

Confederação

Brasileira

de

Desportos



VOLLEY-BALL

REGRAS OFFICIAES

1925

00150

### *Interpretações*

Art. 57. As decisões referentes ás interpretações das regras pódem ser discutidas immediatamente, mas sómente pelos capitaes dos quadros disputantes.

### *Recursos*

Art. 58. Quando uma questão referente á interpretação das regras não tiver chegado á conclusão alguma, será levada á autoridade superior, devendo a partida seguir normalmente, cumprindo ao arbitro registrar o protesto para os devidos effeitos.

## REGRA XV

### DESCONTO DE TEMPO

Art. 59. Só o arbitro poderá ordenar "desconto de tempo", mas a bola estará em jogo até soar o seu apito. O numero de descontos de tempo fica a seu criterio, excepto nos casos da regra VII, art. 33, n. 15 e regra XII.

---

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA

DE

DESPORTOS

---

VOLLEY-BALL

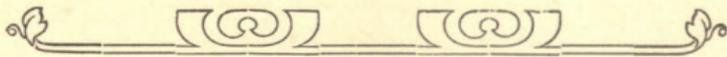
REGRAS OFFICIAES



RIO DE JANEIRO

TYP, DC "JORNAL DO COMMERCIO"—RODRIGUES & C.

1925



**DIRECTORIA**  
DA  
**CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE DESPORTOS**

---

PRESIDENTE

Oscar da Costa

VICE PRESIDENTE

Dr. Renato Pacheco

1.º SECRETARIO

Dr. Aluizio de Hollanda Tavora

2.º SECRETARIO

Dr. Sylvio W. Netto Machado

1.º THESOUREIRO

João Teixeira de Carvalho

2.º THESOUREIRO

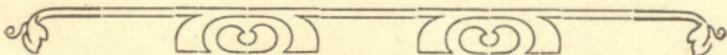
Alcides Horta

DIRECTOR DE DESPORTOS TERRESTRES

Horacio Verne

DIRECTOR DE DESPORTOS AQUATICOS

Dr. José Maria Castello Branco



## REGRA I

### *O Campo*

Art. 1.º Constitue o campo um rectangulo de 18,228 metros de comprimento por 9,039 metros de largura, sem obstrucções, e livre, até 4,572 metros de altura ou mais, de quaesquer apparatus, obstaculos ou projecções.

Paragrapho unico. Podem-se alterar as dimensões do campo em jogos que não sejam de campeonatos, conforme sejam, dentro de casa ou ao ar livre, para accommodar grandes ou pequenos grupos ás circumstancias locais. Deve-se, porém, fazer o possivel para se conservar o tamanho regulamentar nos jogos officiaes.

Art. 2.º O campo deve ser marcado com linhas bem visiveis de 5 centimetros de largura, convindo estejam afastados 90 centimetros no minimo, de qualquer parede ou obstaculos. As linhas que limitam a parte mais curta do campo, chamam-se "Linhas finaes" e "Linhas lateraes" as que limitam o campo na sua maior dimensão.

### *Linha do centro*

Art. 3.º Traçar-se-ha uma linha central de 5 centímetros de largura por baixo e parallelamente á rêde.

## REGRA II

### A RÊDE

Art. 4.º A rêde deve ter, pelo menos 90 centímetros de largura e comprimento sufficiente para atravessar o campo em toda a sua largura; as malhas devem ser bastante pequenas para evitar a passagem da bola. Estica-se a rêde pelas quatro pontas, parallelamente ás linhas finaes, entre paredes ou estacas inteiramente fóra do campo, dividindo-o, assim, em duas partes iguaes.

### *Altura*

A borda superior da rêde deve ficar á altura de 2ms.40 do solo.

## REGRA III

### A BOLA

Art. 5.º A bola deve ser espherica, composta de uma camara de ar de borra-cha, coberta por um envolvero de couro. Não terá menos de 50 centímetros, nem mais de 70 centímetros de circumferencia, nem pesará menos de 280 grammas.

¶Parapho unico. Quando o jogo fôr ao ar livre, poder-se-ha usar, por accôrdo mutuo, uma bola pouco mais pesada, devendo, entretanto, não exceder de 350 grammas.

## REGRA IV

### OS QUADROS

Art. 6.º Em todos os jogos officiaes devem os quadros ser compostos de seis jogadores.

### *Substitutos*

Art. 7.º O substituto só entrará em jogo, estando a bola "morta". Deve primeiro apresentar-se ao arbitro. Occupará o lugar do jogador que vae substituir. Nenhuma mudança se fará nas posições dos jogadores quando se dêr qualquer substituição.

### *Jogador excluido*

Art. 8.º O jogador excluido de uma partida, não poderá voltar ao campo no decurso della, mas poderá fazel-o em qualquer partida subsequente no mesmo jogo, salvo a excepção da regra XII.

### *Quadros*

Art. 9.º Nos jogos de campeonato ou torneio, constarão os quadros de 12 joga-

dores, no maximo. Quadros é o conjunto de jogadores e substitutos.

### *Numerados*

Art. 10. Os jogadores serão numerados com algarismos bem visiveis, pregados nas costas de cada um.

### *Posição*

Art. 11. Terão os jogadores as seguintes denominações: Ataque direito, ataque centro, ataque esquerdo, defesa direita, defesa centro, defesa esquerda.

Art. 12. Cada jogador tomará conta da sua respectiva área.

Parapho unico. Não se devem violar o intuito e o fim desta regra com deliberadas e frequentes mudanças de posição. Taes violações constituem falta. Não se deve, porém, interpretar esta regra como prohibição de sahir o jogador da sua área afim de bater a bola, mas de manter, o tempo considerado, qualquer mudança de posição.

## REGRA V

### JUIZES

Art. 13. Formam o quadro de juizes um arbitro, um apontador e dous juizes de linha.

## REGRA VI

### DEVERES DOS JUIZES

#### *Arbitro*

Art. 14. O arbitro é o juiz supremo do jogo. Deve decidir si a bola está em jogo ou morta, quando se faz um ponto, quando se muda de saque e impôr penalidade por todas as violações das regras. (Ver regra X e XII).

Art. 15. O arbitro tem poderes para punir as violações das regras commettidas desde o começo até o fim do jogo, incluindo-se as interrupções momentaneas. Cumpre-lhe resolver todas as questões que não estejam especificadamente previstas nestas regras.

Art. 16. O arbitro deve collocar-se em uma das extremidades da rêde, de forma que tenha sobre suas vistas ambos os campos.

Art. 17. O arbitro decidirá sobre “bola fóra” no lado em que estiver.

#### *Apontador*

Art. 18. O apontador registrará os pontos feitos e decidirá sobre os casos de transposição da linha central. Auxiliará o arbitro de qualquer outro modo entre elles combinado.

### *Juizes de linha*

Art. 19. Os juizes de linha permanecerão nos angulos oppostos ao lado em que estiver o arbitro, de maneira que possam ver os dous lados do angulo, e, toda a vez que a bola tocar o chão junto á linha limitrophe, o que estiver mais perto deverá gritar: “bôa” ou “fóra”.

Art. 20. A’ pedido do arbitro devem os juizes de linha dar a sua opinião acerca de qualquer circumstancia sobre a qual esteja incerto.

Art. 21. Antes de começar o jogo, devem os juizes de linha obter dos capitães a ordem de saque e providenciar para que os jogadores obedecam á ordem do saque, como ao rodizio.

## REGRA VII

### DEFINIÇÃO DOS TERMOS

#### *Campo proprio e opposto*

Art. 22. “Campo proprio” denomina-se o occupado pelo quadro, e “campo opposto” o occupado pelo adversario.

#### *Ordem de saque*

Art. 23. Chama-se “ordem de saque” a ordem de successão dos saccadores.

### *Rodizio*

Art. 24. “Rodizio” é a mudança dos jogadores para os lugares proximos ao lugar do saque.

### *Saque*

Art. 25. “Saque” é o acto pelo qual o jogador, com os pés inteiramente fóra da linha final, põe a bola em jogo, arremessando-a em qualquer direcção, com uma ou ambas as mãos, por cima da rêde, para dentro do campo opposto.

### *Ponto*

Art. 26. Faz-se um ponto quando o quadro, que recebe o saque, não devolve legalmente a bola ao campo opposto.

### *Mudança de saque*

Art. 27. A “mudança de saque” se faz quando o quadro, o sacca, não ganha o ponto ou joga a bola illegalmente.

### *Bola morta*

Art. 28. A bola está “morta” quando se faz um ponto ou uma mudança de saque ou se verifica qualquer outra decisão que suspenda temporariamente o jogo.

Art. 29. Considera-se estar jogando a bola o jogador que a toca ou é por ella tocado.

### *Fóra de campo*

Art. 30. A bola está fóra de campo quando toca o chão ou qualquer obstaculo fóra da linha limitrophe. E' bôa a bola que toca a linha limitrophe.

### *Pegar ou segurar a bola*

Art. 31. Segurar a bola é paral-a momentaneamente, na mão ou nos braços. A bola deve ser claramente batida, não se podendo empurrar-a, acompanhá-la ou levá-la com a mão, o que também se considerará como "segurar".

### *Finta*

Art. 32. "Finta" (dribbling) é a manobra pela qual o jogador depois de impulsionar a bola, de novo a toca, antes de o ser por outro jogador.

### *Demorar o jogo*

Art. 33. Demorar o jogo é commetter acto que, na opinião do arbitro põe entraves ao seu desenvolvimento.

## REGRA VIII

### CAMPOS E SAQUES

#### *Escolha do campo*

Art. 34. Os capitães escolherão, por sorteio, o campo ou o saque, cabendo ao vencedor escolher um ou outro

### *Ordem de saque*

Art. 35. Para começar a partida, a bola deve ser posta em jogo pelo jogador na posição de *defesa directa*.

### *Continuidade*

Art. 36. Cada saccador deve continuar a saccar até o arbitro ordenar “mudança de saques”.

### *Mudança*

Art. 37. O saque deve alternar cada vez que houver mudança.

### *Rodizio*

Art. 38. O quadro, que recebe a bola para o saque, deve, immediatamente, rodar uma posição, conforme os ponteiros do relógio.

§ 1.º O ataque esquerdo e o ataque centro mudam uma posição para a direita. O ataque direito muda para a posição de defesa direita ou defesa direita e defesa centro mudam uma posição para a esquerda e a defesa esquerda muda para a posição de ataque esquerdo.

§ 2.º Si os quadros estiverem formados em mais de duas linhas, as linhas impares, começam da frente, mudam para a direita, e as linhas pares para a esquerda.

§ 3.º No inicio do jogo, ao perder a vez o quadro, que primeiro saccar, os ad-

versarios devem rodar para o lugar do saque, da mesma forma que das outras vezes.

Art. 39. O rodizio se applica não só com relação á posição dos jogadores ao saccar a bola, como tambem durante o jogo todo. (Ver a regra IV, art. 11).

#### *Saque illegitimo*

Art. 40. Quando a bola, ao ser saccada, toca a rêde, passa-lhe, por baixo, ou toca qualquer jogador, obstaculo ou objecto, antes de entrar no campo opposto, ordena-se a “mudança do saque”.

#### *Saccando fóra do lugar*

Art. 41. Si um jogador sacca fóra da sua vez, ordena-se “mudança de saque” e qualquer ponto, feito pelo seu saque antes de se descobrir o erro, não deve ser contado ponto.

#### *Inicio da partida*

Art. 42. O quadro, que perdeu a partida anterior, terá o direito, de iniciar a partida seguinte.

#### *Mudança de campo*

Art. 43. Os quadros devem mudar de campo no fim de cada partida.

*Mudança de campo no curso da partida*

Art. 44. Si o vento, o sol ou qualquer outra circumstancia favorece um dos campos, os quadros pódem mudar de campo, logo que um delles faça oito pontos, em lugar de fazel-o no final da partida, continuando, entretanto, o saque com o jogador que fez o oitavo ponto. O caso fica entregue á decisão do arbitro.

REGRA IX

JOGANDO A BOLA

*Qualquer do corpo acima dos quadris*

Art. 45. A bola póde ser batida em qualquer direcção e o jogador póde usar qualquer parte do corpo acima dos quadris para bater a bola.

*Si a bola toca a borda da rêde*

Art. 46. A não ser no saque, continúa em jogo a bola que toca a borda superior da rêde e passa por cima para o campo opposto.

*Si a bola bater na rêde*

Art. 47. A não ser no saque, si a bola bater na rêde, pode ser jogada, desde que o jogador, não toque na rêde.

*A bola só pôde ser tocada tres vezes*

Art. 48. A bola só pôde ser tocada tres vezes por um quadro antes de ser devolvida por cima da rêde.

Paragrapho unico. Isto não impede ao jogador de bater a bola duas vezes, desde que a regra contra a finta (dribbling) não seja violada, isto é, o jogador pode ser o primeiro e o terceiro a bater a bola. Isto quer dizer, naturalmente, que elle está em condições de devolver a bola por cima da rêde, ao jogar pela segunda vez.

## REGRA X

### PONTOS E MUDANÇAS DE SAQUES

Art. 49. Si qualquer jogador do quadro, que sacca, commetter um dos seguintes actos, ordena-se “mudança de saque”; marca-se um ponto para o quadro que sacca, si qualquer jogador do quadro que recebe o saque commetter um dos seguintes actos:

N. 1 — Fazer com que a bola saia do campo ou que passe por baixo da rêde.

N. 2 — Segurar a bola — O cumprimento desta regra é de maxima importancia. (Ver regra VII, art. 30).

N. 3 — Fintar — (Dribbling).

N. 4 — Deixar a bola tocar o corpo ou a roupa, abaixo dos quadris.

N. 5 — Jogar a bola quando resalta do chão devido a um jogador ou objecto.

N. 6 — Tocar a rêde com qualquer parte do corpo em qualquer tempo, excepto quando a bola está "morta". Entretanto, si dous jogadores oppostos tocam a rêde simultaneamente, não se conta ponto, nem se ordena mudança de saque; a bola está "morta" e deve ser saccada de novo.

N. 7 — Falta dupla — Falta dupla é a commettida simultaneamente por jogadores de ambos os quadros. Em caso de falta dupla a bola deve ser jogada de novo.

N. 8 — Tocar a bola depois de ter sido tres vezes, antes de ser devolvida por cima da rêde.

N. 9 — Por cima da rêde — Passar a mão por cima da rêde em qualquer hypothese.

N. 10 — Saccar fóra de sua vez.

N. 11 — Passar a mão por baixo da rêde e tocar a bola ou jogador do quadro opposto, estando a bola em jogo naquelle campo, ou intrometter-se no jogo do quadro adversario, invadindo-lhe o campo.

N. 12 — Sahir de posição — Ver regra IV, art. 6, e regra VIII, art. 38.

N. 13 — Tocar o chão além da linha central.

§ unico. Si o jogador tocar o campo do adversario ao completar uma jogada, marcar-se-ha uma falta, ainda quando não toque o chão antes da bola alcançal-o.

Art. 14. Entrar no campo opposto em uma tentativa para rehaver a bola. Permite-se que passe uma ou ambas as mãos

por baixo da rêde, contanto que conserve ambos os pós no proprio campo.

N. 15 — Demorar o jogo persistentemente.

N. 16 — O jogador estando na defesa, não pôde mudar para o ataque afim ãe “cortar” a bola junto á rêde.

§ unico. Visa esta regra impedir o monopolio por qualquer jogador e estimular o jogo de conjunto. Não se deve, porém, interpretar-a como prohibição de golpes pelos jogadores das defesas. Ou por outra, o jogador collocado na defesa, ao ser a bola posta em jogo, não pode vir de frente, junto á rêde, afim de “cortar” a bola.

## REGRA XI

### CONTAGEM DE PONTO

Art. 50. Quando o quadro, que recebe o saque, não devolve a bola, legalmente, por cima da rêde, para o campo opposto, deve-se marcar um ponto para o quadro que sacca.

*15 pontos para ser o vencedor*

Art. 51. O quadro que primeiro obtiver 15 pontos será o vencedor da partida, salvo a excepção do artigo seguinte.

*Ponto extra*

Art. 52. Quando a contagem assignar 14 — 14, será mister á um dos quadros fazer dous pontos successivos, *no mesmo saque*, para vencer.

Parapho unico. A contagem official dos pontos desta partida incluirá os pontos singulares obtidos por ambos os quadros, apés o empate de 14 x 14; isto é, si, apés o empate, o quadro "a" fizer um ponto em cada qual dos sete saques *differentes*, mas deixar de fazer dous pontos successivos em qualquer delles, e o quadro "b" fizer um ponto em dous saques distinctos e, então, no oitavo, fizer dous pontos successivos, o resultado official será o seguinte: Vencedor o quadro "b", 16 x 14 (18 x 21).

*Numero de partidas*

Art. 53. O numero de partidas necessarias para se vencer o jogo deve ser determinado pela commissão respectiva ou pelos capitães dos quadros que o disputaram.

REGRA XII

PROCEDIMENTO DOS JOGADORES

Art. 54. O arbitro tem o poder de admoestar, declarar "mudança de saque" ou "ponto", ou desqualificar para o resto da partida ou o jogo ou jogador que

commetter uma das seguintes ou outras quaesquer violações flagrantes do cavalheirismo desportivo.

N. 1 — Interpelar insistentemente os juizes relativamente ás decisões;

N. 2 — Fazer-lhes criticas offensivas;

N. 3 — Praticar actos offensivos aos juizes ou procurar influir nas suas decisões.

N. 4 — Fazer critica pessoal ou offensiva aos adversarios. Esta regra applica-se tambem aos substitutos e treinadores. O substituto deve tomar lugar do jogador desqualificado.

### REGRA XIII

#### ENTREGA DOS PONTOS

Art. 55. Si qualquer dos quadros, depois de receber as devidas instrucções do arbitro, se recusar a jogar, perderá a partida.

### REGRA XIV

#### DECISÕES

#### *Questões de facto*

Art. 56. As decisões dos juizes no concernente ás questões de facto são irrecorriveis.

### *Interpretações*

Art. 57. As decisões referentes ás interpretações das regras pódem ser discutidas immediatamente, mas sómente pelos capitaes dos quadros disputantes.

### *Recursos*

Art. 58. Quando uma questão referente á interpretação das regras não tiver chegado á conclusão alguma, será levada á autoridade superior, devendo a partida seguir normalmente, cumprindo ao arbitro registrar o protesto para os devidos effeitos.

## REGRA XV

### DESCONTO DE TEMPO

Art. 59. Só o arbitro poderá ordenar "desconto de tempo", mas a bola estará em jogo até soar o seu apito. O numero de descontos de tempo fica a seu criterio, excepto nos casos da regra VII, art. 33, n. 15 e regra XII.

---