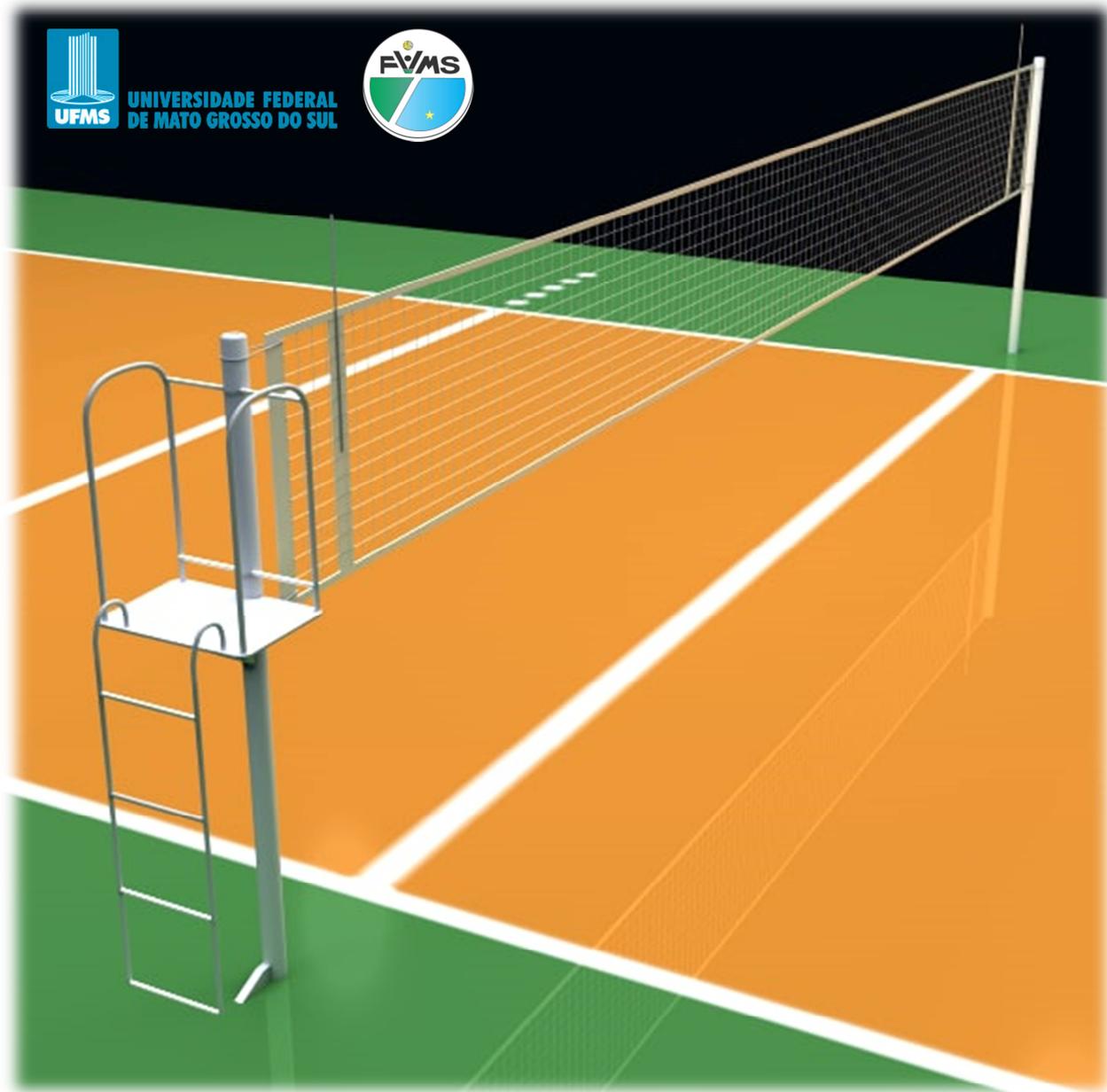


Compêndio das regras de voleibol indoor

Versão 1.0



UNIVERSIDADE FEDERAL
DE MATO GROSSO DO SUL



Autores

Alexandre Duarte Pereira
Jackson Mendonça Nunes
Joel Saraiva Ferreira

@ dos autores
Alexandre Duarte Pereira
Jackson Mendonça Nunes
Joel Saraiva Ferreira

Capa, arte, diagramação e revisão: Os autores

1ª edição: 2022
Campo Grande – MS, Brasil

Apoios institucionais para elaboração deste material:

Fundação Universidade Federal de Mato Grosso do Sul – UFMS/MEC – Brasil.

Federação de Voleibol de Mato Grosso do Sul (FVMS).



Dados catalográficos

Pereira, Alexandre Duarte; Nunes, Jackson Mendonça; Ferreira, Joel Saraiva. Compêndio das regras de voleibol indoor – Versão 1.0. Campo Grande, MS: Publicação dos autores, 2022.

Publicação digital. Campo Grande – MS, Brasil.

Permitida a reprodução parcial ou total desta obra, desde que citada a fonte e autoria, proibindo qualquer uso para fins comerciais.

SUMÁRIO

Apresentação	4
Sobre os autores	4
Seção 1 – Síntese das regras oficiais de voleibol	5
Capítulo 1 – Estrutura e equipamentos	5
Capítulo 2 – Participantes	5
Capítulo 3 – Formato do jogo	6
Capítulo 4 – Ações de jogo	7
Capítulo 5 – Interrupções, retardos e intervalos	9
Capítulo 6 – O jogador líbero	10
Capítulo 7 – Conduta dos participantes e equipe de arbitragem	11
Seção 2 – Síntese da sinalização oficial da arbitragem em jogos de voleibol	12
Anexo 1 – Exemplos de Relação nominal, Ordem de saque, Súmula de voleibol	14

APRESENTAÇÃO

Sabemos que a cada dia o voleibol ganha mais praticantes e espectadores. No entanto, a compreensão das regras oficiais da modalidade não é tarefa fácil, tendo em vista a complexidade da dinâmica deste esporte.

Aos que buscam a leitura das Regras Oficiais de Voleibol, o conjunto de informações pode parecer complexo e, por vezes, de difícil compreensão. No entanto, a leitura de um material mais sucinto, com os elementos básicos do conjunto de regras deste esporte, pode favorecer a aproximação do público envolvido com a modalidade e suas diretrizes regulamentares.

Diante desse contexto, nos propusemos a organizar um compêndio das regras oficiais de voleibol *indoor*, com o propósito de difundir entre treinadores(as), atletas ou espectadores(as), o conhecimento sobre as regras desta modalidade. Com isso, esperamos que o esporte seja praticado ou apreciado de forma mais adequada, em diferentes contextos e circunstâncias.

Os autores.

SOBRE OS AUTORES

Alexandre Duarte Pereira

Profissional de Educação Física

Técnico de voleibol

Árbitro da Federação de Voleibol de Mato Grosso do Sul (FVMS)

 xandao.adp@gmail.com

Jackson Mendonça Nunes

Profissional de Educação Física

Técnico de voleibol

Árbitro da Federação de Voleibol de Mato Grosso do Sul (FVMS)

 prof.jackson.mendonca@gmail.com

Joel Saraiva Ferreira

Profissional de Educação Física

Técnico de voleibol

Docente da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS)

 joel.ferreira@ufms.br

CAPÍTULO 1 - Estrutura e equipamentos

- A quadra de jogo tem 18m X 9m, com uma zona livre de, no mínimo, 3m em todos os lados.
 - ✓ Zona livre é a área entre a linha lateral/fundo e o limite da quadra.
- Todas as linhas têm 5cm de largura e estão inseridas na dimensão da quadra.
- A linha de ataque fica a 3m da linha central e divide a quadra em duas áreas/zonas: de ataque e de defesa. Há um "prolongamento" da linha de ataque que mede 1,75m, pintado com traços de 15cm X 5cm, separados por 20cm.
- A "zona de saque" compreende o espaço de 9m do fundo da quadra, marcado por duas linhas de 15cm X 5cm, pintadas a 20cm da linha de fundo.
- A "zona de substituição" é o espaço entre as duas linhas de ataque.
- A "zona de substituição do líbero" é o espaço entre a linha de ataque e a linha de fundo.
- Em competições adultas, a rede deve ser posicionada de forma que a parte superior fique a uma altura de 2,43m do solo para competições masculinas e a 2,24m do solo para competições femininas.
 - ✓ A altura da rede nas demais categorias varia conforme o regulamento definido pela instituição organizadora da competição.
- As antenas são hastes flexíveis com 1,80m de comprimento, marcadas (preferencialmente) com listras brancas e vermelhas de 10cm. As antenas são fixadas na rede, de forma que fiquem exatamente sobre cada uma das linhas laterais da quadra de jogo, delimitando o espaço de cruzamento aéreo.
- As áreas de aquecimento são espaços com medidas de 3m X 3m, localizados nos cantos da área de jogo, ao lado do banco, fora da zona livre.

CAPÍTULO 2 - Participantes

- Uma equipe é composta por 12 atletas e a comissão técnica (1 técnico, até 2 assistentes técnicos, 1 fisioterapeuta, 1 médico). Competições internacionais permitem inscrever 14 atletas.
 - **Obs.:** Deve-se verificar antecipadamente o regulamento de cada competição, quanto à vestimenta exigida para a comissão técnica durante o jogo (calça ou bermuda; camiseta com ou sem mangas; etc.).
- Um dos atletas deve ser o capitão da equipe.
- O uniforme da equipe inclui: camiseta, calção, meias e calçado.
- As cores e o design das camisetas, calções e meias devem ser iguais, exceto para o líbero.
- As camisetas devem ser numeradas de 1 a 20, com o número gravado no centro da camiseta (tanto na frente quanto nas costas), com cor contrastante a da própria camiseta.
 - ✓ Na camiseta do capitão da equipe deve constar uma tarja de 8cm X 2cm, localizada logo abaixo do número frontal da camiseta.
- Jogadores não titulares devem permanecer sentados no banco de reservas ou na área de aquecimento de sua equipe.
- São funções do(a) técnico(a):

- ✓ Antes da partida: confere os nomes e números dos jogadores de sua equipe na relação nominal da súmula, assinando-a logo após.
 - ✓ Durante a partida: conduz sua equipe, indica a formação inicial (assim como os reservas), solicita tempos e substituições para o 2º árbitro.
 - ✓ No início de cada set: entrega ao apontador(a) ou ao 2º árbitro(a) a papeleta contendo a ordem de saque devidamente preenchida e assinada.
- O capitão e o técnico são responsáveis pela conduta e disciplina dos membros de sua equipe.
 - Na ausência do técnico, o capitão é responsável por solicitar os tempos e substituições.
 - Qualquer membro da equipe técnica pode passar instruções aos jogadores em quadra, mas somente o técnico pode fazer isso enquanto está em pé ou caminhando na área livre na lateral da quadra.
 - O assistente técnico não tem direito de intervir no jogo. Na ausência do técnico, o 1º árbitro poderá autorizar o assistente a assumir as funções do técnico.
 - **Obs.:** O Anexo 1 traz um exemplo de "Relação nominal", "Ordem de saque" e "Súmula", utilizados durante uma partida de voleibol.

CAPÍTULO 3 – Formato do jogo

- Um ponto é marcado quando uma equipe faz a bola tocar a quadra adversária ou quando a equipe adversária comete um erro ou é penalizada pela arbitragem (por transgredir qualquer regra do jogo).
 - **Obs.:** Denomina-se "*rally*" a sequência de ações de jogo ocorridas desde a execução do saque até o momento em que a bola toca o chão ou o árbitro interrompe a disputa daquele ponto.
- Uma equipe vence um set quando marca 25 pontos. Mas é preciso haver uma diferença mínima de 2 pontos. Caso haja empate em 24 X 24, o jogo prossegue até que haja uma diferença mínima de 2 pontos (por exemplo: 26 X 24; 27 X 25; 28 X 26; ∞).
- Uma equipe vence uma partida quando consegue vencer 3 sets.
- Caso haja empate em número de sets por 2 X 2, o set decisivo (chamado de *tie break*) é disputado até 15 pontos, com a necessidade de uma diferença mínima de 2 pontos.
- Antes do início da partida, o primeiro árbitro chama o capitão de cada equipe e realiza um sorteio. O capitão que vence o sorteio pode escolher uma das opções:
 - ✓ 1) **Realizar** o primeiro saque do jogo OU **Recepcionar** o primeiro saque do jogo;
 - ✓ 2) O lado da quadra onde quer jogar o primeiro set.
 - **Obs.:** o capitão que perde o sorteio deverá escolher a outra opção que resta (1 OU 2), após a escolha do vencedor.
- Para o início da partida a equipe deve apresentar obrigatoriamente 6 jogadores em quadra.
- No início de cada set o técnico deve indicar em uma papeleta específica a "formação inicial da sua equipe" (indicando qual jogador iniciará em cada uma das 6 posições em quadra). Essa ordem deve ser mantida durante todo o set.
- No momento do saque, todos os jogadores devem estar posicionados dentro de sua respectiva quadra (exceto o sacador).
- No momento do saque (da própria equipe ou do adversário), os atletas devem manter uma "posição relativa" (também chamada de "correspondência") entre as seis posições de jogo. Essa correspondência é validada, diante da regra, conforme o posicionamento do contato dos pés dos atletas com o solo.

- **Obs.:** logo após a execução do saque, os atletas podem fazer “trocas” de posições, conforme a necessidade e orientação tática adotada por cada equipe, desde que sejam respeitados os limites de ações possíveis daqueles que ocupam a área de defesa (posições 1, 6 e 5) e aqueles que ocupam a área de ataque (posições 2, 3 e 4).
- Quando uma equipe ganha o direito de sacar, que era anteriormente da equipe adversária, há uma “rotação” (rodízio) dos atletas nas posições de quadra. Essa rotação ocorre no sentido horário, ou seja: o jogador da posição 1 vai para a posição 6; o jogador da posição 6 vai para a posição 5; o jogador da posição 5 vai para a posição 4; o jogador da posição 4 vai para a posição 3; o jogador da posição 3 vai para a posição 2; o jogador da posição 2 vai para a posição 1 e executa o saque.
- Se, no momento do saque, houver um erro no posicionamento dos jogadores em quadra por causa de um erro na “posição relativa” ou no “rodízio”, o árbitro paralisa o jogo e a equipe adversária (que não cometeu o erro) tem um ponto acrescido no placar e ainda ganha o direito de sacar.

CAPÍTULO 4 – Ações de jogo

- A bola se torna “em jogo” no momento em que o sacador golpeia a bola, após autorização do árbitro.
- Considera-se bola “dentro” quando a bola toca o solo em qualquer parte da quadra de jogo, inclusive em suas linhas de delimitação.
- Considera-se bola “fora” quando:
 - ✓ A bola toca qualquer objeto fora da quadra de jogo ou o teto (cobertura) da quadra;
 - ✓ A bola toca uma das antenas ou qualquer objeto além delas, inclusive uma pessoa que não esteja no jogo;
 - ✓ A bola cruza completamente o espaço inferior abaixo da rede.

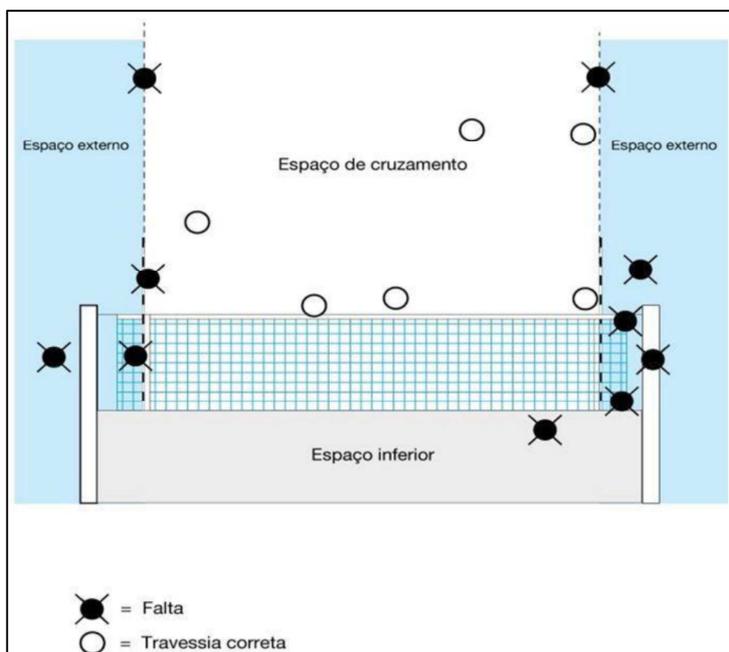


Figura 1: Exemplos de situações de “bola dentro” e “bola fora” no jogo de vôleibol.

Fonte: Federação Internacional de Vôleibol – FIVB (2016).

Obs.: a imagem representa a perspectiva de um observador que está de frente para a rede, posicionado em pé sobre a linha de fundo da quadra.

- Uma equipe tem direito a, no máximo, 3 toques (além do bloqueio) para enviar a bola à quadra adversária.
 - **Obs.1:** um toque é qualquer contato realizado por um jogador em quadra (com qualquer parte do corpo).
 - **Obs.2:** a bola pode tocar várias partes do corpo, desde que esses contatos ocorram simultaneamente.
 - **Obs.3:** quando 2 ou 3 jogadores de uma mesma equipe tocam a bola simultaneamente, são contados 2 ou 3 toques já realizados (exceto o bloqueio).
- Não é permitido que um jogador se apoie em outra pessoa ou em qualquer objeto para golpear a bola. Mas um atleta que esteja prestes a cometer uma falta (por exemplo: vai tocar a rede ou cruzar a linha central da quadra por baixo da rede) pode ser parado ou retido por seus colegas.
- No primeiro toque da equipe, a bola pode tocar consecutivamente várias partes do corpo, desde que os toques ocorram durante a mesma ação.
- A bola deve ser enviada para a quadra adversária dentro do “espaço de cruzamento”, que corresponde ao espaço delimitado verticalmente pelo bordo superior da rede e o teto, horizontalmente entre as antenas (e seu prolongamento imaginário).
- Quando a bola passa por fora do “espaço de cruzamento” a equipe pode tentar recuperá-la, desde que use o limite de toques permitidos e a bola também volte por fora do “espaço de cruzamento” no mesmo lado da quadra.
- Na parte inferior da rede, a bola que se encaminha para a quadra adversária está em jogo (e pode ser recuperada) até o momento em que cruza completamente o plano vertical da rede, mesmo sem tocar o solo.
- É permitido que um jogador toque qualquer parte do corpo, exceto os pés, na quadra adversária, desde que isso não interfira na jogada do adversário.
 - ✓ O(s) pé(s) do jogador pode(m) tocar a quadra adversária, desde que alguma parte (do pé) ou a projeção dele ainda esteja em contato com a linha central.
- Enquanto a bola está em jogo, um contato de um jogador com a rede, na parte correspondente ao espaço delimitado entre as duas antenas, é uma falta.
 - ✓ O jogador pode tocar os postes, os cabos de fixação ou qualquer outro objeto, inclusive a própria rede, desde que esse toque ocorra além das antenas e que isso não interfira na jogada.
 - ✓ Se a bola é enviada em direção à rede e ocasiona um contato entre um jogador e a rede, essa ação não é considerada uma falta.
- É uma falta quando um jogador toca a bola ou um adversário no espaço adversário (por sobre a rede), antes ou durante um golpe de ataque do adversário.
- Na execução do saque a bola deve ser golpeada com uma das mãos ou qualquer parte do braço, depois de ser solta ou lançada pela(a) mão(s).
 - ✓ Após autorização do árbitro, o atleta só tem direito a um lançamento ou soltura da bola para executar o saque.
 - ✓ No momento em que o atleta golpeia a bola para executar o saque, não pode tocar a quadra (nem a linha de fundo da quadra) e deve estar posicionado na zona de saque.
 - ✓ O sacador tem 8 segundos para golpear a bola após o apito do árbitro autorizando o saque.

- ✓ Um saque executado antes da autorização do árbitro não tem validade e deve ser repetido.
- Os jogadores da equipe que executa o saque não podem impedir que os adversários visualizem o sacador ou a trajetória da bola (não é permitido formar uma "barreira").
 - ✓ A infração de formação de uma "barreira" para impedir a visualização do saque inclui: mover-se verticalmente ou para os lados no momento do saque, movimentar os braços, agrupar-se na trajetória entre o sacador e um (ou mais) atleta(s) da equipe adversária.
- Todas as ações que enviem a bola para o adversário, exceto o saque e o bloqueio, são consideradas como golpes de ataque.
 - ✓ O golpe de ataque se efetiva no momento em que a bola cruza totalmente o plano vertical da rede ou é tocada por um adversário.
 - ✓ Os atletas da zona de ataque (posições 2, 3 e 4) podem executar golpes de ataque a qualquer altura e local dentro da área de jogo.
 - ✓ Os atletas da zona de defesa (posições 1, 6 e 5) podem executar um golpe de ataque a qualquer altura, desde que no momento do impulso seu(s) pé(s) não tenham tocado a linha de ataque ou a zona de ataque.
 - ✓ Os atletas da zona de defesa (posições 1, 6 e 5) podem executar um golpe de ataque dentro da zona de ataque, desde que no momento do contato a bola esteja abaixo do topo (bordo superior) da rede.
 - ✓ Não é permitido realizar um golpe de ataque contra o saque adversário, enquanto a bola estiver completamente acima do bordo superior (topo) da rede e sobre a zona de ataque.
- O fundamento do bloqueio corresponde a ação de interceptar a bola vinda da quadra adversária, sendo esse contato acima do bordo superior (topo) da rede.
 - ✓ Somente atletas da zona de ataque (posições 2, 3 e 4) podem realizar bloqueios.
 - ✓ Ao bloquear, o atleta pode colocar suas mãos e braços além da rede (sobre a rede), desde que sua ação não interfira na jogada do adversário. Sendo assim, o bloqueio além da rede só é permitido quando a equipe adversária já executou um golpe de ataque.
 - ✓ Um contato de bloqueio não conta como um toque da equipe, o que permite que ainda sejam realizados três toques para devolver a bola à quadra adversária. Sendo assim, o primeiro toque após o bloqueio pode ser realizado por qualquer atleta, inclusive aquele que executou o bloqueio.
 - ✓ É proibido bloquear o saque adversário.
 - ✓ Não é permitido que o jogador Líbero ou os atletas da zona de defesa (posições 1, 6 e 5) executem um bloqueio.

CAPÍTULO 5 – Interrupções, retardos e intervalos

- Cada equipe tem direito a, no máximo, dois tempos de descanso e seis substituições em cada set.
 - ✓ Os tempos de descanso têm duração de 30 segundos e os atletas devem sair da quadra e ficar próximo ao banco de reservas da própria equipe.
- Um jogador reserva pode entrar no lugar de um jogador titular (realizar uma substituição), mas somente uma vez por set e só pode ser substituído pelo mesmo jogador que deu lugar para ele entrar em quadra.

- ✓ Caso um atleta tenha uma lesão ou um mal súbito durante a partida e não possa continuar jogando, deverá ser substituído. Mas, se for preciso, poderá ocorrer uma substituição excepcional, sem a necessidade desse atleta ser substituído pelo mesmo jogador que deu lugar a ele na quadra.
- Um jogador expulso ou desqualificado deve ser substituído por meio de uma substituição legal. Se isso não for possível, a equipe é declarada incompleta e perde o set em disputa.
- Se houver um pedido de tempo ou de substituição de atleta após a equipe ter esgotado o limite máximo permitido por set (dois pedidos de tempo e seis substituições), será considerada uma solicitação indevida.
 - ✓ A primeira solicitação indevida não terá punição. A segunda solicitação indevida da equipe durante toda partida será "advertência" por retardamento (cartão amarelo sobre o punho). As seguintes serão punições por retardamento (cartão vermelho sobre o punho) e, nesse caso, o adversário ganha um ponto e o direito ao saque.
 - ✓ Caso a solicitação indevida atrapalhe o jogo, mesmo que seja a primeira, será considerada interrupção irregular.
 - ✓ Qualquer outra interrupção irregular consiste em um retardamento e será punida: na primeira vez com uma "advertência"; nas demais vezes com punição por retardamento (o adversário ganha um ponto e o direito ao saque).
- O intervalo entre os sets deve durar três minutos. Durante esse tempo as equipes trocam de quadra e o técnico indica a formação inicial de seus atletas para o próximo set, antes do término dos três minutos.
 - ✓ Quando é disputado um set de desempate (*tie break*), não há troca de quadra automaticamente ao final do set. É preciso aguardar um novo sorteio entre os capitães das equipes.
 - ✓ No *tie break* as equipes trocam de quadra quando a equipe na liderança atingir 8 pontos. Essa troca deve ocorrer sem intervalos ou retardos e os jogadores mantêm as posições que ocupavam antes da troca.

CAPÍTULO 6 – O jogador líbero

- Cada equipe tem direito a designar um líbero para sua equipe.
 - ✓ Em competições Mundiais e Oficiais da FIVB, na categoria adulta, podem ser designados dois líberos por equipe. Mas apenas um líbero pode estar em quadra de cada vez.
- O uniforme do líbero deve contrastar com o uniforme do restante da equipe.
- O uniforme do líbero deve ser numerado da mesma forma que o restante da equipe.
- O líbero não pode sacar, bloquear ou tentar bloquear.
- O líbero pode efetuar uma troca (que não conta como uma substituição regular) com qualquer jogador da zona de defesa (posições 1, 6 ou 5). Essas trocas devem ocorrer entre os rallies, enquanto a bola está fora de jogo.
- A zona de troca do líbero corresponde à área entre a linha de ataque e a linha de fundo da própria quadra de jogo.
- O líbero não pode completar um golpe de ataque, de qualquer zona da quadra ou da zona livre, se no momento do contato a bola estiver totalmente acima do bordo superior da rede.
- Nenhum atleta pode completar um golpe de ataque acima do bordo superior da rede quando a bola é oriunda de um toque (ação realizada com as pontas dos dedos) do jogador líbero que estiver dentro da zona de ataque. Mas a bola poderá ser atacada normalmente se o líbero

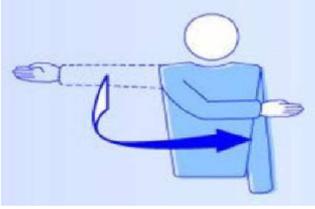
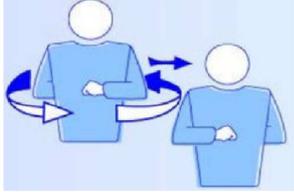
executa essa mesma ação (levantamento com toque) fora da zona de ataque ou de seu prolongamento, ou ainda se o levantamento for realizado dentro da zona de ataque com o uso de uma manchete.

CAPÍTULO 7 – Conduta dos participantes e equipe de arbitragem

- As decisões do primeiro árbitro são soberanas sobre toda a equipe de arbitragem.
 - ✓ Apenas o capitão da equipe pode pedir explicações ao primeiro árbitro sobre a interpretação das regras, que embasaram suas decisões.
 - ✓ Se o capitão da equipe não concordar com as explicações do primeiro árbitro, pode requisitar que seu protesto seja registrado na súmula da partida. O capitão deve comunicar **imediatamente** ao primeiro árbitro essa intenção de protesto, mas o registro só ocorre no final da partida.
- O árbitro pode aplicar uma advertência verbal à equipe (informando ao capitão) ou aplicar um cartão amarelo a um jogador (e por extensão a toda a equipe). Mas essas advertências não geram punições à equipe.
- No caso das punições, podem ser: Penalidades, Expulsões ou Desqualificações.
 - ✓ Penalidade: a equipe adversária recebe um ponto e o direito ao saque.
 - ✓ Expulsão: o atleta expulso não joga mais até o final do set e deverá ser substituído (dentro do limite de substituições da equipe ou ainda por meio de uma substituição excepcional, caso esteja em quadra), sem quaisquer outras consequências.
 - ✓ Desqualificação: o atleta desqualificado não joga mais até o final da partida e deverá ser substituído (dentro do limite de substituições da equipe ou ainda por meio de uma substituição excepcional, caso esteja em quadra), sem quaisquer outras consequências.
- **Obs.:** No caso de expulsão ou desqualificação, caso não seja possível realizar a substituição do(a) atleta, a equipe será declarada incompleta.
- O uso dos cartões no voleibol inclui:
 - ✓ Cartão amarelo: advertência.
 - ✓ Cartão vermelho: penalidade.
 - ✓ Cartões amarelo e vermelho juntos (na mesma mão do árbitro): expulsão.
 - ✓ Cartões amarelo e vermelho separados (um em cada mão do árbitro): desqualificação.

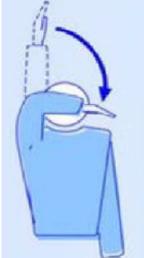
Seção 2 - Síntese da sinalização oficial da arbitragem em jogos de voleibol

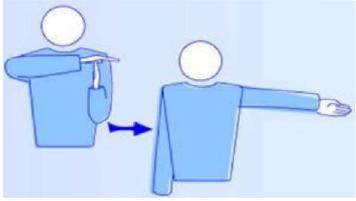
Fonte: FIVB (2022-2024)

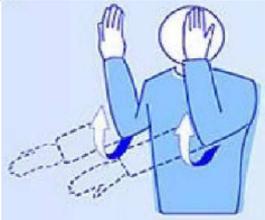
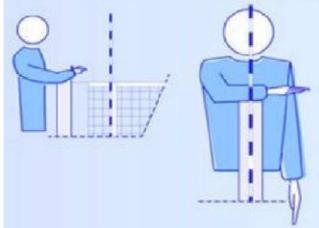
Autorização do saque	Final de set (ou partida)	Mudança de quadra
		

Equipe que irá sacar	Retardo no saque	Falta de posição/rotação
		

Condução	Dois toques	Quatro toques
		

Falta no golpe de ataque	Repetição do rally	Bola tocada para fora
		

Tempo de descanso	Substituição	Bola dentro
		

Bola fora	Toque na rede	Invasão sobre a rede
		

<p>Invasão da quadra adversária OU Saque com pé na quadra</p> <p>[*Aponta-se para a linha correspondente: linha central ou linha de fundo]</p>	
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------

C) Súmula de voleibol

- O(A) treinador(a) deve conferir o que foi lançado na súmula pelo(a) apontador(a), verificar se as informações contidas na relação nominal estão condizentes com a súmula e, após a checagem, assinar.

NOME DA COMPETIÇÃO:		CIDADE:		DATA	HORÁRIO	FEDERAÇÃO DE VOLEIBOL MATO GROSSO DO SUL		SÚMULA NACIONAL			
GINÁSIO:		FASE:		JOGO N.º		EQUIPES		<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B vs <input type="radio"/> A <input type="radio"/> B			
SEXO: MASC <input type="checkbox"/> FEM <input type="checkbox"/>		CATEGORIA: Master <input type="checkbox"/> Adulto <input type="checkbox"/> Juvenil <input type="checkbox"/> Infantil <input type="checkbox"/> Mirim <input type="checkbox"/>									
FORMAÇÃO DA EQUIPE ORDEM DE SAQUE JOGADORES INICIANTE N.º DO JOGADOR SUBSTITUIÇÕES PLACAR NA TROCA RODADA DE SAQUES 1.º 5.º 2.º 6.º 3.º 7.º 4.º 8.º		1 HORÁRIO DE INÍCIO EQUIPE A (S) (R) PONTOS I II III IV V VI HORÁRIO DO FIM EQUIPE B (S) (R) PONTOS I II III IV V VI		2 HORÁRIO DE INÍCIO EQUIPE B (S) (R) PONTOS I II III IV V VI HORÁRIO DO FIM EQUIPE A (S) (R) PONTOS I II III IV V VI		3 HORÁRIO DE INÍCIO EQUIPE A (S) (R) PONTOS I II III IV V VI HORÁRIO DO FIM EQUIPE B (S) (R) PONTOS I II III IV V VI		4 HORÁRIO DE INÍCIO EQUIPE B (S) (R) PONTOS I II III IV V VI HORÁRIO DO FIM EQUIPE A (S) (R) PONTOS I II III IV V VI		5 HORÁRIO DE INÍCIO EQUIPE A (S) (R) PONTOS I II III IV V VI HORÁRIO DO FIM EQUIPE B (S) (R) PONTOS I II III IV V VI	
SAÇÕES A P E D S Min. Penal. Esp. Inib. S. SET PLACAR		SOLICITAÇÕES INDEVIDAS EQUIPE (A) EQUIPE (B)		OBSERVAÇÕES		RESULTADO EQUIPE A B T S V P Set Duração P V S 1º () 2º () 3º () 4º () 5º () Duração total dos sets Hora de início do jogo h min Hora de término do jogo h min Duração total do jogo h min VENCEDOR 3:		EQUIPES N.º Nome dos Jogadores N.º Nome dos Jogadores TROCA DE ALDO N.º Nome dos Jogadores N.º Nome dos Jogadores JOGADOR LIBERO Comissão Técnica T AT PF M Assinatura CAPITÃO CAPITÃO TÉCNICO TÉCNICO			
APROVAÇÃO Árbitros Nome Estado Assinatura 1º 2º Apontador Controlador de Libero		1 Juiz de Linhas 2 3 de Linhas 4 (A) Capitães (B)									

Assinatura	
CAPITÃO	CAPITÃO
TÉCNICO	TÉCNICO

EQUIPES	
N.º	Nome dos Jogadores
N.º	Nome dos Jogadores
JOGADOR LIBERO	
Comissão Técnica	
T	
AT	
PF	
M	
Assinatura	
CAPITÃO	CAPITÃO
TÉCNICO	TÉCNICO