

REGRAS DO JOGO – PRINCIPAIS MODIFICAÇÕES NA REDAÇÃO

VÔLEI DE PRAIA

TEXTO EXISTENTE	NOVO TEXTO
<p>6.1.7. Durante o jogo, ambos os jogadores estão autorizados a conversar com os árbitros quando a bola está fora de jogo (Regra 6.1.2) nos 3 casos seguintes:</p> <p>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.</p> <p>b) Solicitar autorização:</p> <ul style="list-style-type: none">• Trocar uniforme ou equipamento;• Verificar o número do sacador;• Checar a rede, bola, superfície, etc.;• Realinhar a linha da quadra. <p>c) Solicitar Tempos de Descanso.</p> <p>NOTA: Os jogadores devem ter permissão da arbitragem para deixar a quadra.</p> <p>6.1.8. Ao término do jogo:</p> <p>a) Ambos os jogadores agradecem aos árbitros e adversários;</p> <p>b) Se também o jogador solicitou previamente protestar para o 1º Árbitro, deverá ser confirmado o direito de protesto, sendo colocado na súmula de jogo.</p> <p>6.2.2. Ao término do jogo, o capitão da equipe, verifica o resultado e assina a súmula.</p> <p>13.5. FALTAS AO JOGAR A BOLA</p> <p>15.5.1. QUATRO TOQUES: uma equipe toca a bola quatro vezes antes enviá-la para o lado adversário.</p>	<p>Regra 5 – CAPITÃO</p> <p>5.1.2 DURANTE A PARTIDA, somente o capitão está autorizado a falar com os árbitros, quando a bola estiver fora de jogo, nos seguintes casos:</p> <p>5.1.2.1 para solicitar uma explicação sobre a aplicação ou a interpretação das regras; caso a explicação não satisfaça o capitão ele deve, imediatamente, informar ao 1º árbitro o desejo de protestar.</p> <p>5.1.2.2 para pedir autorização:</p> <p>a) para trocar uniforme ou equipamento;</p> <p>b) para verificar o número do sacador;</p> <p>c) para verificar o piso, a rede, a bola etc.;</p> <p>d) para realinhar a linha da quadra.</p> <p>5.1.2.3 para solicitar tempos.</p> <p>NOTA: os jogadores devem ter autorização dos árbitros para deixar a área de jogo</p> <p>9.3. FALTAS AO JOGAR A BOLA</p> <p>9.3.1 QUATRO TOQUES: uma equipe toca a bola quatro vezes antes de retorná-la;</p>

<p>13.5.2. TOQUE APOIADO: um jogador se apoia em um objeto, estrutura ou seu companheiro de equipe para alcançar a bola dentro da área de jogo (Regra 13.3).</p> <p>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).</p> <p>13.5.4. DUPLO CONTATO: um jogador toca na bola duas vezes sucessivamente ou a bola toca várias partes do corpo sucessivamente (Regra 13.1., 13.4.3).</p> <p>15.3. CONTATO COM A REDE</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>15.3.3. Uma bola lançada em direção à rede, caso toque em um jogador adversário, não será considerado como uma falta.</p>	<p>9.3.2 TOQUE APOIADO: um jogador apoia-se em um companheiro de equipe ou em qualquer estrutura/objeto dentro da área de jogo para golpear a bola;</p> <p>9.3.3 CONDUÇÃO: a bola é agarrada e/ou arremessada; ela não é rebatida pelo golpe (Exceções: 9.2.1.1, 9.2.2.2);</p> <p>9.3.4 DUPLO CONTATO: um jogador toca a bola duas vezes consecutivas, ou a bola toca consecutivamente várias partes de seu corpo.</p> <p>11.3. CONTATO COM A REDE</p> <p>11.3.1 O contato de um jogador com a rede não é falta, a menos que interfira no jogo.</p> <p>11.3.2 Jogadores podem tocar o poste, o cabo de fixação ou qualquer outro objeto além da antena, incluindo a própria rede, desde que isto não interfira no jogo.</p> <p>11.4.3 Um jogador interfere no jogo do adversário quando (dentre outras):</p> <ul style="list-style-type: none"> -toca a faixa superior da rede ou os 80 cm de cima da antena, durante sua ação de jogar a bola; ou -apoia-se na rede simultaneamente ao jogar a bola; ou -cria uma vantagem sobre o adversário; tocando a rede, ou -realiza ações que impeçam uma tentativa legítima de um adversário jogar a bola.
---	---

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.

20.2. SANÇÕES POR 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 subsequentes 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

Capítulo VII: CONDUTA DOS PARTICPANTES

Regra 23 – CONDUTA INCORRETA E SUAS PUNIÇÕES

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

12.5. BARREIRA

12.5.1 Um jogador da equipe sacadora não pode impedir o adversário, através de barreira individual, de ver o sacador 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.

Regra 16 - RETARDAMENTO

16.2.1 “Advertência por retardamento” e “penalidade por retardamento” são punições para a equipe.

16.2.1.1 Sanções por retardamento permanecem em vigor por toda a partida.

16.2.1.2 Todas as sanções por retardamento são registradas na súmula.

16.2.2 O primeiro retardamento na partida por um membro de uma equipe é sancionado com uma “ADVERTÊNCIA POR RETARDAMENTO”.

16.2.3 O segundo retardamento e os subsequentes, de qualquer tipo, por membro da mesma equipe na mesma partida, constituem falta e são punidos como uma “PENALIDADE POR RETARDAMENTO”: um ponto e o saque para o adversário.

Regra 20 – CONDUTA INCORRETA E SUAS PUNIÇÕES

20.1. CONDUTA INCORRETA MENOR

As faltas por Conduta Incorreta Menor não estão sujeitas a punições. É dever do 1º árbitro prevenir a equipe da hierarquia da escala de punição.

Isto é feito em dois estágios:

<p>23.1.1. CONDUTA ANTIDESPORTIVA: argumentação, intimidação, etc.</p> <p>23.1.2. CONDUTA RUDE: ação contrária às boas maneiras, princípios morais ou que expresse desrespeito.</p> <p>23.1.3. CONDUTA OFENSIVA: difamação ou insulto com palavras ou gestos.</p> <p>23.1.4. AGRESSÃO: ataque físico ou tentativa de agressão.</p> <p>23.2. SANÇÕES</p> <p>De acordo com o julgamento do 1º árbitro e dependendo da gravidade da ofensa, as sanções a serem aplicadas e registradas na súmula são:</p> <p>23.2.1. ADVERTÊNCIA: por conduta antidesportiva, nenhuma sanção é dada, mas o membro da equipe é advertido e válido para o mesmo set.</p> <p>23.2.2. PENALIDADE: por conduta rude ou repetição da atitude antidesportiva, a equipe é punida com a perda do rally.</p> <p>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).</p> <p>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).</p> <p>23.3. ESCALA DE SANÇÕES</p> <p>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.</p>	<p>Estágio 1: emitindo uma advertência verbal através do capitão.</p> <p>Estágio 2: usando o CARTÃO AMARELO para o(s) membro(s) da equipe. Esta advertência formal não é propriamente uma punição, mas um símbolo de que o membro da equipe (e por extensão a equipe) alcançou o nível de punição para a partida. Isto não tem consequências imediatas, mas é registrado na súmula.</p> <p>20.2. CONDUTA INCORRETA ACARRETANDO PUNIÇÕES</p> <p>A conduta incorreta dos membros de uma equipe em relação às autoridades, oponentes, colegas de equipe ou espectadores, é classificada em três categorias, de acordo com a seriedade da ofensa.</p> <p>20.2.1 Conduta rude: ação contrária às boas maneiras ou princípios morais</p> <p>20.2.2 Conduta ofensiva: palavras ou gestos insultantes ou difamantes, ou qualquer ação expressando desrespeito.</p> <p>20.2.3 Agressão: ataque físico real ou tentativa de agressão, ou comportamento agressivo ou ameaçador.</p> <p>20.5. RESUMO DAS CONDUITAS INCORRETAS E CARTÕES USADOS</p> <p>Advertência: nenhuma punição</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estágio 1: advertência verbal - Estágio 2: mostrar cartão Amarelo <p>Penalidade: punição – mostrar cartão Vermelho.</p> <p>Expulsão: punição – mostrar cartões Amarelo + Vermelho juntos</p> <p>Desqualificação: punição – mostrar cartões Amarelo + Vermelho separados</p>
--	---

21. EQUIPE DE ARBITRAGEM E PROCEDIMENTOS

21.2.3 Imediatamente após o apito dos árbitros para sinalizar a conclusão do rally, eles devem indicar, através dos sinais manuais oficiais:

21.2.3.1 se a falta foi apitada pelo 1º árbitro, ele indicará em ordem:

- a) a equipe que saca,
- b) a natureza da falta,
- c) o (s) jogador (es) faltoso(s) (se necessário);

O 2º árbitro seguirá os sinais manuais do 1º árbitro, repetindo-os.