



MODIFICAÇÕES DA REGRA DE VÔLEI DE PRAIA APROVADAS PELO CONGRESSO DA FIVB 2014

TEXTO DA REGRA 2013 - 2016	TEXTO DA REGRA 2015 - 2016
<p>4.5 OBJETOS PROIBIDOS</p>	<p>4.5 OBJETOS PROIBIDOS</p> <p>4.5.3. Equipamento de compressão (dispositivos de proteção para lesão) pode ser usado para a proteção ou apoio. Para FIVB, as Competições Mundiais e Oficiais, estes dispositivos devem ser da mesma cor que a parte correspondente do uniforme.</p>
<p>6. PARA MARCAR UM PONTO, GANHAR UM SET E JOGO</p> <p>6.1.3 Rally e Rally Completo</p> <p>Um rally é a seqüência de ações de jogo desde o momento do golpe do saque pelo sacador até que a bola está fora de jogo. Um rally completo é a sequencia de ações de jogo, as quais resulta na atribuição de um ponto.</p>	<p>6. PARA MARCAR UM PONTO, GANHAR UM SET E JOGO</p> <p>6.1.3 Rally e Rally Completo</p> <p>Um rally é a seqüência de ações de jogo desde o momento do golpe do saque pelo sacador até que a bola está fora de jogo. Um rally completo é a sequencia de ações de jogo, as quais resulta na atribuição de um ponto. Isso inclui a atribuição de uma penalidade e perda de saque por executar o serviço fora do limite de tempo (5 segundos).</p>
<p>11. JOGADOR NA REDE</p> <p>11.3 Contato com a rede</p> <p>11.3.1. Contato com a rede por um jogador não é falta, a menos que interfira no jogo.</p>	<p>11. JOGADOR NA REDE</p> <p>11.3 Contato com a rede</p> <p>11.3.1. Contato com a rede por um jogador entre as antenas, durante a ação de jogar a bola, é uma falta. A ação de jogar a bola inclui (dentre outras) salto, contato (ou tentativa) e a descida.</p>

<p>11.4 FALTAS DOS JOGADORES NA REDE</p> <p>11.4.3. Um jogador interfere no jogo do adversário quando (entre outras):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tocar na parte superior da rede ou nos 80 cm da antena durante a sua ação de jogar a bola, ou - Apoiar-se na rede simultaneamente ao jogar a bola, ou - Criar uma vantagem sobre o adversário, tocando na net, ou - Fazer ações que impeçam uma tentativa legítima de um adversário para jogar a bola 	<p>11.4 FALTAS DOS JOGADORES NA REDE</p> <p>11.4.3. Um jogador interfere no jogo quando (dentre outras):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tocar na rede entre as antenas ou a própria antena durante a sua ação de jogar a bola, - Usar a rede entre as antenas como suporte ou estabilização, ou; - Criar uma vantagem injusta sobre o adversário tocando a rede; - Fazer ações que impeçam uma tentativa legítima de um adversário para jogar a bola; - Agarrar/segurar na rede <p>Jogadores próximos da bola quando está em jogo, ou que estão tentando jogá-la, são considerados em “ação de jogar a bola”, mesmo que nenhum contato seja feito com a bola.</p> <p>No entanto, tocar a rede fora da antena não é considerado uma falta (exceto Regra 9.1.3)</p>
<p>21. EQUIPE DE ARBITRAGEM E PROCEDIMENTOS</p> <p>21.2. Procedimentos</p> <p>21.2.3.1. Se a falta foi apitada pelo 1 Árbitro, ele indicará em ordem:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) a equipe que saca; b) a natureza da falta; c) o (s) jogador (es) faltoso (s) (se necessário) <p>O 2 Árbitro vai seguir o 1 Árbitro repetindo os sinais.</p>	<p>21. EQUIPE DE ARBITRAGEM E PROCEDIMENTOS</p> <p>21.2. Procedimentos</p> <p>21.2.3.1. Se a falta foi apitada pelo 1 Árbitro, ele indicará em ordem:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) a equipe que saca; b) a natureza da falta; c) o (s) jogador (es) faltoso (s) (se necessário)
<p>21.2.3.3. Em caso de uma falta dupla ambos os Árbitros indicam em ordem:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) a natureza da falta; b) o jogador faltoso (se necessário); c) a equipe a sacar indicada pelo 1 Árbitro 	<p>21.2.3.3. Em caso de uma falta dupla ambos os Árbitros indicam em ordem:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) a natureza da falta; b) o jogador faltoso (se necessário); <p>A equipe que sacará é indicada pelo 1 Árbitro</p>