

REGRAS INTERNACIONAIS DE VOLIBOL

Aprovadas pela Comissão de Leis de jôgo da Federação Internacional de Volley-Ball, e adotadas pelo Congresso de Florença, em 27 de novembro de 1955.

Nota Preliminar:

Estas regras são válidas para tôdas as equipes masculinas e femininas, com exceção da regra 2, artigo segundo "Altura da rêde".

CAPÍTULO I

Campo, dimensões e instalações de jôgo.

Regra I — Campo e linhas de jôgo

Art. 1.º — CAMPO — 18 x 9 metros livre de qualquer obstáculo até a altura mínima de 7 metros a partir do solo;

Art. 2.º — LINHAS — LIMITES — O Campo é limitado por linhas de 5 cms. de largura, traçadas na sua parte interna. Elas serão traçadas a (1) um metro, pelo menos, de qualquer obstáculo em quadras cobertas, e a (3) três metros em quadras ao ar livre. Em todos os casos recomenda-se um mínimo livre de (3) três metros;

Art. 3.º — LINHA CENTRAL: — É a linha que corre em baixo da rêde, com 5 cms. de largura, dividindo a quadra em dois campos iguais, e que está limitada pelas linhas laterais;

Art. 4.º — LINHA DA ZONA DE ATAQUE — Em cada campo, a três (2) metros da linha central, e paralela a esta, se traçará uma linha de 9 metros de comprimento por 5 cms. de largura. A largura de 5 cms. da linha de ataque deve estar compreendida dentro da zona de 3 metros. A zona de ataque está limitada pela linha central e a linha de ataque que se supõe *prolongada indefinidamente*;

Art. 5.º — ÁREA DE SAQUE — A área de saque se limitará pelas linhas de 15 cms. de comprimento e 5 cms. de largura que se traçarão a 20 cms. atrás da linha de fundo, perpendicularmente a esta, uma no prolongamento da linha lateral direita, e a outra (3) três metros à esquerda da primeira. A área de saque terá, no mínimo, dois (2) metros de profundidade.

REGRA II — A RÊDE

Art. 1.º — Dimensões — Um (1) metro de largura e 9,50m de comprimento; malhas de 10 cms. de lado; com bainha de pano branco, dobrada, de 5 cms. de largura e cozida na borda superior, e um cabo flexível que corre através da bainha para manter esticada a rêde;

Art. 2.º — *Altura* — No centro, 2m e 43 cms. para as equipes masculinas e 2m e 24 cms. para as equipes femininas. Para juvenis e infantis, há liberdade de resolução para as Federações Nacionais. A C. B. V. determina 2,40m para juvenis masculinos e 2,20m para juvenis femininos. Os dois extremos da rêde devem estar na mesma altura do sólo, não devendo exceder em mais de 2 cms. da altura regulamentar;

Art. 3.º — *Marcos laterais* — Em ambos os lados da rêde, se colocará uma faixa móvel de tecido branco de 5 cms. de largura. Os pontos destinados a sustentar a rêde devem estar colocados pelos menos a 50 cms. das linhas laterais, e não devem perturbar o árbitro e o fiscal no acompanhamento do jôgo.

REGRA III — A BOLA

Art. 1.º — *A bola* — Deverá ser esférica, composta de um envólucro de couro flexível de cor uniforme, levando em seu interior uma câmara ou bexiga de borracha ou material similar; em campo coberto a bola deve ser de cor clara.

Circunferência: de 65 a 68,5 cms.;

Pêso: de 250 a 300 gramas;

Para partidas Internacionais as características se reduzirão, para:

Circunferência: de 65 a 67 cms.;

Pêso: de 250 a 300 gramas;

Para partidas Internacionais as características se reduzirão para:

Circunferência: de 65 a 67 cms.;

Pêso: de 250 a 280 gramas.

CAPÍTULO II

Os participantes às competições

Regras IV — Obrigações e direitos dos jogadores

Art. 1.º — Os jogadores devem conhecer as Regras do jôgo e acatá-las, estritamente;

Art. 2.º — Durante as interrupções do jôgo, somente o capitão da equipe tem o direito de dirigir-se ao árbitro; os demais jogadores poderão fazê-lo unicamente por seu intermédio. O Capitão *pod* dirigir-se ao Fiscal, mas somente para *pedido* de tempos;

Art. 3.º — *Conduta dos jogadores, substitutos e treinadores* — Qualquer dos atos seguintes será passível de punição:

- a) — Dirigir-se reiteradamente aos Oficiais da partida para observar suas decisões;
- b) — Fazer observações desrespeitosas aos Oficiais;
- c) — Cometer atos ou gestos desrespeitosos e que tenham a influenciar as decisões dos Oficiais;
- d) — Fazer observações desrespeitosas ou pessoais aos adversários;
- e) — Dar, desde que esteja fora do campo, instruções deliberadas a um jogador ou a uma equipe;
- f) — Abandonar o campo sem autorização do árbitro, durante uma interrupção de jogo. Com exceção do intervalo entre os “Sets”.

Art. 4.º — *Penas:*

- a) — Uma falta leve (discussão com um adversário, o público ou os Oficiais, gritos no campo, demora intencional do jogo), corresponde a uma advertência. Em caso de reincidência, o jogador será penalizado com advertência pessoal constando da súmula, perdendo sua equipe o Saque ou o ponto;
- b) — Uma falta grave, corresponde a advertência constante da súmula; esta advertência implica automaticamente na perda de um ponto ou na troca de saque. Em caso de reincidência o árbitro pode desclassificá-lo jogador pelo resto da partida. O árbitro deve eliminar, sem advertência prévia, todo jogador, que dirija termos injuriosos aos Oficiais, ao adversário ou ao público.

Regra V — Os jogadores

Art. 1.º — *Uniforme dos jogadores;*

- a) — O Uniforme dos jogadores consiste em uma camiseta, um calção curto e calçado leve flexível, salto, de borracha ou couro. É proibido aos jogadores levar qualquer objeto que possa ocasionar lesões durante o desenrolar do jogo;
- b) — Os jogadores de cada equipe devem levar sobre o peito e as costas números de 15 cms. de comprimento; a largura dos algarismos deve ser de 2 cms. Ademais, em partidas internacionais, o Capitão levará sobre o peito um distintivo de 8 (oito) centímetros por 1,5 cms. (Um centímetro e meio) de cor diferente ao da sua camiseta.

Art. 2.º — Os integrantes de uma equipe devem apresentar-se em campo vestidos com sua indumentária, limpa, cuidada e de cor uniforme. Em caso de baixa temperatura, é permitido jogar com roupa de abrigo numerada.

Art. 3.º — *Constituição das equipes e substituição de jogadores:*

- a) — *Número de jogadores* — As equipes jogarão obrigatoriamente com seis jogadores em qualquer circunstância. A constituição de uma equipe completa, incluindo-se os substitutos, não de-

verá exceder de doze jogadores. Antes do início da partida, os nomes de todos os jogadores e substitutos são inscritos na súmula do jogo. Os jogadores não inscritos não podem participar da partida.

- b) — *Substitutos* — Os reservas e treinadores devem colocar-se em frente ao árbitro, no lado oposto do campo. Os substitutos podem fazer exercícios de aquecimento fora do campo, devendo voltar depois a colocar-se na forma acima indicada;

- c) — *Substituição de jogadores* — A substituição de jogadores se efetua durante as interrupções do jogo, a pedido do capitão ou do treinador da equipe, que poderá ser feito ao árbitro ou ao fiscal, indistintamente. Ao solicitar substituição do capitão ou treinador devem indicar ao árbitro ou aos apontadores jogadores que vão entrar e sair. Para substituir um ou mais jogadores a equipe dispõe de 1 minuto, no máximo. Se a substituição solicitada não foi efetuada dentro deste limite se considerará que a equipe fez uso de 1 (um) minuto para descanso.

Se a equipe não tiver direito a tempo de descanso o jogo estará suspenso até que transcorra o minuto concedido para a substituição do jogador, mas se a substituição não se efetivar dentro dos limites do minuto, a equipe será penalizada com a perda do saque ou de um ponto.

Quando se substituir um jogador, sua equipe não pode, depois de transcorrido o tempo máximo previsto de um minuto, solicitar imediatamente uma nova substituição de jogadores. Para fazê-lo deve esperar o reinício do jogo e que se produza uma interrupção normal do jogo;

- d) — Qualquer jogador que inicie jogando um “Set” pode ser substituído *uma só vez* por qualquer suplente; e pode voltar ao jogo, mas unicamente no mesmo lugar que ocupava anteriormente e com caráter definitivo.

O jogador que tenha feito uma substituição e que haja saído do jogo, não pode voltar a entrar uma segunda vez durante o mesmo “Set”, exceto no caso de sua equipe ficar incompleta por causa de acidente ou ferimento de um jogador, e tenha esgotada a possibilidade de substituições regulamentares; nestas condições pode substituir o jogador ferido ou acidentado, qualquer que seja o lugar ocupado pelo dito jogador. Se uma das equipes ficar incompleta devido a expulsão de um dos jogadores, determinada pelo árbitro, e tenha esgotada a possibilidade de uma substituição regulamentar, perderá o “Set” em disputa, mas conservará a seu favor os pontos que havia conquistado.

Art. 4.º — *Posição dos jogadores:*

- a) — *No momento de efetuar-se o saque* — Os jogadores de ambas as equipes devem encontrar-se em seu respectivo campo, formando duas linhas de três jogadores cada uma; podendo estas linhas ser quebradas.

Os três jogadores que se encontram na rede são os jogadores de ataque, os outros três jogadores, são os da defesa. Os jogadores de ataque

ocupam da direita para a esquerda paralelamente a rêde, as posições, 2, 3 e 4 e os da defesa, 1, 6 e 5.

4	3	2
5	6	1

A colocação dos jogadores deve estar de acôrdo com a ordem de rotação registrada na sùmula; perpendicularmente à rêde, cada atacante deve encontrar-se à frente da defesa correspondente (4 à frente do 5, 3 a frente do 6 e, 2 à frente do 1); e paralelamente à rêde, 2 estará à direita do 3, e a esquerda de 2 e a direita do 4, 4 à esquerda do 3, 5 à esquerda de 6, e 6 à esquerda de 1 e à direita de 5.

- b) — Uma vez efetuado o saque os jogadores podem ocupar livremente qualquer posição na quadra. A ordem de rotação registrada na sùmula deve ser respeitada até o término do "set". Antes de começar cada "set", pode ser modificada a ordem de rotação, sempre que esta modificação seja préviamente registrada na sùmula.

Regra VI — Treinadores, dirigentes e capitães das equipes.

- Art. 1.º — Os treinadores, dirigentes e capitães têm a responsabilidade de manter a disciplina por parte de suas respectivas equipes;
- Art. 2.º — O treinador tem direito de solicitar tempos para descanso ou para substituição de jogadores. Durante as interrupções do jôgo, o treinador pode falar aos jogadores, mas sem entrar na quadra;
- Art. 3.º — O capitão é o único jogador na quadra que pode dirigir-se ao árbitro e ao fiscal durante as interrupções de jôgo.

CAPÍTULO III

Atribuições dos Árbitros

Regra VII — Composição de Colégio de Árbitros

- Art. 1.º — O jôgo é dirigido pelo Colégio dos Árbitros que compreende:
- Um primeiro árbitro (juiz)
 - Um segundo árbitro (fiscal)
 - Um apontador
 - Dois juizes de linhas.

Regra VIII — O primeiro Árbitro (acima da rêde)

- Art. 1.º — O primeiro árbitro é o dirigente do jôgo, e suas decisões são inapeláveis.
- O primeiro árbitro exerce sua autoridade sôbre todos os demais oficiais e jogadores, desde o início da partida até seu término, incluindo os períodos em que o jôgo suspenso momentaneamente por qualquer causa.
- Tem atribuições para resolver qualquer questão que apareça, mesmo aquelas não previstas no regulamento; e pode revogar as decisões dos demais oficiais quando considerar que tenham se equivocado.

Deve colocar-se de maneira que sua vista se encontre aproximadamente 50 cms. por cima da borda superior da rêde, em uma das suas extremidades.

O primeiro árbitro sanciona as faltas cometidas pelos jogadores de acôrdo com o que dispõe a Regra IV.

Nota I — Tôda jogada se considera terminada com o apito do árbitro.

Nota II — Imediatamente ao apitar indicando a paralisação do jôgo o árbitro deve indicar com um sinal da mão, a equipe que deve atuar o saque, e com o sinal da outra mão a natureza da infração cometida.

Regra IX — O Segundo Árbitro (auxiliar do primeiro árbitro — Fiscal)

- Art. 1.º — O segundo árbitro (fiscal) se coloca em frente ao primeiro árbitro, na parte oposta da quadra e deverá:
- I) — Decidir acêrca das infrações que se cometam na linha central em baixo da rêde, e nas linhas de ataque;
 - II) — Assinalar tôda passagem de bola por cima da rêde, mas por fora da faixa vertical de seu lado;
 - III) — Controlar a duração das "interrupções do jôgo";
 - IV) — Vigiar a conduta dos treinadores e substitutos que permanecem ao lado da quadra;
 - V) — Autorizar a substituição de jogadores, a pedido do capitão ou do treinador de uma equipe;
 - VI) — Julgar as infrações cometidas na rêde, exceto as que se efetuem por sôbre ou na faixa horizontal da mesma;
 - VII) — Vigiar a posição de partida dos jogadores de uma equipe que deve receber o saque, no momento de efetuar-se êste;
 - VIII) — Chamar a atenção do primeiro árbitro para qualquer gesto antidesportivo;
 - IX) — Cooperar com o primeiro árbitro em tudo quando fôr solicitado.

Regra X — O Apontador

- Art. 1.º — O apontador se coloca em frente ao primeiro árbitro, detrás do fiscal e deverá:
- 1.º) — Registrar na sùmula da partida, antes do início do jôgo, os nomes dos jogadores e substitutos, e as assinaturas dos capitães e treinadores de de cada equipe autorizados a efetuar substituições de jogadores;
 - 2.º) — Anotar a sùmula da partida, durante o jôgo de acôrdo com as normas exigidas, registrando em particular o número de interrupções do jôgo solicitadas e as substituições de jogadores. Cada vez que se solicita um novo minuto de descanso, (timeout) deve anunciar o número de tempos de descanso solicitados por cada equipe;
 - 3.º) — Registrar na sùmula do jôgo, depois de efetuado o sorteio e antes de cada "set", a posição dos jogadores na quadra (ordem de rotação).

A colocação da equipe que efetuará o primeiro saque é inscrita em primeiro lugar na sùmula.

O apontador não deve comunicar as formações das equipes, exceto ao árbitro e ao fiscal que as podem solicitar;

- 4.º) — Vigiar, durante o jogo, para que o rodizio se efetue corretamente;
- 5.º) — Indicar a mudança de quadra ao final de cada "set" e no "set" decisivo quando uma das equipes haja obtido o oitavo ponto;
- 6.º) — Avisar aos árbitros, durante as interrupções de jogo, quando haja pedido tempo.

Regra XI — Juizes de linha

Art. 1.º — Os juizes de linha são dois, e se colocam nos dois ângulos da quadra, opostos em diagonal, de modo a não coincidir com as áreas de saque, a uma distância mínima das linhas limite de um metro em quadras cobertas e de três (3) metros ao ar livre.

Cada um controla a queda da bola ao longo da linha lateral e da linha de fundo próxima aonde êle se encontra.

Estão a disposição do primeiro árbitro, devendo levantar uma bandeira quando a bola cair "fora", e abaixar quando a bola cair dentro da quadra.

O primeiro árbitro deve pedir aos Juizes de linha que indiquem com ajuda de uma bandeira, se uma bola "fora" foi tocada previamente por algum jogador da equipe que deveria devolvê-la. O Juiz de linha pode chamar também, a atenção do árbitro sobre as faltas cometidas pelos jogadores que efetuam os saques assim como sobre a passagem da bola por fora das faixas verticais da rêde.

CAPÍTULO IV

Rgras de Jôgo

Regra XII — Duração da partida e escolha de quadra

Art. 1.º — *Número de "Sets" em um jôgo* — As partidas se decidem em dois ou três "sets" vencedores, de acôrdo com a decisão do comitê organizador ou na falta dêste, por acôrdo das duas partes.

Tôdas as partidas internacionais devem decidir-se em três "sets" vencedores;

Art. 2.º — *Escolha da quadra* — Os capitães tiram a sorte para determinar a quem corresponde a escolha da quadra ou efetuar o primeiro saque, o vencedor do sorteio pode optar entre efetuar o primeiro saque ou escolhêr a quadra;

Art. 3.º — *Escolha da quadra para o "set" decisivo* — Antes de iniciar-se o "set" decisivo, o árbitro deverá efetuar um novo sorteio para a escolha do saque ou quadra;

Art. 4.º — *Troca de quadra* — Será feita depois de cada "set", exceto ao iniciar o decisivo;

Art. 5.º — *Troca de quadra em meio ao jôgo* — Se as duas equipes venceram igual número de "sets", e se encontram disputando o "set" decisivo, trocarão automaticamente de quadra quando uma das

duas equipes obtiver oito pontos; o saque continuará sendo executado pelo jogador que o fazia no momento da troca da quadra.

Em caso da troca de quadra não ter sido feita no momento regulamentar, deverá ser efetuada assim que o árbitro ou um dos capitães der pela falta. O escore continuará tal como se encontrava no momento de realizar-se efetivamente a troca da quadra;

Art. 6.º — *Interrupções de Jôgo:*

a) — O árbitro ou o fiscal poderão conceder uma interrupção de jôgo, unicamente quando a bola estiver "morta".

Quando o capitão ou o treinador de uma equipe solicitar uma interrupção de jôgo, deve indicar se se trata de *Tempo para descanso*, ou de uma *substituição de jogador*.

Se não houver indicação alguma, o árbitro considerará que se solicita tempo para descanso;

b) — Durante uma interrupção de jôgo, é proibido aos jogadores abandonar a quadra, conversar com qualquer pessoa, podendo unicamente receber instruções do treinador, não podendo êste entrar na quadra.

c) — Cada equipe pode solicitar dois tempos para descanso, em cada "set". A duração dessa interrupção de jôgo será de um minuto;

d) — Se por inadvertência, uma equipe solicitar um terceiro tempo para descanso no mesmo "set", não será concedido e o treinador ou o capitão que o solicitou deverá ser observado.

Em caso de reincidência durante a partida, a equipe infratora será punida com a perda do saque, ou de um ponto;

e) — Em caso de substituição de um jogador, o jôgo reiniciará imediatamente depois de efetuada a mesma. É terminantemente proibido, inclusive ao treinador, dar instruções aos jogadores durante a substituição;

f) — Em caso de ferimento, será concedida uma interrupção de três minutos, que não será considerada como tempo de descanso. Esta interrupção de três minutos só terá lugar no caso do jogador acidentado não poder ser substituído.

Assim que o árbitro constate o acidente, deve suspender imediatamente a partida e fazer jogar novamente o ponto em disputa;

g) — Será concedido um intervalo máximo de dois minutos entre cada "set". Êste intervalo será de cinco minutos entre o quarto e o quinto "set". A duração dos intervalos compreende a troca de quadra e o registro das duas formações na súmula.

Art. 7.º — *Interrupção da partida* — Se em uma partida internacional quaisquer circunstâncias (mau tempo, material, etc.) impedirem sua terminação na mesma quadra, poderá ser continuada dentro de um prazo de quatro horas.

a) — Se fôr continuada na mesma quadra, serão mantidos os resultados do "set" suspenso prosseguindo a contagem da partida do momento da interrupção;

b) — Se fôr continuada em outra quadra, será anulado o resultado do “set” suspenso, mantendo-se os resultados dos “sets” já disputados. A partida se reiniciará nas mesmas condições que o “set” anulado.

Se o prazo para o reinício de uma partida exceder de quatro horas, anular-se-á a parte jogada, reiniciando-se a partida em qualquer que seja a quadra indicada.

Regra XIII — Início do Jôgo e saque

Art. 1.º — *Saque* é o ato de colocar em jôgo a bola pela defesa direita que deve golpear-a com uma das mãos (aberta ou fechada) ou com qualquer parte do braço, para enviá-la por sôbre a rêde ao campo contrário.

O jogador que efetua o saque deve colocar-se na área de saque, êste considera o mesmo executado quando o jogador golpeia a bola. A bola deve ser golpeada depois de haver sido lançada no ar, ou depois de haver sido solta pelo jogador. É proibido golpear a bola se esta se encontra apoiada na outra mão.

Depois de haver efetuado o saque o jogador pode retomar contato com o solo dentro da quadra, com a condição de que haja sido seu golpe feito detrás da linha de fundo e entre as duas marcas que limitam lateralmente a área de saque.

Se depois de haver sido lançada a bola, esta cai ao solo sem ser tocada, o saque deve ser reiniciado. O árbitro não deve permitir que o jôgo se retarde por êste motivo.

O saque se considera correto se a bola passa por cima da rêde sem tocá-la entre as duas faixas verticais que limitam a longitude da rêde.

O saque deve ser executado imediatamente depois que o árbitro haja feito soar o apito.

Se um jogador executa um saque antes que o árbitro haja apitado, o saque será anulado e deverá efetuar-se novamente.

Art. 2.º — *Troca de saque* — O jogador que efetua o saque continuará fazendo até que a equipe cometa uma infração punida pelo árbitro.

Art. 3.º — *Infrações no saque* — A bola de saque é má, e o Árbitro ordenará “troca de saque”.

- 1 — Quando a bola toca a rêde;
- 2 — Quando passa por baixo da rêde;
- 3 — Quando passa por cima da rêde, mas inteiramente fora das faixas verticais que limitam a longitude da rêde;
- 4 — Quando toca um jogador ou um objeto qualquer antes de ser recebida pelo adversário, ou de tocar no solo;
- 5 — Quando cai fora dos limites da quadra.

Art. 4.º — *Falta do sacador* — Os jogadores da equipe infratora deverão voltar imediatamente à posição que deveriam ocupar normalmente.

Art. 5.º — *Saque nos “sets” seguintes ao primeiro* — Cada novo “set” será iniciado pela equipe que não executar o primeiro saque do “set” precedente, salvo no “set” decisivo, para a qual deverá realizar-se um novo sorteio.

Art. 6.º — *Retardar o jôgo* — Todo jogador que execute qualquer ato que a critério do Árbitro venha retardar o jôgo, deve ser punido.

Regra XIV — Troca de saque

Art. 1.º — O Árbitro ordenará troca de saque quando a equipe que está sacando comete uma infração.

Art. 2.º — *Troca* — O saque deve ser executado pela outra equipe quando a mudança de saque fôr anunciada.

Regra XV — Rodizio

Art. 1.º — A equipe que deve executar o saque realizará previamente um movimento de rotação na direção dos ponteiros de um relógio.

Art. 2.º — *Troca de posição no início de um “set”* — Os jogadores podem trocar totalmente de posição com relação ao “set” anterior contanto que as modificações sejam comunicadas ao Apontador antes de ser iniciado o “set”.

Regra XVI — Batida na bola

Art. 1.º — *Durante o jôgo* — A bola pode ser golpeada com qualquer parte do corpo da cintura para cima.

Art. 2.º — A bola pode tocar em várias partes do corpo, acima da cintura, com a condição de que os toques sejam simultâneos, e que a bola não seja prêsã, mas golpeada e que rebata claramente.

Art. 3.º — *Toque de bola* — Quando um jogador toca a bola, ou é tocado, considera-se sempre como tendo o jogador tocado na bola.

Art. 4.º — *Bola prêsã* — Quando a bola pausa momentaneamente nas mãos ou entre os braços de um jogador, êste deve ser considerado como segurando ou prendendo a bola. A bola deve ser batida. Se ela é conduzida, levantada, empurrada ou carregada, será considerada “prêsã”.

As bolas batidas com as duas mãos por baixo são boas, desde que não hajam as infrações previstas acima.

Art. 5.º — *Toque duplo* — Quando um jogador toca a bola mais de uma vez com qualquer parte do corpo, sem que nenhum outro jogador o haja feito, será considerado como tendo executado “toque duplo”.

Regra XVII — Jogada de dois jogadores

Art. 1.º — Se dois jogadores adversários golpeiam simultaneamente a bola quando esta se encontra sôbre a rêde, considera-se que a bola foi tocada por último pelo jogador do campo contrário à direção tomada pela bola. Depois do golpe simultâneo da bola por dois jogadores adversários, a equipe sôbre cuja quadra cai a bola tem direito novamente a três toques da bola.

Se depois do golpe simultâneo da bola por dois jogadores adversários, a bola cai ao solo dentro dos limites da quadra, estará em infração a equipe sôbre cuja quadra cair a bola; *em caso contrário, se a bola cai fora da quadra, estará cometendo infração a outra equipe.*

Quando a bola é "prêsa" simultaneamente, por dois jogadores adversários, se considera "falta dupla" (jogada anulada).

Art. 2.º — *Bola tocada por dois companheiros* — Quando vários jogadores da mesma equipe disputam uma mesma bola, mas esta não é tocada senão por um deles, se considera um só toque de bola.

Um jogador pode devolver uma bola empurrada ou tropeçando num companheiro, mas sem utilizá-lo como ponto de apoio para alcançar a bola alta. É permitido sustentar ou conter a um companheiro que está a ponto de incorrer em infração.

Ao contrário se dois jogadores da mesma equipe tocam *simultaneamente* a bola, se consideram dois toques de bola, exceto na jogada de bloqueio.

Art. 3.º — *Falta dupla* — Quando os jogadores adversários cometem simultaneamente uma falta se anula a jogada e se joga de novo o ponto em disputa.

Art. 4.º — *Bloqueio* — Ação que consiste em tentar deter o adversário depois que a bola passou por cima da rede, utilizando qualquer parte do corpo situada acima da cintura.

O bloqueio pode ser executado por todos os atacantes. Se a bola toca em um ou mais jogadores que efetuam o bloqueio, se considera *um só toque na bola*, mas, neste caso, nenhum dos bloqueadores poderá voltar a tocar a bola antes que outro jogador que não tenha participado efetivamente do bloqueio, haja feito o segundo toque da bola.

O bloqueio será considerado como tal, se os jogadores que nêle intervêm, estão bem agrupados, e se a bola tenha sido realmente tocada por um deles.

Em conseqüência, um bloqueador colocado a um metro pelo menos de um ou dos outros dois bloqueadores que tenham tocado na bola, têm direito de jogá-la.

É proibido aos defesas saírem para efetuar um bloqueio na rede.

Se em curso de um bloqueio, a bola é tocada por um dos bloqueadores, e as mãos do outro bloqueador passam por cima da rede, se comete infração, mesmo sem tocar a bola; mas, se um jogador situado a uma distância *maior* de um metro dele ou dos outros bloqueadores passa as mãos por cima da rede sem tocar a bola, não comete falta.

Art. 5.º — Quando a bola, depois de haver tocado o bordo da rede e no bloqueio adversário, volta ao campo atacante, os jogadores dêste campo têm direito novamente a três toques de bola.

Regra XVIII — Jôgo vindo da rede

Art. 1.º — *Bola que toca a rede durante o jôgo, entre as faixas laterais, é boa exceto no saque.*

Art. 2.º — *Devolução de bola* — Uma bola que passa, mesmo em parte, por cima das linhas exteriores, é boa.

Art. 3.º — *A bola que bata na rede entre as linhas laterais* — Pode ser recobrada (salvo no saque) em jôgo, contanto que o jogador não toque na rede.

Se a bola foi batida três vezes por uma equipe e ela toca na rede (sem passá-la), o árbitro não deve apitar interrupção do jôgo senão depois do quarto toque ou que a bola tenha tocado o solo.

Art. 4.º — Se a bola é atirada contra a rede com tal força que a rede chegue a tocar em um adversário colocado do outro lado, êste contato não constituirá falta para êste último.

Art. 5.º — Se dois adversários tocam *simultaneamente* na rede, isso constituirá uma "falta dupla".

Regra XIX — Passar a mão por cima da rede

Art. 1.º — Passar as mãos por cima da rede, tocando a bola sôbre o campo contrário, constitui falta.

Art. 2.º — Ao contrário, não constitui falta: passar as mãos por cima da rede sem tocar a bola no momento da execução de um bloqueio por inércia, na terminação do movimento, *depois de haver golpeado a bola.*

Regra XX — Invasão da linha central

Art. 1.º — *Invasão da linha central* — O contato de uma parte qualquer do corpo com o solo da quadra contrária e com a linha central assim como, a passagem do plano vertical da rede por baixo com qualquer parte do corpo, com a finalidade atrair a atenção do adversário ou de perturbá-lo, constitui falta.

Art. 2.º — A passagem do plano vertical da rede, sem tocar a quadra ou um jogador adversário, não constitui falta.

Art. 3.º — Não se considera falta penetrar na quadra adversária depois que o árbitro apitar.

Regra XXI — Jogadores da defesa

Art. 1.º — Os defesas não podem devolver a bola da zona do ataque à quadra contrária, a menos que se encontrem a menor altura que a borda superior da rede. Em compensação dentro de sua zona, os defensores podem enviar a bola à quadra adversária de qualquer modo permitido. Um jogador que de sua zona de defesa haja efetuado uma "cortada" pode cair sôbre a linha de ataque, sempre que ao iniciar a jogada não haja ultrapassado nem tocado a dita linha.

Art. 2.º — Os defesas não podem intervir no bloqueio.

Art. 3.º — Se um defesa se encontra fora da quadra, mas no prolongamento da zona de ataque, considera-se como se estivesse dentro desta zona, e não lhe será permitido "cortar" a bola que esteja mais alta que o bordo superior da rede.

Regra XXII — Bola fora

Art. 1.º — *Bola que toca a rede por fora dos limites* — Uma bola que toca a rede por fora das faixas laterais não é boa.

Art. 2.º — *Bola fora* — (out) — A bola está fora (out) quando toca o solo ou um objeto fora dos limites da quadra. A bola que toca a linha "lateral" ou de "fundo" é boa.

Art. 3.º — Bola "morta" — O jogo termina com o apito do árbitro. Dir-se-á então que a bola está "morta".

Regra XXIII — Perda do ponto ou do saque

Art. 1.º — Uma equipe perde o saque, ou seu adversário ganha um ponto quando:

- a) — a bola toca o solo;
- b) — uma equipe toca a bola mais de três vezes consecutivas;
- c) — a bola é prêsã ou conduzida;
- d) — a bola toca um jogador abaixo da cintura;
- e) — um jogador toca a bola duas vezes consecutivas;
- f) — uma equipe comete infração na colocação no momento do saque;
- g) — um jogador toca a rãde;
- h) — um jogador toca ou ultrapassa a linha central;
- i) — um jogador toca a bola na quadra do adversária por cima da rãde;
- j) — um defesa que se encontra na zona de ataque envia incorretamente a bola à quadra contrária;
- k) — a bola toca a rãde por fora das faixas laterais verticais que determinam a longitude da rãde;
- l) — a bola está "fora" ou ultrapassa a rãde por baixo, ou tocou um objeto fora da quadra, ou foi devolvida por um jogador com ajuda de um objeto qualquer, ou ajudando-se intencionalmente com um jogador de sua equipe utilizando-o notoriamente como ponto de apoio.

Entretanto um jogador pode tocar no poste, depois de haver golpeado a bola, sem que isto constitua falta;

- m) — um jogador é advertido pessoalmente;
- n) — depois da primeira observação do árbitro, a equipe recebe instruções deliberadas de seus dirigentes, treinadores ou reservas;
- o) — uma falta foi cometida por 2 adversários, mas só levará em conta a falta cometida em primeiro lugar. Se as faltas foram cometidas simultaneamente se iniciará a jogada outra vez;
- p) — um jogador passou por baixo da rãde e tocou na bola ou em jogador adversário, estando a bola em jogo na quadra contrária. (Não constitui infração a passagem do plano vertical por baixo da rãde, sem tocar o solo, nem molestar ao adversário);
- q) — retardar deliberadamente o jogo;
- r) — substituir jogador irregularmente;
- s) — solicitar segunda vez um terceiro tempo para descanso no mesmo "set";
- t) — prolongar o pedido de tempo por mais de um minuto. No caso da substituição de um jogador se prolongar por mais de um minuto, o árbitro computará automaticamente à equipe infratora um tempo para descanso. Se esta equipe já tiver utilizado seus dois pedidos de Tempo, será penalizada com a perda do saque ou de um ponto;

u) — um jogador abandona a quadra sem autorização do árbitro exceto nos intervalos entre os "sets";

v) — um jogador bate os pés no solo, ou faz grandes gestos inúteis com o fim de assustar o adversário. O movimento de braços, assim como os saltos executados para ocultar o saque, não constitui infração;

w) — se efetuar um bloqueio de forma irregular.

Além dos casos enumerados no parágrafo anterior a equipe que tenha o saque o perde nos seguintes casos:

- a) — se o saque não se efetua no lugar correspondente;
- b) — se no momento de executar o saque, o jogador toca a linha final ou a ultrapassa;
- c) — se o saque passa a rãde com a ajuda de um companheiro;
- d) — se o saque não se efetua na ordem de rotação;
- e) — se o saque não foi executado corretamente.

Regra XXIV — Contagem e resultado da partida

Art. 1.º — Cada "set" será ganho pela equipe que com pontos de vantagem pelo menos, obtenha um mínimo de 15 pontos.

Se o escore chegar a 14 — 14, deve continuar o jogo até alcançar um dos seguintes escores: 16 — 14, 17 — 15, 18 — 16, 19 — 17, etc.

Art. 2.º — Quando a equipe que recebe a bola do saque não puder devolvê-la corretamente por cima da rãde à quadra contrária, se adjudicará um ponto à equipe que esteja com o saque.

Art. 3.º — *Negar-se a jogar* — (*Forfait*) — Quando uma equipe se recusa a jogar depois de haver recebido intimação do árbitro, será declarada ausente. (Com o escore de 0-15 em cada "set", e 0-3 para a partida.

Regra XXV — Decisões

Art. 1.º — As decisões dos oficiais são inapeláveis.

Art. 2.º — Toda divergência referente a uma interpretação das Regras de jogo devem ser decididas de imediato.

Sõmente o capitão da equipe poderá reclamar.

Art. 3.º — *Reclamação* — Quando a explicação do árbitro, à reclamação do capitão, não fôr considerada satisfatoriamente, êste poderá apelar a uma autoridade superior. O árbitro continuará dirigindo a partida e fará posteriormente, um relatório sobre a referida reclamação.

Observações:

- 1) — Traduzidas diretamente do original francês pelo Vice-Presidente das Relações Exteriores, Adolfo Schermann;
- 2) — Em anexo, segue a padronização das arbitragens de VOLLEY-BALL no Brasil (Aprovado pela Comissão de Regras da C. B. V.)