

CONFEDERAÇÃO NACIONAL DE BIRIBOL



CNBI

REGRAS DO JOGO

Regras Oficias de
Voleibol de Piscina/Biribol



Aprovadas pelo 1º Congresso da CNBi de 2019

CARACTERÍSTICAS DO JOGO

O voleibol de piscina/biribol é um esporte jogado por duas equipes em uma piscina de jogo dividida por uma rede. Há uma série de versões do jogo disponíveis, cada uma delas adaptadas a uma circunstância diferente de forma que o jogo possa se adaptar aos diferentes praticantes.

O seu objetivo é enviar a bola, por cima da rede, de forma a fazê-la tocar parte do solo que esteja compreendido dentro da área adversária, ao tempo que sua equipe deve impedir o adversário ao mesmo intento. Cada equipe poderá usufruir de até três toques na bola (além do contato com o bloqueio) na tentativa de enviar a bola ao adversário.

Cada jogada se inicia com um saque: um toque inicial realizado por um jogador, denominado naquele momento sacador, enviando a bola por cima da rede em direção à área adversária. O *rally* prossegue até que a bola toque a água em uma área que esteja compreendida dentro da área de jogo, seja “enviada para fora” ou quaisquer das equipes execute uma tentativa frustrada de retornar a bola ao adversário.

A equipe que vencer o *rally* em jogo marca um ponto (Sistema de Pontos por *Rally* – SPR). Caso a equipe que recebeu o saque naquele *rally* – equipe receptora – seja a vencedora, esta recebe um ponto e o direito de sacar no *rally* seguinte e, conseqüentemente, cada jogador passa a posição em área seguinte, em sentido horário.

Parte 1

FILOSOFIA DAS REGRAS E DA ARBITRAGEM

INTRODUÇÃO

Voleibol de Piscina/Biribol é um esporte genuinamente Brasileiro. É rápido, excitante e a ação é explosiva. O Voleibol de Piscina/Biribol compreende uma série de elementos sobre postos os quais suas interações complementares o tornam único dentre os jogos disputados por rally.



Este texto é direcionado à um público bem amplo do Voleibol de Piscina/Biribol – jogadores, técnicos, árbitros, espectadores, comentaristas – pelos seguintes motivos:

- melhor entendimento das regras permite a melhora da forma de jogar – técnicos podem criar melhores estruturas e táticas para as suas equipes, permitindo que os jogadores possam mostrar a plenitude de suas habilidades;
- entender o relacionamentos entre as regras possibilita que os árbitros tomem decisões mais acertadas. Esta introdução foca, inicialmente, o Voleibol de Piscina/Biribol como esporte competitivo, antes de identificar as principais qualidades requeridas para uma arbitragem de sucesso.

VOLEIBOL DE PISCINA/BIRIBOL COMO UM ESPORTE COMPETITIVO

A competição mede forças latentes. Ela revela o melhor em habilidade, espírito, criatividade e estética. As regras são estruturadas de forma que possam permitir todas estas qualidades. Com poucas exceções, o Voleibol de Piscina/Biribol permite todos os jogadores a atuarem tanto na rede (no ataque) quanto no fundo da piscina (defendendo ou sacando).

Dario Miguel Pedro, o criador do jogo, ainda reconhece o Voleibol de Piscina/Biribol, uma vez que o esporte ainda conserva muitos elementos através dos anos. Alguns destes, ele ainda compartilha com outros esportes com rede, bola e raquete:

- Saque,
- Rotação (rodadas de saque).
- Ataque, • Defesa.

O Voleibol de Piscina/Biribol é, entretanto, mais um dentre os esportes com rede que ainda insiste que a bola esteja sempre no ar – uma bola voadora – e permite que a equipe realize passes os jogadores de uma equipe antes da bola retornar ao adversário.

O conceito de rotação é arraigado para forçar que os atletas sejam versáteis. As regras de posicionamento dos atletas permitem que as equipes tenham flexibilidade e desenvolvam o lado tático de forma bem interessante.

Competidores usam este panorama para medir técnica, tática e força. O panorama também permite que os jogadores tenham liberdade de expressão para entusiasmar os espectadores e telespectadores. E a imagem do Voleibol de Piscina/Biribol é cada vez mais positiva.

O ÁRBITRO DENTRO DO PANORAMA

A essência de um bom árbitro está no conceito de justiça e consistência:

- Ser justo com todos os participantes,
- Ser visto como justo pelos espectadores.

Isto requer muita credibilidade – o árbitro precisa ter credibilidade para permitir que os jogadores possam proporcionar entretenimento:

- sendo preciso em seu julgamento;
- entendendo porque a regra é escrita;
- sendo um organizador eficiente;
- permitindo que a competitividade possa fluir, e dirigi-la para uma conclusão;
- sendo um educador – usando as regras para penalizar o injusto e reprimir o descortês;
- promovendo o jogo – isto é, permitindo que os elementos espetaculares do jogos possam brilhar e os melhores jogadores possam fazer o que sabem de melhor: entreter o público.

Finalmente, podemos dizer que um bom árbitro usará as regras para tornar a competição uma experiência gratificante para todos os envolvidos.

Para aqueles que leram até aqui, veja as regras que seguem como o atual estado de desenvolvimento de um grande jogo, mas mantenha em mente o porque destes parágrafos introdutórios serem de igual importância para você no seu papel dentro do esporte.

CONFEDERAÇÃO NACIONAL DE BIRIBOL

Envolve-se!

Mantenha a bola voando!



CNBI

Parte 1

Seção 2

REGRAS

SEÇÃO I INSTALAÇÕES E EQUIPAMENTOS

1. ÁREA DE JOGO

A área de jogo compreende uma piscina de 8,00 m x 4,00 m tendo 1,30 de água o terreno de jogo e a zona livre deverá ser retangular.

1.1. DIMENSÕES

1.1.1. Terreno

Constituído de um retângulo de 8,00 m x 4,00 m, circundado por uma zona livre com um mínimo de 3 m de largura em todos os lados.de jogo (piscina)

1.1.2. Espaço livre de jogo

É o espaço situado acima da área de jogo e livre de
Quaisquer obstáculos com um mínimo de 7 m de altura, medido a partir da superfície da água.

1.1.3. Fundo da piscina

Deve ser plano e não poderá apresentar quaisquer perigo de

lesão para os jogadores. Não é recomendável jogar sobre uma superfície rugosa ou escorregadia.

1.2. LINHAS DO TERRENO DE JOGO

1.2.1. Largura das linhas e cor

Todas as linhas têm 5 cm de largura. Devem ser de cor clara e diferente da cor da borda da piscina.

1.2.2. Linhas limites

O terreno de jogo (piscina) é delimitado por duas linhas laterais (separando zona de ataque de zona de defesa) e duas linhas de fundo, que delimitam a zona de saque.

1.2.3. Linha central

O eixo da linha central divide o terreno de jogo (piscina) em dois campos iguais de 4 m x 4 m.

Não existe demarcação física da linha central, sendo essa linha imaginária.

1.2.4. Linha de Ataque

Fixada na borda da piscina, traçada à 1,25 m do eixo da linha central, linha essa que delimita a zona de ataque da zona de defesa em cada campo.

1.3. ZONAS E ÁREAS

1.3.1. Zona de ataque

Em cada campo a zona de ataque é delimitada pelo eixo da linha central e pelo bordo exterior da linha de ataque (1,25 m do eixo da imaginário da linha central).

1.3.2. Zona de serviço

A zona de serviço (saque) tem uma marcação de 1,00 m

(comprimento da piscina) e 0,80 m (na largura da piscina) e demarcada por linhas de 5 cm.

1.3.3. Zona de substituição

Não existe uma zona específica para o atleta adentrar na piscina.

1.3.4. Área de aquecimento

Para as Competições Oficiais as áreas de aquecimento, têm cerca de 2 x 2 m, e situa-se, nos cantos, ao lado dos bancos dos suplentes, situa-se dentro da zona livre.

1.4. TEMPERATURA

A temperatura deverá estar entre 26° e 30° centígrados.

SEÇÃO II REDE E POSTES

1.1. PROCEDIMENTOS E MEDIDAS

1.1.1. Altura da Rede

A rede encontra-se colocada verticalmente sobre o eixo da linha central do piso da piscina. A sua parte superior está a uma altura de 2,62 m para os homens e 2,40 m para as mulheres.

1.1.2. Procedimentos

A altura é medida junto as laterais da piscina. As duas extremidades da rede deverão estar à mesma altura e não poderão exceder em mais de 1 cm a altura regulamentar.

1.2. ESTRUTURA

1.2.1. Rede

Mede 1 m de largura e 4,5 m de comprimento. É feita de fio preto com malha quadrada de 10 cm de lado.

1.2.2. Bandas Laterais (verticais)

São colocadas nas laterais da rede.

As bandas laterais tem 5 cm de largura e 1 m de comprimento e são consideradas como fazendo parte da rede.

1.2.3. Bandas Horizontais

São colocadas horizontalmente, uma na parte superior e outra, na parte inferior da rede. As bandas horizontais medem 5 cm de largura e 4,5 m de comprimento e são consideradas como fazendo parte da rede.

1.3. POSTES

1.3.1. Postes de sustentação da rede

Suportam a rede e são colocados verticalmente no eixo da linha imaginária central do piso da piscina a uma distância de 0,5 m a 0,8 m fora da borda superior da piscina e devem ter 1,50 de altura, sendo que os postes deverão ter fixado na sua extremidade uma argola (para rede masculina) e outra argola 20 cm abaixo da que está na extremidade (para rede feminina).

1.3.2. Características do poste

Devem ser redondos, medindo de 6 à 7 cm de diâmetro, não sendo permitida a sua fixação ao solo por meio de cabos. Toda a instalação que represente perigo ou obstáculo deverá ser suprimida.
De acordo com o modelo abaixo.

SEÇÃO III

BOLAS

1.1. CARACTERÍSTICAS E FABRICANTES

1.1.1. Característica da bola

Esférica, de nylon ou similar, com câmara colada, a prova d'água, nas cores branca, azul, amarela ou outras cores vivas. Possui circunferência de 60 cm e peso de 300 a 310 gramas.

1.1.2. Fabricante

A bola oficial é fabricada pela “CAMBUCI S/A “PENALTY” única empresa brasileira autorizada a produzir bolas com a marca “BIRIBOL”.

1.1.3 Uniformidade das Bolas

As bolas a utilizar numa competição deverão ter todas as mesmas características de circunferência, peso, pressão, modelo, cor, etc.

SEÇÃO IV

EQUIPES PARTICIPANTES

1. EQUIPES

1.1. COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES

1.1.1. Equipe

Pode ser composta por 04 no mínimo e 08 jogadores no máximo, um Técnico, um Assistente Técnico, um Preparador Físico, um médico e um massagista

1.1.2. Capitão

Um dos jogadores, é o capitão da equipe, devendo ser

registrado como tal, na súmula de jogo. Não tem uma identificação diferenciada dos demais atletas, porém é identificado na súmula.

1.1.3. Área de jogo

Apenas os jogadores registrados, na súmula de jogo podem entrar na área de jogo e participar do mesmo. A composição da equipe não pode ser modificada após o capitão da equipe e o Técnico ou seu representante legal terem assinado a súmula de jogo.

1.2. COLOCAÇÃO DA EQUIPE

Os jogadores que não começarem jogando uma partida deverão sentar-se no seu banco de reservas ou permanecer na sua área de aquecimento. O Técnico e os restantes membros da equipe devem sentar-se no banco, sendo somente o Técnico podendo abandonar o banco e ficar em pé passando instruções à seus atletas, desde de que não atrapalhe o andamento da partida. Os bancos das equipes estão localizados próximos da mesa do marcador, dentro da zona livre.

1.3. MEMBROS AUTORIZADOS

Apenas os membros da equipe (que estão relacionados na súmula) são autorizados a sentar-se no banco durante os jogos.

1.4. AQUECIMENTO

Os jogadores que não se encontrarem em jogo podem aquecer sem bola (na área de aquecimento durante o jogo).

1.5. INSTRUÇÕES DURANTE OS TEMPOS

Os atletas se dirigem á beira da piscina próximo ao banco de reservas na zona livre para receber instruções de seus

representantes legais, os atletas reservas podem participar dos tempos juntos com os demais, sem adentrar na piscina.

1.6. INTERVALOS ENTRE SETS

Durante os intervalos entre os sets os jogadores podem utilizar bolas dentro da zona livre.

1.7. RESPONSÁVEIS DAS EQUIPES

O capitão da equipe e o técnico são ambos responsáveis pela conduta e disciplina dos membros da sua equipe.

1.7.1. Capitão

§ – 1 Antes do Jogo

O capitão da equipe assina a súmula de jogo e representa a sua equipe no sorteio.

§ – 2 Durante o Jogo

O capitão de equipe exerce a função de capitão em jogo desde que esteja no local de jogo. Quando o capitão de equipe não se encontra no local do jogo, o Técnico ou seu representante legal em campo, indica um novo para assumir a funções de capitão em jogo. Este capitão mantém as suas responsabilidades até que seja substituído, sempre tendo a obrigatoriedade de ter um capitão dentro da piscina.

Quando a bola se encontra morta (fora de jogo) o capitão em jogo, e apenas este, está autorizado a falar com os árbitros

§ – 3 Pedido de explicação

Para pedir uma explicação sobre a aplicação interpretação das regras, assim como colocar questões ou perguntas dos seus colegas de equipe. No caso de não concordar com a explicação pode decidir contestar tal decisão, expressando de imediato, ao 1º árbitro, que se reserva no direito de, no

fim da contestação, registrar na súmula de jogo a oficialização do protesto;

§ – 4 Pedido de autorização

- a) Para verificar as posições das equipes.
- b) Para controlar as condições da superfície de jogo (nível da água), da rede, das bolas, etc.
- c) Para solicitar os tempos e as substituições.

§ – 5 Final do jogo

O capitão da equipe, cumprimenta os árbitros e assina a súmula de jogo para ratificar o resultado; Se previamente e em devido tempo tiver notificado o primeiro árbitro, pode confirmar por escrito na sumula de jogo um protesto oficial, referente à aplicação ou interpretação das Regras.

1.7.2. Técnico

§ – 1. Antes do jogo

O técnico registra ou verifica os nomes e números dos jogadores inscritos na súmula de jogo, assinando-a em seguida.

§ – 2. Durante o jogo

O técnico dirige o jogo da sua equipe de fora da piscina. Decide das formações iniciais, as substituições e os tempos para dar instruções. Nestas funções relaciona-se com o segundo árbitro ou mesmo com o primeiro árbitro.

§ – 3. Antes de cada set

Entrega ao apontador ou ao segundo árbitro a ficha de formação devidamente preenchida e assinada (quando tiver). Senta-se no banco da sua equipe, no lugar mais perto do marcador, podendo, no entanto, deixar essa posição.

§- 4. Solicita os tempos e as substituições

Pode, assim como os outros membros da equipe, dar instruções aos jogadores que se encontram na piscina. O treinador pode também dar as instruções de pé ou andar na zona livre em frente ao seu banco, desde que não perturbe ou retarde o jogo.

1.7.3. Assistente Técnico

O Assistente Técnico senta-se no banco da equipe, sem direito de intervenção no jogo.

No caso de o técnico ter de abandonar a equipe, o Assistente Técnico pode assumir as suas funções a pedido do capitão em jogo e após autorização do primeiro árbitro.

SEÇÃO V EQUIPAMENTO UTILIZADO PELOS ATLETAS

1.1. EQUIPAMENTO

Compõem-se de sungas e toucas.

1.1.1. Sungas

A cor e o desenho das sungas, não necessariamente tem que ser iguais.

1.1.2. Toucas

As toucas tem que ser todas de cor iguais, devem ser numeradas de 1 a 8 e estampados nas duas laterais das toucas. Os números devem ser de cor viva e contrastante com as toucas e ter tamanho visível para os árbitros que dirigem a competição.

1.2. MUDANÇA DE EQUIPAMENTO

O primeiro árbitro pode autorizar um ou mais jogadores. A mudar de touca, quando a mesma for rasgada no intervalo

entre os sets ou após substituição, com a condição do modelo, cor e número serem os mesmos.

1.3. MEIAS

O uso de meias é permitido se solicitado pelo atleta.

1.4. OBJETOS ITERDITOS

É proibido usar objetos que possam causar lesões ou possibilitar vantagens artificiais aos jogadores. Os jogadores poderão, sob sua inteira responsabilidade e risco, usar óculos (que não estilhacem as lentes) ou lentes

SEÇÃO VI DISPUTA DE JOGO

1.1. MARCAR UM PONTO

1.1.1. Ganhar um ponto

Uma equipe ganha um ponto:

- § – 1 Se colocar a bola na piscina do adversário;
- § – 2 Quando a equipe adversária comete uma falta;
- § – 3 Quando a equipe adversária recebe uma penalização.

1.1.2. Falta

Uma equipe comete uma falta realizando uma ação de jogo contrária às regras (ou violando estas de qualquer outra forma). Os árbitros julgam as faltas e determinam as conseqüências de acordo com as Regras.

- § – 1 Se são cometidas sucessivamente, duas ou mais faltas, apenas a primeira é sancionada;
- § – 2 Se jogadores adversários cometem simultaneamente duas ou mais faltas é considerada FALTA DUPLA e a jogada é repetida.

1.1.3. Consequências de ganhar uma jogada

§ – 1 Uma jogada é a sequência de ações de jogo desde o momento do batimento de serviço (saque) até que a bola esteja fora de jogo.

§ – 2 Se a equipe que serviu ganha a jogada (rally), marca um ponto e continua a servir.

§ – 3 Se a equipe que recebeu ganha a jogada (rally), também ganha um ponto e deve servir em seguida.

1.2. PARA GANHAR UM SET

Um set (exceto o set decisivo 3º (terceiro) ou 5º (quinto)) é ganho pela equipe que faz primeiro 21 pontos.

1.2.1 Em caso de empate, 20 (vinte) a 20 (vinte) o set continua até haver uma diferença de 2 pontos.

1.2.2. No set decisivo, não há limite de ponto quando à igualdade 20-20, sendo necessário abrir vantagem de dois pontos. (não há limite de pontos)

1.3 PARA GANHAR UM JOGO

Um jogo é ganho pela equipe que vença dois sets (em melhor de três) e três sets (em melhor de cinco).

1.3.1 Em caso de igualdade de sets 1-1 ou 2-2, o set decisivo (3º ou 5º) é jogado até aos 20 pontos com uma diferença mínima de 2 pontos.

1.4 EQUIPE INCOMPLETA E AUSENTE

Quando a equipe se apresenta com um número inferior a 4 (quatro) jogadores, essa equipe é considerada AUSENTE ou INCOMPLETA.

1.4.1. Se uma equipe se recusa a jogar depois de ser intimada para tal, é declarada como ausente e perde o encontro com o resultado de 0-2 e 0-12 para cada set.

1.4.2. Uma equipe que, sem razão justificável, não se apresenta à hora do jogo no terreno de jogo é declarada como ausente com os mesmos resultados mencionados na Regra do parágrafo 1.

1.4.3. Uma equipe declarada INCOMPLETA para um set ou para o jogo, perde o set ou o jogo. Atribuem-se à equipe adversária os pontos e sets que faltam para ganhar o set ou o jogo. A equipe incompleta conserva os pontos e os sets conquistados.

SEÇÃO VII ESTRUTURA DO JOGO

1.1. SORTEIO

Antes do jogo o primeiro árbitro efetua o sorteio para escolher o primeiro serviço e o lado em que a equipe ficará no primeiro set.

1.1.1. No caso de se jogar o set decisivo será efetuado um novo sorteio.

1.1.2. O sorteio é efetuado na presença dos dois capitães de equipe.

1.2. ATRIBUIÇÃO DO VENCEDOR DO SORTEIO

§ – 1 Direito de escolher entre servir ou de receber o serviço, ou campo.

§ – 2 O que perde fica com a alternativa restante.

1.3. AQUECIMENTO DOS JOGADORES

Antes do jogo as equipes podem aquecer dentro da piscina

por 3 minutos, se dispuseram previamente de uma outra piscina de aquecimento, ou durante 5 minutos se não tiveram essa possibilidade.

1.4. FORMAÇÃO DAS EQUIPES

A formação indica a ordem de rotação dos jogadores no campo. Esta ordem deve ser respeitada ao longo do set.

1.4.1. Inicial

§ – 1 Antes de começar um set o técnico deve apresentar a formação inicial numa ficha formação (se houver a mesma). Esta ficha, devidamente preenchida é assinada, e entregue ao segundo árbitro ou ao apontador.

1.4.2. Diferença entre posição dos jogadores no campo e a ficha de formação

§ – 1 Quando a diferença é constatada antes do início do set, as posições dos jogadores devem ser retificadas de acordo com a ficha de formação. Não haverá sanção.

§ – 2 Quando, antes do início do set, se verificar que um jogador no campo não está inscrito na ficha de formação desse set, a formação deve ser retificada de acordo com a ficha de formação. Não haverá sanção.

§ – 3 Todavia, se o treinador deseja manter em campo o(s) jogador(es) não inscrito(s), deverá solicitar a(s) respectiva(s) substituição(ões) regulamentar(es), que será(ão) registrada(s) na súmula de jogo.

1.5. POSIÇÕES

No momento em que a bola é batida pelo jogador no serviço, cada equipe deve estar posicionada no seu próprio campo, de acordo com a ordem de rotação.

1.5.1. As posições dos jogadores

§ – 1 Os dois jogadores colocados junto da rede são os de ataque e ocupam respectivamente, as posições 3 (o jogador à esquerda “entrada de rede”), 2 (o jogador a direita “saída de rede”).

§ – 2 Os outros dois jogadores são os defesas e ocupam as posições 4 (o jogador à esquerda), 1 (o jogador à direita).

§ – 3 Cada jogador da linha defensiva deve estar colocado mais afastado da rede que o seu avançado correspondente.

§ – 4 Cada jogador da linha avançada e defensiva, respectivamente, têm de estar colocado lateralmente, de acordo com a ordem indicada no parágrafo 1.

1.5.2. Determinação de posições

As posições dos jogadores são determinadas e controladas pela colocação dos pés em contato com o solo, da seguinte forma:

§ – 1 Cada jogador da linha avançada deve ter pelo menos uma parte do pé mais próxima da linha central que os pés do seu defesa correspondente.

§ – 2 Cada jogador do lado direito (esquerdo) deve ter pelo menos uma parte do pé mais próxima da linha direita (esquerda) do que os pés do jogador central da sua própria linha.

1.5.3. Faltas de Posição

§ – 1 Uma equipe comete uma falta de posição, se qualquer dos seus jogadores não está na posição correta no momento do batimento da bola no serviço (saque).

§ – 2 Se o servidor comete uma falta no momento do batimento da bola no serviço, esta falta prevalece relativamente a uma falta de posição.

§ – 3 Se, depois do batimento na bola, o serviço acaba em falta, é a falta de posição que será sancionada.

1.5.4. Uma falta de Posição tem as seguintes conseqüências

§ – 1 A equipe é penalizada com a perda da jogada (rally/ponto);

§ – 2 Os jogadores voltam às posições corretas.

1.6. ROTAÇÃO

1.6.1. Ordem de Rotação

A ordem de rotação é determinada pela formação inicial da equipe e controlada pela ordem de serviço e pelas posições dos jogadores ao longo do set.

1.6.2. Direito do Serviço

Quando a equipe que recebe ganha o direito ao serviço, os jogadores efetuam uma rotação, deslocando-se uma posição no sentido dos ponteiros do relógio:

jogador da posição 2 vai para a posição 1 para servir, o jogador da posição para a posição 4, etc..

1.6.3. Falta de Rotação

Uma falta de rotação é cometida quando o SERVIÇO não é efetuado na ordem de rotação. Implica as seguintes conseqüências:

§ – 1 A equipe é penalizada com a perda da jogada (rally/ponto).

§ – 2 A ordem de rotação dos jogadores é retificada.

1.6.4. Apontador

§ – 1 O apontador determinará o momento exato em que a falta foi cometida e todos os pontos marcados a partir do erro são anulados. Os pontos marcados pela equipe adversária são mantidos.

§ – 2 Se não for possível determinar o momento da falta, a equipe perde apenas a jogada, não sendo anulados quaisquer pontos.

SEÇÃO VIII SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES

A substituição é o ato pelo qual um jogador depois de anotado pelo apontador, entra em jogo para ocupar a posição de outro jogador que deixa a piscina. As substituições devem ser autorizadas pelo árbitro.

1.1. LIMITAÇÃO DAS SUBSTITUIÇÃO

1.1.1. Primeira

A primeira substituição é livre.

1.1.2. Limites de substituição

Não há limites de substituição, por equipe e por set. Podem ser efetuadas separadamente ou várias de uma vez (quantas vezes for preciso), desde de que o jogador substituído só volte na posição de sacador (posição 1).

1.1.3. Retorno do jogador

Um jogador da formação inicial pode sair do jogo várias vezes por set e pode reentrar quantas vezes for necessário, desde que volte na posição de sacador (posição 1).

1.1.4. Suplente

Um jogador suplente pode entrar quantas vezes for necessário no set para o lugar de um jogador da formação inicial e pode ser substituído por qualquer outro, quantas vezes for necessário, não há limite de substituição no Biribol.

1.2. SUBSTITUIÇÃO EXCEPCIONAL

Um jogador lesionado que não pode, no momento, continuar em jogo deverá ser substituído regularmente.

1.2.1. Impossibilidade de substituição

Em caso de impossibilidade de substituição, a equipe tem o direito de beneficiar de uma substituição EXCEPCIONAL para além dos limites da Regra 3.1.

1.2.2. Eliminação do jogo

Substituição excepcional significa que qualquer jogador, que não está na piscina no momento da lesão (primeiramente aquele que pode adentrar), pode substituir no jogo o jogador lesionado. Ao jogador lesionado substituído não é permitido reentrar no jogo.

1.2.3. Registro

Uma substituição excepcional não pode em caso algum ser constada como uma substituição regulamentar.

1.3. SUBSTITUIÇÃO POR EXPULSÃO

1.3.1. Um jogador EXPULSO deve ser substituído regularmente.

1.3.2. Em caso de impossibilidade, a equipe é declarada INCOMPLETA.

1.4. SUBSTITUIÇÃO IRREGULAR

Uma substituição é irregular quando foga a Regra 3.1.

1.4.1. Ocorrências substituição irregular

Quando uma equipe efetua uma substituição irregular e o jogo é reiniciado, o procedimento é o seguinte:

§ – 1 A equipe é penalizada com a perda da jogada (perda do rally/ponto).

§ – 2 A substituição é corrigida,

§ – 3 São anulados os pontos marcados pela equipe em falta após a efetuação da substituição irregular. Os pontos marcados pela equipe adversária são mantidos.

SEÇÃO IX

SUBSTITUIÇÃO DO JOGO

1.1 SISTEMA DE TRÊS BOLAS

Nas Competições Oficiais deverão ser usadas três bolas.

1.1.2 Bola em jogo

A bola está em jogo a partir do momento do batimento no serviço (saque) após autorização do primeiro árbitro.

1.1.3 Bola fora de jogo

A bola deixa de estar em jogo no momento em que se comete a falta assinalada por um dos árbitros; no caso de não haver falta, a jogada termina ao apito do árbitro.

1.1.4 Bola “dentro”

§ – 1 A bola é “dentro” quando toca a piscina (água).

§ – 2 Quando a bola tocar nas bordas internas (quina) da piscina ou no cabo de aço/nylon que sustenta a rede será considerada em jogo mesmo que toque mais de uma vez.

§ – 3 A bola também será considerada em jogo quando tocar no cabo de aço/nylon fora da extensão da rede, com exceção das cordas que esticam a rede (estará fora de jogo), exceção também para postes de sustentação da rede (não será considerada em jogo).

§ – 4 Para efeito de entendimento, a quina arredondada da piscina é neutra.

§ – 5 A equipe que receber uma bola nestas condições terá direito a três toques quando a bola vier do adversário e, se vier de um dos atletas da mesma equipe, aos toques restantes.

§ – 6 A bola também é “dentro” quando pega na quina e atravessa completamente o espaço inferior situado por baixo da rede e cai na piscina, mesmo sendo o outro lado.

1.1.5 Bola “Fora”

§ – 1 Quando a bola tocar na borda lateral superior da piscina e voltar para a água, não será considerada válida.

§ – 2 Toca um objeto fora do terreno, ou alguém estranho ao jogo;

§ – 3 A bola também é “Fora” quando pega na quina e atravessa completamente o espaço inferior situado por baixo da rede e cai fora da piscina.

1.2 JOGAR A BOLA

Cada equipe deve jogar dentro da sua própria área e espaço de jogo. Contudo, a bola pode ser recuperada mesmo fora da piscina.

1.2.1 Toques da Equipe

Cada equipe tem direito a um máximo de três toques. Um atleta ou dois que efetuarem um bloqueio e no curso do qual a bola é tocada, tem o direito a efetuar um segundo toque de bola.

Estes dois toques seguidos serão considerados um toque apenas.

§- ÚNICO – Se a bola toca em um ou mais atletas, efetuando o

bloqueio, isto será considerado como um só toque, mesmo não sendo simultâneo..Se forem feitos mais do que três toques, a equipe comete falta: “QUATRO TOQUES”. Os toques da equipe compreendem não só os contatos intencionais provocados pelos jogadores, mas também os que são acidentais.

1.2.2 Toques consecutivos

Um jogador não pode tocar duas vezes consecutivas na bola (exceto quando ele efetua o bloqueio).

1.2.3 Toques simultâneo

Dois ou três jogadores podem tocar a bola simultaneamente.

§ – 1 Quando dois (três) atletas tocam a bola simultaneamente, é contado um toque somente, podendo estes jogadores tocarem novamente a bola.

§ – 2 Se houver toques simultâneos entre adversários acima da rede e a bola ficar em jogo, a equipe que recebe a bola tem direito de três novos toques, o bloqueio não é contado um toque.

§ – 3 Se no contato simultâneo entre adversários se verificar uma “BOLA RETIDA”, é considerada uma “FALTA DUPLA” e jogada é repetida.

1.2.4 Toque Assistido

§ – 1 Dentro da área de jogo não é permitido a um jogador apoiar-se em um colega ou em qualquer estrutura/objeto (borda) a fim de fazer um ataque, no entanto ele pode apoiar-se num colega ou em qualquer estrutura/objeto (borda da piscina) para efetuar uma defesa.

§ – 2 Porém, o jogador que está em vias de cometer uma falta (tocar a rede) poderá ser agarrado ou puxado por um colega.

1.2.5 Características do toque de bola

§ – 1 A bola pode ser tocada com qualquer parte do corpo.

§ – 2 A bola deve ser batida, sem ser agarrada e/ou lançada. Pode ressaltar para qualquer direção.

1.2.6 Toque de Bola

Deve ser curto e instantâneo. Não deve considerar-se infração os seguintes toques de bola:

§ – 1 Quando a bola tocar na palma da mão, com os dedos separados ou unidos.

§ – 2 Quando o toque de bola for feito com apenas uma mão, por cima ou por baixo com os dedos unidos ou não.

§ – 3 Quando a bola toca a palma da mão ou a parte dos dedos e vai para trás

§ – 4 Quando houver dois toques não simultâneos, mas quase imperceptível.

1.2.7 Toque de bola cortada

A cortada é considerada a arma de ataque mais eficiente, é o gesto com o qual normalmente terminam todas as combinações de jogo., pode ser feita de várias maneiras:

§ – 1 Batendo a bola com a mão (mãos) fechada ou aberta

§ – 2 Com os dedos separados ou unidos;

§ – 3 Conduzindo a bola de cima para baixo (desde que o atacante não segure esta bola), qualquer outra condução será falta (de lado ou de trás).

§ – 4 Quando não for possível cortar a bola de cima para baixo, só será válido fazê-lo batendo claramente na bola, qualquer condução será falta (exceto de cima para baixo). O toque na bola é livre, mas a bola não pode parar nas mãos. No ataque (cortada) a bola pode ser conduzida de cima para baixo, mas não pode ser carregada de trás para frente, mesmo sendo de cima para baixo.

§ – 5 Exceções:

No bloqueio, podem ser realizados contatos consecutivos por um ou vários bloqueadores, desde que esses contatos tenham lugar no decorrer da mesma ação.

1.2.8 FALTAS NO JOGO COM A BOLA

§ – 1 Quatro toques:

Uma equipe toca a bola quatro vezes antes de a reenviar.

§ – 2 Toque assistido:

Um jogador, dentro da área de jogo, apoia-se num colega ou numa estrutura/objeto a fim de chegar à bola para fazer um ataque.

§ – 3 Bola retida (CONDUÇÃO):

Um jogador não bate a bola e esta é agarrada e/ou lançada.

§ – 4 Dois toques:

Um jogador toca sucessivamente a bola duas vezes ou a bola toca sucessivamente várias partes do seu corpo.

1.3 BOLA À REDE

Passagem da Bola pela Rede quando é enviada para o campo adversário deve passar por cima da rede.

1.3.1 A bola que tenha passado o plano da rede para o zona livre contrária total ou parcialmente através do espaço exterior, pode ser reenviada dentro do limite dos toques regulamentares da equipe, desde que:

§ – 1 O jogador não toque a rede, passe para o lado adversário (piscina) porém por fora é permitido;

§ – 2 A bola, quando reenviada, passa novamente o plano da rede (não necessariamente por cima da rede), total ou parcialmente pelo espaço exterior do mesmo lado do campo. A equipe adversária não pode impedir esta ação.

1.3.2 Bola que Toca a Rede

A bola, ao passar a rede, pode tocar nela (no saque e queimar) e cair no campo do adversário.

1.3.3 Bola na Rede

§ – 1 A bola enviada para a rede pode ser recuperada dentro do limite dos três toques.

§ – 2 Se a bola rompe as malhas da rede ou a derruba, a jogada é anulada e repetida.

1.4 JOGADOR À REDE

1.4.1 Passagem por Cima da Rede

§ – 1 Ao bloqueio é permitido tocar a bola no outro lado da rede, podendo o jogador (bloqueador) interferir no jogo do adversário antes ou durante o seu ataque (no Biribol não existe a invasão por cima).

§ – 2 Durante o ataque, o jogador pode passar a mão para o outro lado da rede.

1.4.2 Penetração por baixo da rede

§ – 1 É permitido penetrar no espaço adversário por baixo da rede desde que não interfira no jogo adversário.

§ – 2 É permitido tocar o campo contrário com o(s) pé(s) ou mão(s), etc, desde que não interfira no jogo adversário.

§ – 3 Um jogador pode penetrar no campo contrário depois de a bola ser considerada fora de jogo.

§ – 4 Os jogadores podem penetrar na zona livre do lado do campo contrário, desde que não atrapalhem o jogo do adversário.

1.4.3 Toque na rede

§ – 1 Qualquer toque na rede é falta (com exceção quando a bola não está em jogo).

§ – 2 Depois de ter batido a bola, o jogador pode tocar os postes, e as cordas que amarram a rede e desde que essa ação não interfira no jogo, com exceção para o cabo de aço que estica a rede, mesmo na sua extensão.

§ – 3 Não há falta se a bola enviada à rede ocasiona o contato desta com um jogador adversário.

1.4.4 Faltas do Jogador à Rede

§ – 1 Um jogador toca o adversário no espaço contrário, antes ou durante o ataque do adversário.

§ – 2 Um jogador penetra no espaço contrário por baixo da rede, perturbando o jogo do adversário.

§ – 3 Um jogador penetra no campo contrário (durante um rally).

§ – 4 Um jogador toca a rede durante a sua ação de jogar a bola ou esse contato interfere com o desenrolar do jogo.

1.5 SERVIÇO (Saque)

O serviço (saque) é o ato de pôr a bola em jogo pelo defesadireito (POSIÇÃO1), colocado na zona de serviço.

1.5.1 Primeiro Serviço do Set

§ – 1 O primeiro serviço do primeiro set e do set decisivo (3º ou 5º) é efetuado pela equipe designada pelo sorteio.

§ – 2 Os outros sets começarão com o serviço da equipe que não efetuou o primeiro serviço no set anterior.

1.5.2 Ordem do Serviço

§ – 1 Os jogadores seguem a ordem do serviço indicada na ficha de formação.

§ – 2 Após o primeiro serviço do set, o jogador a servir é: o jogador que estava na posição 2 “saída de rede”, se for caracterizado um rodízio desta equipe.

§ – 3 Se a equipe em recepção ganha a jogada, obtém o

direito de servir e faz uma rotação antes de o executar. O serviço é então executado pelo jogador que passa da posição 2 “saída de rede” para a posição 1 “sacador”.

1.5.3 Autorização para o Serviço

O primeiro árbitro autoriza a execução do serviço depois de verificar que as duas equipes estão prontas a jogar e o servidor (sacador) está na posse da bola.

1.5.4 Execução do Serviço

Saque é o ato de golpear a bola (colocar em jogo) por um atleta da defesa direita “sacador” (posição 1), que deve golpeá-la com uma das mãos, com as duas ou com qualquer parte do braço, enviando-a por cima da rede ao lado contrário. Para tanto o atleta deve colocar-se na posição de saque, e quando golpear a bola, o saque é considerado como executado.

§ – 1 Se a bola cair na água depois de ter sido lançada no ar ou solta, sem que o sacador a toque, o saque deve ser repetido. Toda via os árbitros não devem permitir, que o jogo não seja retardado por este recurso, todo sacador terá 5 segundos para fazer o saque;

§ – 2 O saque é correto se a bola passa por cima da rede mesmo se tocá-la (queimar) e no espaço que limita a piscina “água”.

§ – 3 O saque deve ser executado imediatamente após a autorização do 1º árbitro (5 segundos). Se for executado antes da autorização, será anulado e executado novamente .

§ – 4 Um mesmo atleta continuará sacando até que sua equipe cometa uma falta assinalada por um dos árbitros.

§ – 5 Um saque será considerado defeituoso e o 1º árbitro ordenará a sua troca, quando a bola tocar a rede (não ultrapassar), passar por baixo da rede, tocar um atleta da

equipe que está sacando, tocar qualquer objeto antes de ser recebido pelo adversário.

§ – 6 Quando a bola, proveniente do saque, tocar nas bordas (quinas) laterais da piscina adversária, será considerada em jogo para todos os efeitos (continuação do jogo ou bola na água).

§ – 7 No momento do batimento da bola no serviço (saque) ou na impulsão, no caso de serviço em suspensão, o servidor (sacador) não deve ultrapassar as linhas que delimitam a zona de saque (1,00 m de largura por 0,80 m de comprimento). Após o batimento o jogador pode cair fora da zona de saque ou dentro do terreno de jogo (piscina).

§ – 8 O servidor deve bater a bola durante os cinco segundos que se seguem ao apito do primeiro árbitro.

§ – 9 O serviço efetuado antes do apito do árbitro deve ser anulado e repetido.

1.5.5 Cortina

§ – 1 Os jogadores da equipe que serve não devem impedir os adversários de ver o servidor ou a trajetória da bola, por meio de uma cortina individual ou coletiva.

§ – 2 Um jogador ou grupo de jogadores da equipe que serve fazem uma cortina se agitarem os braços, saltarem ou se moverem lateralmente no momento da execução do serviço ou se agruparem para esconder a trajetória da bola.

1.5.6 Faltas Durante o Serviço

§ – 1 As seguintes faltas obrigam a uma mudança de serviço, mesmo se o adversário estiver em falta de posição.

O servidor:

§ – 2 Viola a ordem de serviço

§ – 3 Não efetua o serviço corretamente.

1.5.7 Faltas do serviço após o batimento da bola:

Depois do batimento correto da bola o serviço será em falta (a menos que um jogador esteja em falta de posição), se a bola:

1.5.8 Servidor

§ – 1 Tochar num jogador da equipe que serve ou não passar completamente o plano vertical da rede pelo espaço de passagem.

§ – 2 Cair “fora”.

§ – 3 Passar por cima de uma cortina.

1.5.9 Faltas Depois do Serviço e de Posição

§ – 1 Se o servidor fizer uma falta no momento do batimento da bola no serviço (execução incorreta, ordem de rotação errada, etc.) e o adversário estiver em falta de posição, é a falta do serviço que é penalizada.

§ – 2 Pelo contrário, se a execução do serviço for correta, e o serviço vier a ser faltoso (bola “fora”, cortina, etc.), a falta de posição ocorreu em primeiro lugar e por isso é penalizada.

1.6 ATAQUE

1.6.1 Ataque

§ – 1 Considera-se ataque toda a ação de envio da bola para o campo

contrário, com exceção do serviço e do bloqueio.

§ – 2 É permitida a colocação da bola, se o batimento for claro e a bola não for agarrada ou lançada.

§ – 3 O ataque é considerado efetivo (completado) no momento em que a bola passa completamente o plano vertical da rede ou é tocada por um adversário.

1.6.2 Formas de Ataques

O ataque pode ser feito de várias maneiras:

§ – 1 Batendo a bola com a mão (mãos) fechada ou aberta

§ – 2 Com os dedos separados ou unidos;

§ – 3 Conduzindo a bola de cima para baixo (desde que o atacante não segure a bola), qualquer outra condução será falta (de lado ou de trás).

§ – 4 Quando não for possível cortar a bola de cima para baixo, só será válido fazê-lo batendo claramente na bola, qualquer condução será falta (exceto de cima para baixo). O toque na bola é livre, mas a bola não pode parar nas mãos. No ataque (cortada) a bola pode ser conduzida de cima para baixo, mas não pode ser carregada de trás para frente, mesmo sendo de cima para baixo.

1.6.3 Restrições ao Ataque

§ – 1 Um jogador de ataque pode efetuar qualquer ação de ataque efetivo, com a bola a qualquer altura.

§ – 2 Um jogador de defesa pode efetuar qualquer ação de ataque efetivo, com a bola a qualquer altura, atrás da zona de ataque:

§ – 3 Desde que, no momento do salto para o ataque, o(s) seu(s) pé(s) não tenha(m) tocado nem ultrapassado a linha de ataque;

§ – 4 Depois de bater a bola o atleta pode cair dentro da zona de ataque.

§ – 5 Um jogador de defesa pode também efetuar uma ação de ataque efetivo dentro da zona de ataque se, no momento do contato, a bola não estiver completamente acima do bordo superior da rede.

§ – 6 Um jogador da zona de ataque pode efetuar um ataque efetivo ao serviço (saque) do adversário.

ÚNICO: O toque na bola é livre, mas a bola não pode parar nas mãos. No ataque (cortada) a bola pode ser conduzida de

cima para baixo, mas não pode ser carregada de trás para frente, mesmo sendo de cima para baixo.

1.6.4 Faltas do Ataque

§ – 1 Um jogador envia a bola para “fora”.

§ – 2 Um jogador de defesa completa um ataque dentro da zona de ataque, estando a bola completamente acima do bordo superior da rede.

§ – 3 O jogador de ataque dá rede, ao executar o movimento.

SEÇÃO X INTERRUPÇÕES E DEMORAS

1.1 INTERRUPÇÕES DE JOGO REGULAMENTARES

As interrupções de jogo regulamentares são os tempos de descanso e as substituições de jogadores.

1.1.1 Número de Interrupções Regulamentares

Cada equipe tem direito a dois tempos de descanso substituições quantas houver necessidade (não há limites de substituições) por set.

1.1.2 Pedido de Interrupções Regulamentares

As interrupções regulamentares apenas podem ser solicitadas pelo técnico e pelo capitão em jogo.

O pedido é feito através do gesto oficial correspondente e antes do apito para a execução do serviço.

1.1.3 Pedido de Substituição

O pedido de substituição antes do início do set é permitido,

sendo

considerado como uma substituição regulamentar nesse set.

1.1.4 Seqüência das Interrupções

§ – 1 Poderão suceder-se, sem necessidade de o jogo ter recommçado, um ou dois pedidos de tempos de descanso e um pedido de substituição, por uma ou outra equipe.

§ – 2 Contudo, a mesma equipe não poderá solicitar duas interrupções

consecutivas para substituição na mesma interrupção de jogo. Dois ou mais jogadores podem ser substituídos no decurso da mesma interrupção.

1.1.5 Tempos de Descanso

§ – 1 Todos os tempos de descanso que são solicitados têm uma duração de 1 minuto. Porém se a equipe solicitante retornar antes é obrigação do árbitro estar reiniciando o jogo.

§ – 2 Durante os tempos de descanso os jogadores em jogo devem deslocar-se para a para perto de seu banco de reservas para receber orientações do técnico, não é permitido a saída fora da piscina do atleta que está em jogo no pedido de tempo.

1.1.6 Substituição de Jogadores

§ – 1 A interrupção para substituição limitar-se-á ao tempo necessário para o registro na súmula de jogo e a entrada e saída dos jogadores.

§ – 2 No momento do pedido de substituição, o(s) jogador(es) substituto(s) deve(m) estar pronto(s) para entrar. Caso contrário, a substituição não é concedida e a equipe é sancionada por demora de jogo (e recebe como punição um tempo de descanso, se não tiver mais direito de tempo de descanso é punida com a perda do (rally/ponto).

§ – 3 Se o treinador desejar proceder a mais de uma substituição, deve-o assinalar no momento do pedido. Neste caso, as substituições devem efetuar-se aos pares de jogadores, uma a seguir à outra.

1.1.7 Pedidos Improcedentes

É improcedente o pedido de interrupção durante o rally:

§ – 1 No decorrer de uma jogada, no momento ou depois do apito do árbitro para autorizar o serviço,

§ – 2 Por um membro da equipe não autorizado.

§ – 3 Para substituição depois de a equipe ter efetuado uma primeira substituição e o jogo ainda não se ter reiniciado.

§ – 4 Para tempo de descanso ou substituição para além dos limites autorizados.

§ – 5 O primeiro pedido improcedente que não afete ou retarde o jogo será rejeitado sem quaisquer outras conseqüências.

§ – 6 Um pedido improcedente repetido no jogo, constitui uma demora de jogo.

1.2 DEMORAS DE JOGO

1.2.1 Tipos de Demoras

São todas as ações irregulares que conduzam a uma demora de jogo.

§ – 1 Demorar uma substituição.

§ – 2 Prolongar outras interrupções depois de ter recebido sinal para recomeçar o jogo.

§ – 3 Pedir uma substituição irregular.

§ – 4 Repetir um pedido improcedente.

§ – 5 Demora de jogo por um membro da equipe.

1.2.2 Sanções por Demoras de Jogo

A “advertência por demora” e a “penalização por demora”

são sanções

coletivas (e não individuais).

§ – 1 As sanções por demora tem efeito para todo o jogo.

§ – 2 Todas as sanções por demora, são registradas na súmula de jogo.

§ – 3 A primeira demora de jogo ocasionada por qualquer elemento da equipe é sancionada com uma “ADVERTÊNCIA POR DEMORA”.

§ – 4 A segunda demora de jogo e as seguintes, de qualquer tipo, provocadas por qualquer elemento da equipe no mesmo jogo são consideradas faltas e sancionadas com uma “PENALIZAÇÃO POR DEMORA”: perda de jogada (rally/ponto).

§ – 5 As sanções por demora sancionadas antes ou entre os sets são aplicadas no set seguinte.

1.3 INTERRUPÇÕES DE JOGO EXCEPCIONAIS

1.3.1 Ocorrências Excepcionais

§ – 1 Se ocorrer algum acidente grave (lesão), mesmo com a bola em jogo, o árbitro deve interromper imediatamente a jogada e permitir a entrada de assistência médica na área de jogo.

A jogada será repetida.

§ – 2 Se um jogador lesionado não pode ser substituído, nem regular nem excepcionalmente, serão concedidos 3 minutos para se recuperar. Esta permissão apenas será concedida uma vez ao mesmo jogador durante o jogo. Se não for possível a sua recuperação, a sua equipe é declarada incompleta.

§ – 3 Se ocorrer alguma interferência externa durante uma jogada, o jogo deve ser interrompido e a jogada repetida.

1.3.2 Interrupções Prolongadas

§ – 1 Quando circunstâncias imprevistas obriguem à interrupção do jogo, o primeiro árbitro, os organizadores e o delegado oficial, se o houver, decidirão sobre as medidas necessárias para que a normalidade seja restabelecida.

§ – 2 No caso de uma ou várias interrupções, cuja duração total seja inferior a 2 horas os organizadores e o delegado oficial, se o houver, decidirão sobre as medidas necessárias para que a normalidade seja restabelecida.

§ – 3 Se o jogo recomeçar no mesmo terreno de jogo, o set interrompido será retomado como se encontrava no momento da interrupção, em termos de pontuação, jogadores e respectivas posições. Os sets já concluídos mantêm os seus resultados.

§ – 4 Se o jogo recomeçar noutra terreno, o set interrompido é anulado e reiniciado com as mesmas formações e posições iniciais. Os sets já concluídos mantêm os seus resultados.

§ – 5 No caso de uma ou várias interrupções que excedam um total de 2 horas, todo o jogo será repetido desde o início.

1.4 INTERVALOS ENTRE OS SETS E MUDANÇA DE CAMPOS

1.4.1 Intervalos entre os Sets

Todos os intervalos entre sets, têm uma duração de 3 minutos.

Durante este intervalo, efetua-se a mudança de campo e o registro das formações na súmula de jogo. O intervalo entre o 2º e 3º sets poderá ser de 10 minutos se tal for determinado pelo órgão competente organizador da prova

1.4.2 Mudanças de Campo

§ – 1 Depois de cada set as equipes mudam de campo, com exceção do set decisivo.

§ – 2 No caso do set decisivo, quando uma equipe obtém 11 pontos, procede-se à mudança de campo sem qualquer perda de tempo, mantendo-se as mesmas posições dos jogadores. Se a mudança não se realizar quando a equipe em vantagem obtém 11 pontos, deverá efetuar-se logo que o erro seja detectado. A pontuação registrada no momento da mudança será mantida.

SEÇÃO XI CONDUTA EXIGIDA

1.1 CONDUTA DESPORTIVA

1.1.1 Os participantes devem conhecer as “Regras Oficiais do Biribol” e aplicá-las estritamente.

1.1.2 Os participantes devem aceitar as decisões dos árbitros com desportivismo, sem as discutir.

No caso de dúvida, apenas o capitão em jogo pode pedir esclarecimentos.

1.1.3 Os participantes devem abster-se de tomar posições ou atitudes que visem influenciar as decisões dos árbitros ou encobrir as faltas cometidas pela sua equipe.

1.2 DESPORTIVISMO

1.2.1 Os participantes devem comportar-se de uma forma respeitosa e cortês, dentro do espírito do DESPORTIVISMO, tanto em relação aos árbitros como aos outros responsáveis, adversários, colegas e espectadores.

1.2.2 É permitida a comunicação entre membros da equipe durante o jogo. .

SEÇÃO XII

CONDUTAS INCORRETAS E SUAS SANÇÕES

1.1 ESCALA DE SANÇÕES

De acordo com o julgamento do primeiro árbitro e tendo em conta a gravidade dos atos, as sanções a aplicar e a registrar na súmula de jogo são as seguintes:

1.1.1 Advertência verbal (sem cartão):

Refere-se a primeira conduta hostil por parte dos atletas e comissão técnica em relação à arbitragem, não tem conseqüências em relação a perda do rally/ponto. Não consta na súmula de jogo.

1.1.2 Penalização (cartão amarelo)

A segunda conduta grosseira (hostil) no jogo, por qualquer elemento da equipe é penalizada com a perda da jogada (perca do rally/ponto). Consta na súmula de jogo.

1.1.3 Expulsão (cartão vermelho)

§ – 1 Um elemento da equipe que seja sancionado com expulsão não jogará até ao final do jogo, permanecendo fora da zona livre, ou seja, fora do recinto onde está sendo realizado o jogo.

§ – 2 O treinador expulso perde o direito de intervir no set e deve permanecer fora da zona livre, ou seja, fora do recinto onde está sendo realizado o jogo.

ÚNICO O cartão para qualquer integrante da equipe é **ACUMULATIVO** durante toda a partida, ou seja, após cartão amarelo (penalização) recebida pelo integrante da equipe o próximo já será cartão vermelho (expulsão).

1.2 APLICAÇÃO DAS SANÇÕES POR CONDUTA INCORRETA

1.2.1 Todas as sanções de conduta incorreta são individuais, têm efeito para todo o jogo e são registradas na súmula de jogo.

1.2.2 A repetição de conduta incorreta pelo mesmo elemento da equipe, no mesmo jogo, é sancionada progressivamente, (por cada conduta incorreta seguinte, pelo mesmo elemento, a sanção é mais pesada).

1.2.3 A expulsão resultante de conduta ofensiva ou agressão, não requer uma sanção prévia.

1.3 CONDUTA INCORRETA ANTES E ENTRE OS SETS

Toda a conduta incorreta que ocorra antes e entre os sets é sancionada de acordo com a Regra 2.3 e as sanções são aplicadas no set seguinte.

1.4 CARTÕES NAS SANÇÕES

1.4.1 Advertência: Verbal ou gestual, sem cartão

1.4.2 Penalização: Cartão amarelo

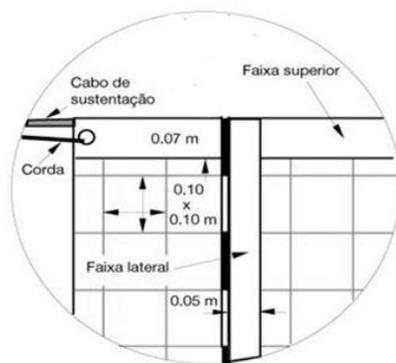
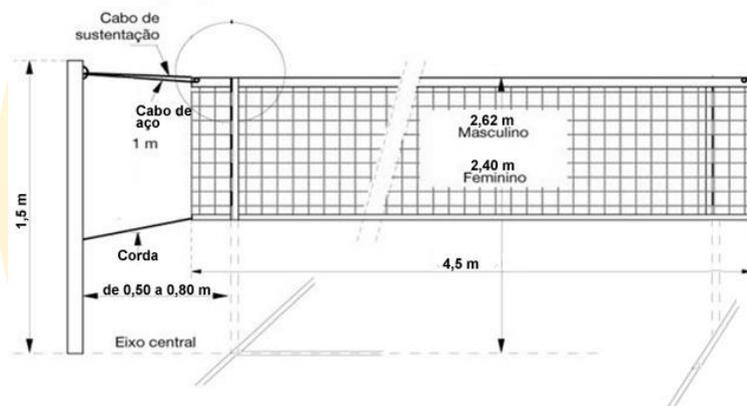
1.4.3 Expulsão: Cartão vermelho

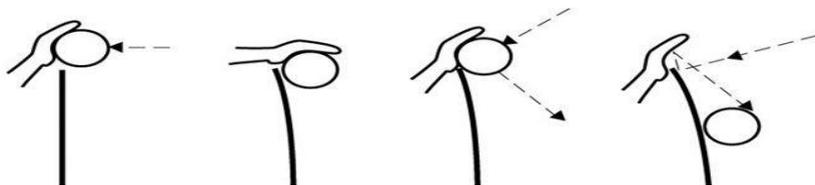
CNBI

Parte 2

Seção 3

DIAGRAMAS





CATEGORIAS	OCORRÊNCIA	OFENSOR	SANÇÃO	CARTÕES	CONSEQUÊNCIAS
CONDUTA IMPRÓPRIA MENOR	Estágio 1	Qualquer membro	Não é considerada como sanção	Nenhum	Somente preventivo
	Estágio 2			Amarelo	
	Repetição a qualquer momento		Penalidade	Conforme abaixo	Conforme abaixo
CONDUTA RUDE	Primeira	Qualquer membro	Penalidade	Vermelho	Ponto e direito ao próximo saque para o adversário
	Segunda	Mesmo membro	Expulsão	Vermelho e amarelo juntos	Jogador deixa a área de jogo e permanece na área de penalidade pelo resto do set
	Terceira	Mesmo membro	Desqualificação	Vermelho e amarelo separados	Jogador deixa a área de competição/controlado pelo resto da partida
CONDUTA OFENSIVA	Primeira	Qualquer membro	Expulsão	Vermelho e amarelo juntos	Jogador deixa a área de jogo e permanece na área de penalidade pelo resto do set
	Segunda	Mesmo membro	Desqualificação	Vermelho e amarelo separados	Jogador deixa a área de competição/controlado pelo resto da partida
AGRESSÃO	Primeira	Qualquer membro	Desqualificação	Vermelho e amarelo separados	Jogador deixa a área de competição/controlado pelo resto da partida

DIAGRAMA 7: BLOQUEIO COMPLETO

9a: ADVERTÊNCIAS POR CONDUTAS

IMPRÓPRIAS E SANÇÕES

9b: ADVERTÊNCIA POR RETARDAMENTO E SANÇÕES

CATEGORIAS	OCORRÊNCIA	OFENSOR	SANÇÃO	CARTÕES	CONSEQUÊNCIAS
RETARDAMENTO	Primeira	Qualquer membro da equipe	Advertência por Retardamento	Sinal manual nº 25 com cartão amarelo	Prevenção – sem penalidade
	Segunda e as subsequentes	Qualquer membro da equipe	Penalidade por Retardamento	Sinal manual nº 25 com cartão vermelho	Ponto e direito ao próximo saque para o adversário

CNBI

DIAGRAMA 10: LOCALIZAÇÃO DA EQUIPE DE ARBITRAGEM

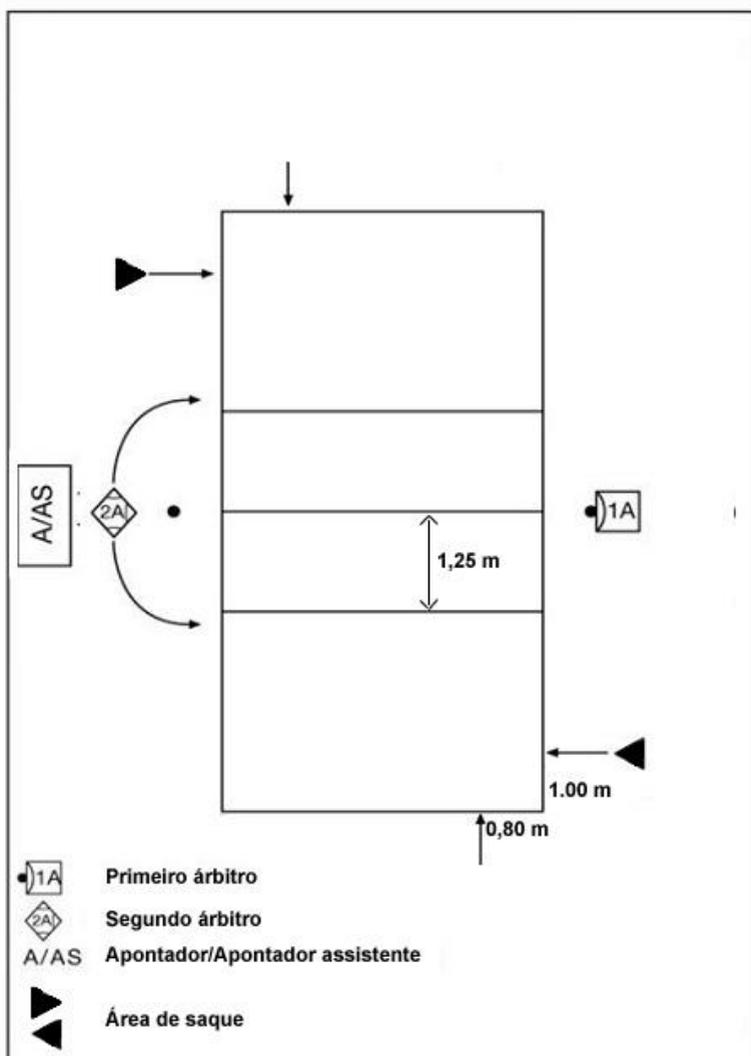


DIAGRAMA 11: SINAIS MANUAIS OFICIAIS PARA ÁRBITROS

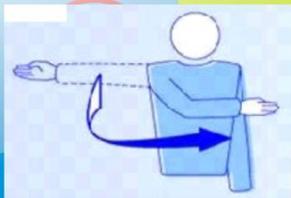
01 AUTORIZAÇÃO DE SAQUE



Mover a mão indicando a direção do saque.



Voleibol de Piscina / Biribol
ESPORTE GENUINAMENTE BRASILEIRO



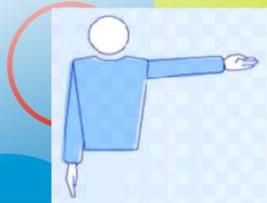
02 EQUIPE QUE IRÁ SACAR



Estender o braço do lado da equipe que irá sacar.



Voleibol de Piscina / Biribol
ESPORTE GENUINAMENTE BRASILEIRO



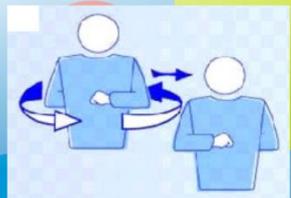
03 MUDANÇA DE LADO



Coloque os antebraços, um a frente e outro atrás do corpo, e depois gire-os ao redor do corpo



Voleibol de Piscina / Biribol
ESPORTE GENUINAMENTE BRASILEIRO



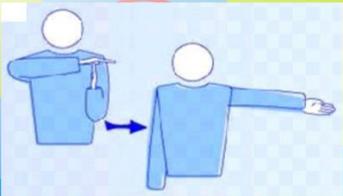
04 TOQUE NA REDE POR UM JOGADOR - BOLA SACADA NÃO PASSA PARA A QUADRA ADVERSÁRIA ATRAVÉS DO ESPAÇO DE CRUZAMENTO



Coloque a palma de uma das mãos sobre os dedos da outra em posição vertical (formando um "T") e indique a equipe requisitante



Voleibol de Piscina / Biribol
ESPORTE GENUINAMENTE BRASILEIRO



05

SUBSTITUIÇÃO



Movimento circular dos antebraços, um ao redor do outro



Voleibol de Piscina / Biribol
ESPORTE GENUINAMENTE BRASILEIRO



6a

ADVERTÊNCIA POR CONDUTA IMPRÓPRIA



Mostrar o cartão amarelo como advertência



Voleibol de Piscina / Biribol
ESPORTE GENUINAMENTE BRASILEIRO



6b

PENALIDADE POR CONDUTA IMPRÓPRIA



Mostrar o cartão vermelho como penalidade.



Voleibol de Piscina / Biribol
ESPORTE GENUINAMENTE BRASILEIRO



07

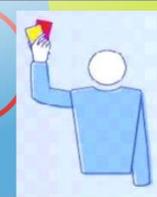
EXPULSÃO



Mostrar os dois cartões juntos.



Voleibol de Piscina / Biribol
ESPORTE GENUINAMENTE BRASILEIRO



08 DESQUALIFICAÇÃO



Mostrar cartões vermelho e amarelo separados para desqualificação.



Voleibol de Piscina / Biribol
ESPORTE GENUINAMENTE BRASILEIRO



09 FINAL DE SET OU PARTIDA



Cruzar os antebraços em frente ao peito, com as mãos abertas.



Voleibol de Piscina / Biribol
ESPORTE GENUINAMENTE BRASILEIRO



10 BOLA QUE NÃO FOI ARREMESSADA OU SOLTA NA EXECUÇÃO DO SAQUE



Erguer o braço estendido, com a palma da mão voltada para cima.



Voleibol de Piscina / Biribol
ESPORTE GENUINAMENTE BRASILEIRO



11 RETARDO DO SAQUE



Erguer oito dedos, levemente separados.



Voleibol de Piscina / Biribol
ESPORTE GENUINAMENTE BRASILEIRO



12 FALTA DE BLOQUEIO OU BARREIRA



Levar ambos os braços verticalmente com as palmas voltadas para frente.



Voleibol de Piscina / Biribol
ESPORTE GENUINAMENTE BRASILEIRO



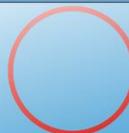
13 FALTA DE POSIÇÃO OU DE ROTAÇÃO



Fazer um movimento circular com o dedo indicador



Voleibol de Piscina / Biribol
ESPORTE GENUINAMENTE BRASILEIRO



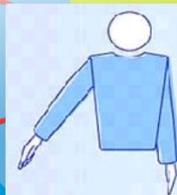
14 BOLA "DENTRO"



Apontar o braço e os dedos para o chão.



Voleibol de Piscina / Biribol
ESPORTE GENUINAMENTE BRASILEIRO



15 BOLA "FORA"



Erguer os antebraços verticalmente, mãos abertas, palmas voltadas para o corpo.



Voleibol de Piscina / Biribol
ESPORTE GENUINAMENTE BRASILEIRO



16 CONDUÇÃO



Levante o antebraço lentamente, com a palma da mão voltada para cima.



Voleibol de Piscina / Biribol
ESPORTE GENUINAMENTE BRASILEIRO



17 DOIS TOQUES



Erguer dois dedos, levemente separados.



Voleibol de Piscina / Biribol
ESPORTE GENUINAMENTE BRASILEIRO



18 QUATRO TOUES



Erguer quatro dedos, levemente separados.



Voleibol de Piscina / Biribol
ESPORTE GENUINAMENTE BRASILEIRO



19 TOQUE NA REDE POR UM JOGADOR - BOLA SACADA NÃO PASSA PARA A QUADRA ADVERSÁRIA ATRAVÉS DO ESPAÇO DE CRUZAMENTO



Indicar o lado relevante da rede com a mão correspondente àquele lado.



Voleibol de Piscina / Biribol
ESPORTE GENUINAMENTE BRASILEIRO



20

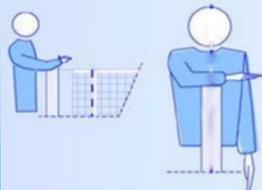
INVASÃO SOBRE A REDE



Coloque a mão por cima da rede, com a palma voltada para baixo.



Voleibol de Piscina / Biribol
ESPORTE GENUINAMENTE BRASILEIRO



21

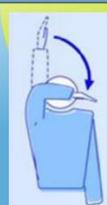
FALTA DO GOLPE DE ATAQUE (carregada)



Fazer um movimento para baixo com o antebraço, mão aberta.



Voleibol de Piscina / Biribol
ESPORTE GENUINAMENTE BRASILEIRO



22

AVANÇO IRREGULAR NO SAQUE OU NO MOVIMENTO DO GOLPE



Apontar a linha central ou linha em questão.



Voleibol de Piscina / Biribol
ESPORTE GENUINAMENTE BRASILEIRO



23

FALTA DUPLA A REPETIÇÃO DO RALLY



Erguer os dois polegares verticalmente.



Voleibol de Piscina / Biribol
ESPORTE GENUINAMENTE BRASILEIRO



24

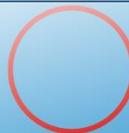
BOLA TOCADA PARA FORA (explorada)



Passa a palma de uma das mãos sobre os dedos da outra em posição vertical.



Voleibol de Piscina / Biribol
ESPORTE GENUINAMENTE BRASILEIRO



25

ADVERTÊNCIA POR RETARDAMENTO E PENALIDADE POR RETARDAMENTO



Cubra o pulso com o cartão amarelo (advertência) ou com o cartão vermelho (penalidade).



Voleibol de Piscina / Biribol
ESPORTE GENUINAMENTE BRASILEIRO



ADVERTÊNCIA

PENALIDADE

CNBi

CONFEDERAÇÃO NACIONAL DE BIRIBOL

Parte 3

DEFINIÇÕES

CNBi

ÁREA DA COMPETIÇÃO / CONTROLE

A Área da Competição / Controle é o corredor ao redor da piscina de jogo e zona livre, que inclui todos os espaços até as barreiras exteriores ou cerca de delimitação.

ZONAS

Estas são seções dentro da área de jogo (ou seja, a PISCINA de jogo e a zona livre) que são definidas para um propósito específico (ou com restrições especiais) dentro da regra. Estas incluem: Zona de Frente, Zona de Saque, Zona de Substituição, Zona Livre e a Zona de Trás

ÁREAS

Estas são as seções da piscina FORA da zona livre, identificadas pelas regras e possuem uma função específica. Estas incluem: área de aquecimento e a área de penalidade.

ESPAÇO INFERIOR

Este é o espaço definido na parte superior pela parte inferior da rede e o cabo de aço que a amarram aos postes, lateralmente pelos postes e na parte inferior pela superfície de jogo.

ESPAÇO DE CRUZAMENTO

O espaço de cruzamento é definido pela:

- Faixa horizontal do topo da rede
- O teto

A bola deve cruzar para o lado da piscina do oponente através do espaço de cruzamento.

ESPAÇO EXTERNO

O espaço externo compreende o plano vertical da rede, fora do espaço de cruzamento e o espaço inferior.

ZONA DE SUBSTITUIÇÃO

Esta é a parte da zona livre através do qual se realizam as substituições.

A MENOS QUE SEJA APROVADO PELA CNBi

Esta declaração reconhece que, embora existam regulamentos sobre as normas e especificações de equipamentos e instalações, há ocasiões em que disposições especiais podem ser feitas pela CNBi a fim de promover o jogo de voleibol de piscina/biribol ou testar novas condições.

PADRÕES CNBi

São especificações ou limites técnicos estabelecidos pela CNBi para os fabricantes dos equipamentos

ÁREA DE PENALIDADE

Em cada metade da área da competição/controle existe uma Área de Penalidade localizada atrás do prolongamento das linhas de fundo, fora da zona livre, a qual deve ser disposta, no mínimo, a 1,5m atrás do bordo exterior do banco.

FALTA

- a) Uma ação de jogo contrária às regras.
- b) Uma violação da regra que não seja uma ação de jogo.

TEMPO TÉCNICO

REGRAS OFICIAIS DE VOLEIBOL DE PISCINA/BIRIBOL APROVADAS PELO 1º CONGRESSO DA CNBi 2019

Este é um tempo especial e obrigatório, além dos tempos de descanso, que permitem a promoção do Voleibol de Piscina/Biribol, análise do jogo e proporcionar oportunidades comerciais adicionais. Os Tempos Técnicos são obrigatórios nas Competições Mundiais e Oficiais da CNBi.

BOLEIROS

Boleiros: São pessoas cujo trabalho é manter o fluxo do jogo, servindo a bola aos sacadores entre os rallys.

PONTO RALLY

Este é o sistema de obtenção do ponto cada vez que vence uma jogada.

INTERVALO

O tempo entre os sets. A troca de lado no 5º(decisivo) set não é considerado como um intervalo.

TROCA

É a ação pelo qual um jogador regular deixa a piscina e um dos Líberos (se houver mais que um) toma o seu lugar. Isto também inclui a troca entre os Líberos. Um jogador regular pode, desta forma, trocar com qualquer Líbero. Deve haver um rally completo entre as trocas envolvendo o Líbero.

INTERFERÊNCIA

Qualquer ação que cria uma vantagem sobre a equipe oponente ou qualquer ação que impede um oponente de jogar a bola.

0-2 bis

Formulário oficial da CNBi no qual são registrados os jogadores e os oficiais da equipe. Deve ser apresentado durante o protocolo preliminar.

OBJETO FORA DE JOGO

Um objeto ou pessoa que se encontra fora da piscina de jogo ou próximo ao limite do espaço livre de jogo que promove uma obstrução na trajetória da bola. Por exemplo: luminárias, a cadeira do árbitro, equipamentos de TV, a mesa do apontador e os postes da rede. Não se inclui como objeto fora de jogo as antenas, pois são consideradas parte integrante da rede.

SUBSTITUIÇÃO

É a ação pelo qual um jogador regular deixa a piscina e outro jogador regular toma o seu lugar.

CNBi