 minutos. O árbitro deve autorizar que equipe médica devidamente credenciada entre na quadra para atender o jogador. Somente o 1º árbitro pode autorizar um jogador a deixar a área de jogo sem penalidade. Quando o tratamento tiver sido finalizado, ou se nenhum tratamento puder ser fornecido, o jogo deve reiniciar. O 1º árbitro apitará e solicitará ao jogador que continue. Neste momento, somente o jogador pode julgar se ele (a) está apto a	

	pode julgar se ele (a) está apto a jogar.	jogar.	
21 21.1	<p>CORPO DE ARBITRAGEM E PROCEDIMENTOS COMPOSIÇÃO</p> <p>O corpo de arbitragem para uma partida é composto pelos seguintes oficiais:</p> <ul style="list-style-type: none"> - o 1º árbitro - o 2º árbitro - o apontador - quatro (dois) juízes de linha <p>Sua localização é mostrada no Diagrama 8. Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, um apontador assistente é obrigatório.</p>	<p>EQUIPE DE ARBITRAGEM E PROCEDIMENTOS COMPOSIÇÃO</p> <p>O corpo de arbitragem para uma partida é composto pelos seguintes oficiais:</p> <ul style="list-style-type: none"> - o 1º árbitro - o 2º árbitro - o árbitro de desafio (quando aplicável) - o árbitro reserva (quando aplicável) - o apontador - quatro (dois) juízes de linha <p>Sua localização é mostrada no Diagrama 8. Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, um apontador assistente é obrigatório.</p>	<p>Conclusão e modificação de título (para incluir o Árbitro de Desafio e o árbitro reserva na equipe de arbitragem)</p>
22.2.1	O 1º árbitro dirige a partida do início até o fim. Ele/ela tem autoridade sobre todos os membros do corpo de arbitragem e os membros das equipes. Durante a partida suas decisões são finais. Está autorizado a anular as decisões de outros membros da arbitragem, se notar que estão errados. Ele (a) pode até substituir um membro do corpo de arbitragem que não esteja desempenhando suas funções corretamente.	O 1º árbitro dirige a partida do início até o fim. Ele/ela tem autoridade sobre todos os membros da equipe de arbitragem e os membros das equipes. Durante a partida suas decisões são finais. Está autorizado a anular as decisões de outros membros da equipe de arbitragem, se notar que estão errados. Ele (a) pode até substituir um membro da equipe de arbitragem que não esteja desempenhando suas funções corretamente.	
22.2.2	Também controla o trabalho dos boleiros.	Também controla o trabalho dos boleiros e os niveladores de areia.	Esclarecimento
22.2.6		Dependendo das circunstâncias que levaram à uma eventual lesão/doença de um jogador, o 1º árbitro autoriza a assistência médica e inicia o tempo de recuperação (ajuste do novo regulamento da assistência médica 2020).	
23.2.7	No caso de uma lesão de um jogador, o 2º árbitro autoriza e auxilia no controle do tempo de recuperação.	No caso de o 1º árbitro autorizar a assistência médica a um jogador, ele/ela auxilia no processo, incluindo o tempo de recuperação.	



22.3.2.3	c) as faltas acima da rede, e o contato faltoso do jogador com a rede, principalmente do lado do atacante	c) as faltas acima da rede, e o contato faltoso do jogador com a rede, principalmente (mas, não exclusivamente) do lado do atacante.	Conclusão
23.3.2.3	o contato faltoso do jogador com a rede principalmente do lado do bloqueador e com a antena do seu lado da quadra;	o contato faltoso do jogador com a rede principalmente (mas não exclusivamente) do lado do bloqueador e com a antena do seu lado da quadra;	Conclusão
24		ÁRBITRO DE DESAFIO Para Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, se for utilizado o Sistema de Desafio de Vídeo (SDV), um árbitro de Desafio é obrigatório.	Nova Regra (para incluir o Árbitro de Desafio nas Regras Oficiais de Vôlei de Praia)
24.1		LOCALIZAÇÃO O Árbitro de Desafio realiza suas funções na cabine de desafio, localizada em posição separada determinada pelo Delegado Técnico da FIVB.	REGRAS IMPACTADAS: Reordenando a antiga Regra 24 "APONTADOR", agora se torna regra 26
24.2		RESPONSABILIDADES	
24.2.1		Supervisiona o processo de desafio e garante que o mesmo seja realizado de acordo com a regulamentação do desafio em vigor.	
24.2.2		O árbitro de Desafio usará um uniforme oficial de árbitro enquanto desempenha suas funções.	
24.2.3		Após o processo de desafio ele/ela assessora o 1º árbitro na natureza da falta.	
25		ÁRBITRO RESERVA	Nova Regra



25.1		<p>Para Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, um árbitro reserva é obrigatório para todas as partidas de TV, e sempre que o Sistema de Desafio de Vídeo (SDV) estiver em uso.</p> <p>LOCALIZAÇÃO</p> <p>O árbitro reserva realiza suas funções localizado em uma posição separada determinada pelo layout de quadra da FIVB.</p> <p>RESPONSABILIDADES</p> <p>O árbitro reserva é obrigado a:</p>	<p>(para incluir o Árbitro Reserva em Regras Oficiais de Vôlei de Praia)</p>
25.2			
25.2.1.		<p>Usar um uniforme oficial de árbitro enquanto desempenha suas funções.</p>	
25.2.2		<p>Substituir o 2º árbitro em caso de ausência, caso não possa continuar seu trabalho ou caso o 2º árbitro venha a substituir o 1º árbitro.</p>	
25.2.3		<p>Ajudar o 2º árbitro a manter a zona livre.</p>	
25.2.4		<p>Entregar ao 2º árbitro quatro bolas de jogo, logo após a apresentação dos jogadores.</p>	
25.2.5		<p>Entregar ao 2º árbitro uma bola de jogo após a verificação do jogador no saque.</p>	
25.2.6		<p>Auxiliar ao 1º árbitro na orientação do trabalho dos niveladores de areia.</p>	
25.2.7		<p>No caso de o Sistema de Vídeo de Desafio (SVD) estar em uso, ele/ela supervisiona o Apontador no preenchimento da súmula eletrônica no processo do Sistema de Desafios.</p>	



			"APONTADOR ASSISTENTE", agora tornar-se Regra 27
24 24.1 24.2 24.2.1 24.2.1.1 24.2.1.2 24.2.2 24.2.2.1 24.2.2.2 24.2.2.3 24.2.2.4 24.2.2.5 24.2.2.6 24.2.2.7 24.2.2.8 24.2.3 24.2.3.1 24.2.3.2 24.2.3.3	APONTADOR LOCALIZAÇÃO RESPONSABILIDADES	26 APONTADOR 26.1 LOCALIZAÇÃO 26.2 RESPONSABILIDADES 26.2.1 26.2.1.1 26.2.1.2 26.2.2 26.2.2.1 26.2.2.2 26.2.2.3 26.2.2.4 26.2.2.5 26.2.2.6 26.2.2.7 26.2.2.8 26.2.3 26.2.3.1 26.2.3.2 26.2.3.3	Reordenado (textos inalterados)



25 25.1 25.2 25.2.1 25.2.1.1 25.2.2 25.2.2.1 25.2.2.2 25.2.2.3 25.2.2.4 25.2.2.5 25.2.2.6 25.2.3 25.2.3.1	APONTADOR ASSISTENTE LOCALIZAÇÃO RESPONSABILIDADES	27 APONTADOR ASSISTENTE 27.1 LOCALIZAÇÃO 27.2 RESPONSABILIDADES 27.2.1 27.2.1.1 27.2.2 27.2.2.1 27.2.2.2 27.2.2.3 27.2.2.4 27.2.2.5 27.2.2.6 27.2.3 27.2.3.1	Reordenado (textos inalterados)
		28 JUIZES DE LINHA	
		28.1 LOCALIZAÇÃO Para Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, se quatro juizes de linha forem utilizados , eles ficam na zona livre de a 1 a 3 m de cada canto da quadra, na extensão imaginária da linha que eles controlam.	

26.2 26.2.1 26.2.1.1 26.2.1.2 26.2.1.3 26.2.1.4 26.2.1.5 26.2.1.6 26.2.1.7 26.2.1.8 26.2.2	RESPONSABILIDADES	28.2 RESPONSABILIDADES 28.2.1 28.2.1.1 28.2.1.2 28.2.1.3 28.2.1.4 28.2.1.5 28.2.1.6 28.2.1.7 28.2.1.8 28.2.2	Reordenado (textos inalterados)
27 27.1 27.2	SINAIS OFICIAIS SINAIS MANUAIS DOS ÁRBITROS SINAIS DE BANDEIRA DOS JUÍZES DE LINHA	29 SINAIS OFICIAIS 29.1 SINAIS MANUAIS DOS ÁRBITROS 29.2 SINAIS COM A BANDEIRA DOS JUÍZES DE LINHA	Reordenado (textos inalterados)



	DEFINIÇÕES	PROTOCOLO A série de eventos antes do início da partida, incluindo o sorteio, a sessão de aquecimento, apresentação das equipes e árbitros descritos no Manual de Competição Específico.	Novo (Para descrição)
		PRIMEIRO TOQUE DA EQUIPE Há três casos, quando a ação de jogo é considerada o primeiro toque da equipe: <ul style="list-style-type: none">- recepção do saque- recebendo um ataque da equipe adversária jogando a bola rebatida pelo bloqueio do adversário	Novo (Para descrição)