

# Regras Associação Brasileira de Roundnet 2020

## Sumário

Introdução – Visão Geral .....	2
1. Equipamento e quadra de jogo .....	3
2. Participantes .....	4
3. Regras para o jogo.....	5
4. O saque .....	9
5. Jogando Roundnet.....	12
6. Obstáculos/Interferências.....	14
7. Conduta dos participantes.....	16
8. Fazer chamadas e resolver desentendimentos .....	18
9. Observadores e suas responsabilidades.....	19

## Introdução – Visão Geral

Roundnet é um esporte coletivo praticado por duas equipes formadas de dois jogadores cada. Os jogadores das duplas se alinham em frente um do outro com o set do Spikeball™ no centro. O ponto começa quando o sacador bate a bola na rede em direção ao jogador adversário. Após o saque, não há lados ou limites. O objetivo do jogo é acertar a bola na rede de tal forma que a equipe adversária não consiga devolvê-la com sucesso. A dupla pode fazer até três toques, alternando os jogadores na bola para devolvê-la para a rede. Uma vez que a bola é jogada na rede, a posse muda para a equipe adversária. A disputa do ponto continua até que uma equipe seja incapaz de devolver legalmente a bola. Os jogadores podem se mover como quiserem durante um ponto, desde que não impeçam fisicamente o jogo do adversário na bola.

# 1. Equipamento e quadra de jogo

## 1.1. Equipamento

- 1.1.1. Equipamento permitido para torneio – Um set e uma bola Spikeball™ Pro devem ser utilizados em jogos de torneio.
- 1.1.2. Dimensões e conteúdo do set – Um set Spikeball™ Pro consiste em 5 partes que formam um aro, cinco pernas e uma rede. O set tem diâmetro de 90 cm e altura de 20 cm.
- 1.1.3. Tensão da rede – A tensão da rede deve ser consistente por toda parte. Uma bola largada de 1,5 m acima da rede deve subir, aproximadamente, 50 cm da rede (medindo a partir da parte inferior da bola).
- 1.1.4. Pressão da Bola – A bola deve ser inflada de forma que fique com 30 cm de circunferência. Utilizando o chaveiro do Set Pro, a bola deve tocar nas laterais do chaveiro de medição e ser capaz de passar com uma leve pressão.

## 1.2. Quadra de jogo

- 1.2.1. Quadra de roundnet – Uma quadra de roundnet deve possuir um set de roundnet, linhas de serviço e espaço reservado para os jogadores. Recomenda-se um espaço mínimo de 7,5 m x 7,5 m para cada quadra, porém não existe um limite máximo.
- 1.2.2. Linhas para o saque – Quando possível, recomenda-se desenhar uma circunferência para determinar a linha do saque. Esse traçado deverá estar a 1,80 m do aro do set de roundnet ou a 2,20 m do centro do set de roundnet. Caso esteja em um ambiente fechado ou não seja possível desenhar a circunferência, marcas de linha devem ser traçadas em cada uma das quatro posições iniciais de saque.

## 2. Participantes

### 2.1. Composição do time

Uma equipe é composta por dois jogadores.

### 2.2. Equipamento do jogador/vestuário

- 2.2.1. Os jogadores podem usar chuteiras, tênis ou jogar descalços por sua conta e risco. Não são permitidas chuteiras com peças perigosas, como chuteiras com cravos metálico, pontas de esteiras ou tachas gastas ou quebradas com bordas afiadas.
- 2.2.2. Os jogadores podem usar óculos de grau ou de sol por sua conta e risco.
- 2.2.3. Os jogadores podem usar qualquer roupa macia que não ponha em perigo a segurança dos outros jogadores ou forneça vantagem injusta.
- 2.2.4. Joelheiras de compressão e/ou com almofadas podem ser usadas para proteção ou suporte.
- 2.2.5. Os jogadores não podem usar roupas ou equipamentos para inibir ou facilitar de forma injusta o movimento da bola ou do outro jogador.
- 2.2.6. A organização do evento se reserva o direito de recusar qualquer equipamento ou roupas que não obedecem a essas diretrizes.

### 2.3. Direito da Organização

A organização do evento reserva-se o direito de alterar o nome de uma equipe, o logotipo da equipe, o gráfico da camisa ou o uniforme, caso seja inadequado para o evento específico ou para a organização como um todo.

## 3. Regras para o jogo

### 3.1. Marcar ponto

Roundnet é um esporte de pontos corridos. Uma equipe marca um ponto quando:

- 3.1.1. o time adversário falha em devolver a bola legalmente ao set;
- 3.1.2. a equipe adversária comete uma infração por perda de pontos;
- 3.1.3. o saque da equipe adversária não atinge um saque legal ou tem dois erros sucessivos.

### 3.2. Repetição do ponto

Um ponto é repetido quando:

- 3.2.1. equipes discordam sobre a legalidade de um ataque;
- 3.2.2. equipes discordam de uma infração;
- 3.2.3. ocorre um impedimento interno ou externo;
- 3.2.4. existe interferência externa (isto é, um jogador, bola ou outro objeto de fora do jogo que impeça a continuidade do ponto);
- 3.2.5. se um ponto for repetido depois que um saque legal for atingido, o jogo recomeça na mesma pontuação, posições dos jogadores e ordem de serviço. O sacador iniciará no primeiro saque. Se um ponto é repetido porque as equipes não concordam com a legalidade do saque, o jogo recomeça na mesma pontuação, nas posições dos jogadores, na ordem de serviço e na contagem de falhas.

### 3.3. Rally

Um rally é uma sequência de ações/jogadas entre o momento em que o saque é realizado até o momento em que a bola está fora de jogo e, portanto, o ponto é concluído.

- 3.3.1. Se a equipe sacadora vence uma jogada, ela marca um ponto e continua a servir.
- 3.3.2. Se a equipe receptora vence uma jogada, ela marca um ponto e deve servir em seguida.

### 3.4. Vencer um set

As partidas de roundnet são jogadas em melhor de 3 sets. Um set é ganho pela equipe que primeiro marca o número designado de pontos (tipicamente 15 ou 21).

- 3.4.1. Os sets devem ser ganhos por dois pontos de diferença, a menos que especificado de outra forma. No caso de um 14 ou 20-20 empate, o set continua até que uma vantagem de 2 pontos seja alcançada (17-15 ou 22-20).
- 3.4.2. Limite de pontos – Dependendo dos critérios estabelecidos pelos organizadores de um torneio, partidas poderão ser definidas com um limite máximo de pontuação. Ou seja, se as equipes estiverem empatadas em um determinado placar, o próximo ponto definirá o vencedor. Por exemplo, em sets com um limite máximo de 25, se a pontuação for 24 a 24, o próximo ponto definirá o vencedor. O limite de pontos deve ser definido antes das partidas começarem.

### 3.5. Vencer uma partida

Uma partida é ganha quando uma equipe vence o número designado de sets (tipicamente 2 em uma disputa de melhor de 3).

### 3.6. Perder uma partida por desistência

Uma equipe que não é capaz ou se recusa a jogar quando convocada a fazê-lo pode estar sujeita a uma derrota na partida a critério do diretor do torneio.

### 3.7. Definindo saque/recepção e posicionamento

- 3.7.1. Jogos de um set – Antes de iniciar um jogo, sugere-se uma disputa simples entre as equipes ("Pedra, Papel, Tesoura", "Cara ou Coroa", "Dois ou Um"). O vencedor deverá escolher entre sacar, receber ou definir o posicionamento inicial de sua equipe.
- 3.7.2. Jogos de dois sets – Em jogo de chaves, a equipe com a maior pontuação acumulada pode escolher entre sacar, receber, definir o posicionamento de sua dupla ao redor do set ou abrir mão da escolha. Se a equipe com maior pontuação abrir mão da sua escolha, a equipe com pontuação menor pode escolher entre sacar, receber ou definir o posicionamento de sua dupla ao redor do set (equipamento) no primeiro set. A escolha de sacar, receber ou definir o posicionamento de sua dupla ao redor do set vai mudar no segundo set.
- 3.7.3. Jogos de três sets – Se o jogo for para um terceiro set, sugere-se uma disputa simples entre as equipes ("Pedra, Papel, Tesoura", "Cara ou Coroa", "Dois ou Um"). O vencedor deverá escolher entre sacar, receber ou definir o posicionamento inicial de sua equipe ao redor do set (equipamento) no terceiro set.

### 3.8. Posicionamento

- 3.8.1. Os quatro jogadores começam a se posicionar em quatro posições ao redor do set, separados por 90 graus. Companheiros de equipe ficam localizados um ao lado do outro. Todos os jogadores devem começar com o corpo inteiro a uma distância mínima de 1,80 m do set de roundnet.
- 3.8.2. As posições estabelecidas no início devem ser usadas durante o andamento da partida. Tipicamente, as posições são paralelas e perpendiculares à orientação do campo.
- 3.8.3. No início de um jogo, a equipe de serviço define suas posições primeiro e declara qual jogador vai começar a servir. Uma vez que a equipe de serviço é definida, as posições da equipe receptora são definidas.
- 3.8.4. O receptor é o jogador que está posicionado a 180 graus (em frente) ao jogador que está sacando. Uma vez que o sacador está configurado, o receptor pode ajustar sua posição e está livre para se mover em qualquer lugar sem restrições de distância.
- 3.8.5. Apenas o receptor designado pode devolver o saque realizado.
- 3.8.6. Os outros dois jogadores só podem sair de suas posições quando a bola do saque atingir a rede.
- 3.8.7. Se a equipe em serviço vence o ponto, o jogador que está sacando muda de posição com o parceiro e realiza o saque para o outro membro da equipe adversária.

- 3.8.8. Após jogados 5 pontos, os jogadores rodam uma posição no sentido anti-horário, para equalizar condições de jogo.
- 3.8.9. Se um jogador que não recebe ou que não joga dá um passo antes que a bola seja atingida na rede pelo sacador, a dupla perde o ponto. Caso se movam tanto o jogador não receptor quanto o não participante antes que a bola seja atingida pelo sacador, a equipe que moveu primeiro perderá o ponto. Se as infrações acontecerem simultaneamente, o ponto será repetido.

### 3.9. Intervalos

- 3.9.1. Tempo limite (60 segundos) – As equipes recebem um tempo limite de 60 segundos por set. O tempo limite não pode ser chamado durante um ponto. As equipes não podem sair da quadra e devem ter bebidas ou equipamentos localizados perto da quadra antes do jogo.
- 3.9.2. Por dor ou lesão – Cada jogador recebe um tempo limite de 3 minutos por set. Veja item 3.10 para maiores detalhes.

### 3.10. Intervalos entre os pontos

Os pontos devem ser jogados em sequência e sem intervalo entre eles. Ao término de um rally, a bola deve ser recuperada imediatamente. Uma vez que a bola tenha sido recuperada e fornecida ao jogador que está sacando, a dupla com a posse de bola deve definir sua posição, anunciar a pontuação e realizar o saque. Esta sequência de eventos deve ocorrer dentro de 10 segundos após a recuperação da bola. O atraso dessas ações resultará em uma advertência de jogo. Depois de receber uma advertência por atraso de jogo, quaisquer infrações adicionais serão consideradas uma falta.

### 3.11. Intervalos entre os sets

Os jogadores terão 3 minutos de intervalo entre os sets. Os jogadores devem permanecer perto de sua quadra de jogo. Caso uma dupla não esteja pronta para começar após o intervalo de 3 minutos, será configurado atraso de jogo. Se os jogadores não estiverem prontos no próximo minuto, um ponto será dado à dupla adversária. Um ponto adicional será concedido para equipe adversária a cada minuto adicional de atraso.

### 3.12. Alterar e ajustar equipamentos

No caso de um set de roundnet danificado ou bola que não esteja mais adequada para jogar, o jogo deve pausar enquanto uma substituição é encontrada. Quando substituído, o jogo recomeça na mesma pontuação, posições dos jogadores e condições, bem como intervalos restantes, penalidades e demais contagens. Se uma rede for movida para fora de sua posição ou for alterada de seu estado original (isto é, uma peça de perna é virada para dentro, a rede desprende do gancho ou outras alterações), deve ser retornada à sua posição original antes que os jogadores iniciem o próximo ponto.

### 3.13. Interrupções excepcionais

- 3.13.1. Lesão – No caso de uma lesão, o jogo é interrompido. Se o jogador não puder voltar a jogar antes de 3 minutos, o time deve perder esse jogo. Se o jogador voltar a jogar e se machucar novamente dentro desse jogo, a dupla deve voltar a jogar dentro de 1 minuto ou estará sujeita a perder a partida. Qualquer paralisação por lesão durante o jogo que durar mais de 15 segundos entre os pontos fará com que o jogador lesionado e seu parceiro percam a partida.

3.13.2. Interferência externa – No caso de uma interferência externa que impeça o jogo de ser jogado, o jogo deve ser pausado. Quando o jogo puder ser reiniciado, o jogo recomeça na mesma pontuação, posições dos jogadores e condições, bem como intervalos restantes, penalidades e demais contagens.



## 4. O saque

### 4.1. Primeiro saque do jogo

A primeira equipe a sacar é decidida por um jogo de “Pedra, Papel, Tesoura” ou, em uma disputa de chaves, a equipe com maior pontuação pode escolher entre sacar e receber. Para mais informações, veja item 3.7.

### 4.2. Ordem de serviço inicial

4.2.1. A equipe que está sacando decide qual jogador de sua equipe começará como sacador. Esse jogador continua a servir até que a equipe adversária ganhe um ponto.

4.2.2. Uma vez que a equipe que está recebendo o saque e ganha um ponto, ela obtém a posse de serviço e escolhe quem vai começar a servir. A partir daí, o serviço alterna entre os jogadores da equipe após cada mudança de posse de serviço. Esta ordem de quatro pessoas continua o resto do jogo.

4.2.2.1 As posições iniciais são para ajudar a garantir que todos os jogadores estejam nas posições corretas. Quando o placar de uma equipe está empatado, o sacador estará à direita do parceiro. Quando a pontuação de uma equipe é ímpar, o servidor estará à esquerda de seu parceiro. Sempre que um jogo começa, a pontuação da equipe sacadora é 0, portanto, sacando começa da direita. A posse de serviço muda assim que a equipe adversária marcar um ponto. Eles agora têm 1 e, portanto, começam a sacar a partir da esquerda. **Nota:** uma interferência de jogo pode quebrar o padrão se a equipe prejudicada escolher trocar a posse de serviço.

4.2.3. Ordem de serviço em um novo set – O processo indicado em 4.2.1 e 4.2.2 ocorre em cada set. Dessa forma, a ordem para sacar não precisa ser a mesma para vários sets.

### 4.3. Posição de serviço

Se a equipe em serviço vence o ponto, o sacador alterna as posições com o parceiro e serve para o outro membro da equipe adversária.

### 4.4. Regras do saque

4.4.1. Todas as partes do corpo do sacador e a bola devem estar atrás da linha de serviço de 1,80 m do set para realizar o saque.

4.4.2. Antes de sacar, o sacador deve definir seus pés.

4.4.3. Pelo menos um pé deve manter um único ponto de contato com o solo até que o jogador bata na bola.

4.4.4. O jogador que está sacando tem o direito de dar um passo em qualquer direção. Uma vez que esse pé atingir o chão, este também deve manter o ponto de contato.

4.4.5. A bola deve viajar pelo menos 10 cm longe do ponto de liberação da mão do sacador antes de ser atingida.

4.4.6. O jogador precisa dar um tapa na bola. A bola não pode ser apanhada, carregada ou jogada.

- 4.4.7. O saque pode ser realizado com qualquer quantidade de força; saques curtos são permitidos.
- 4.4.8. Os saques não podem passar por cima do jogador que está recebendo o saque desde que o jogador esteja com a mão estendida em linha reta. (Veja 4.6.9).

## 4.5. Execução do saque

4.5.1. O jogador que irá sacar deve começar centralizado sobre sua posição correta (ver 3.8.2) e posicionar seus pés. Antes de iniciar o movimento do saque, o jogador que está sacando deve falar a pontuação do jogo para o receptor; primeiro falando a pontuação de sua própria equipe (que está sacando) e, em seguida, a pontuação da equipe adversária (que vai receber o saque). Em seguida, deve dar uma pausa para assegurar que o receptor está pronto e concordou com a pontuação mencionada. Apenas o receptor designado pode devolver o saque. O receptor pode se mover da sua posição uma vez que o sacador tenha se posicionado.

4.5.1.1. Se o sacador não chamar a pontuação, chamar a pontuação errada ou falar a pontuação enquanto executa o movimento do saque, a equipe receptora pode pedir uma repetição do ponto antes de realizar o segundo toque.

**Nota:** o objetivo da regra é garantir que a outra equipe esteja pronta para resolver quaisquer discrepâncias de pontuação antes dos pontos começarem. Não seja um idiota.

4.5.2. Se o servidor cometer uma falha de serviço (ver 4.6), a equipe de serviço tem mais uma tentativa para acertar um saque legal.

4.5.2.1. Se o sacador cometer uma falha de serviço, qualquer um dos jogadores da equipe de recebimento tem até o segundo toque na bola para chamar de "falta". O sacador então deve realizar um segundo saque. Se uma segunda "falta" for chamada, a equipe receptora ganha o ponto.

4.5.2.2. Os jogadores podem escolher jogar através de uma falta. **Exceções:** 4.6.10 e 4.6.14. A menos que seja feita uma chamada no momento do lance por um jogador ou observador. Os jogadores não precisam dizer nada se escolherem jogar através de uma falta e podem seguir o ponto.

## 4.6. Faltas no saque

- 4.6.1. A bola tem sua trajetória alterada antes de viajar 10 cm do ponto de liberação da mão do sacador.
- 4.6.2. A bola é golpeada dentro da linha de serviço de 1,80 m.
- 4.6.3. A bola é pega ou lançada. Veja 5.3.2.
- 4.6.4. Os pés do sacador entram em contato ou cruzam a linha de serviço de 1,80 m antes de a bola ser atingida. Se o sacador bate na bola com um pé no ar, esse pé deve entrar em contato com o chão a pelo menos 1,80 m da rede antes de mais movimento.
- 4.6.5. O sacador não mantém um ponto de contato com o pé que movimentou.
- 4.6.6. Depois de dar um passo, o sacador não mantém um ponto de contato com o pé que não movimentou.
- 4.6.7. A trajetória da bola muda devido à proximidade com a borda, sem entrar em contato com a borda (ou seja, pocket). **Exceção:** se a bola atingir perto do lado da rede do

sacador ela normalmente salta baixa e forte sem uma mudança de direção. Isso é um saque válido.

- 4.6.8. O contato inicial da bola com o set atinge o aro ou as pernas diretamente.
- 4.6.9. A bola cai na rede e, na sequência, rola para o aro e, então, vai para cima (ou seja, “roll-up”).
- 4.6.10. A bola, depois do saque, passa por cima do jogador que está recebendo desde que este esteja com o braço e mão estendidos para cima em linha reta. Se um saque atingir a palma de uma mão estendida em linha reta, é um saque válido. Se ele atingir as pontas dos dedos da mão estendida, é um saque não válido (ou seja, “high serve”).
- 4.6.11. A bola não toca em nenhuma parte do set.
- 4.6.12. A bola vai para baixo do set, também conhecida como Lobster Trap.
- 4.6.13. A bola quica várias vezes na rede ou quica na rede e depois acerta o set ao descer.
- 4.6.14. Depois do saque executado, o primeiro contato é feito por um jogador da equipe que sacou (ou seja, um jogador bate na bola que seu parceiro sacou).
- 4.6.15. A bola é lançada e não é batida. A partir do momento que o jogador lançar a bola para realizar o saque, caso ela caia no chão ou seja pega de volta (mesmo por conta de um lançamento errado), será considerado falta.
- 4.6.16. Existe uma violação de tempo. Veja 3.10.

## 5. Jogando Roundnet

### 5.1. Em jogo

A bola está em jogo a partir do momento em que o saque é realizado e até que:

- 5.1.1. uma falta de serviço ocorre e/ou é chamada pela equipe que está recebendo ou por um observador;
- 5.1.2. uma infração ocorre e/ou é chamada por qualquer equipe ou observador.
- 5.1.3. um ponto ocorre a partir de um ataque.

### 5.2. Contato com a bola

- 5.2.1. Um toque é qualquer contato com a bola por um jogador.
- 5.2.2. Uma equipe tem direito a, no máximo, 3 toques alternando entre os jogadores para retornar a bola para o set de roundnet. Se forem realizados mais toques, a equipe comete a infração e perde o ponto.
- 5.2.3. Contatos consecutivos – Um jogador não pode bater na bola duas vezes consecutivamente. **Exceção:** veja a regra 5.3.5.
- 5.2.4. Contatos simultâneos – Se os companheiros de equipe tocarem a bola simultaneamente, ela será contada como dois toques. Qualquer um dos seus companheiros de equipe pode levar o próximo golpe desde que eles não tenham usado os três toques.

### 5.3. Características do toque

- 5.3.1. A bola pode tocar em qualquer parte do corpo.
- 5.3.2. A bola deve ser golpeada, não segurada, levantada ou jogada.
  - 5.3.2.1. Uma segurada acontece se a bola parar em qualquer parte do corpo do jogador. Assim, a bola não deve parar na mão do jogador (por exemplo, durante o levantamento) ou em qualquer outro lugar do seu corpo.
  - 5.3.2.2. A bola jogada se caracteriza se a direção de deslocamento da bola for alterada por um contato prolongado. Uma carregada ocorre quando um jogador termina seu movimento em um ângulo diferente do início do contato. Alguns exemplos dessa infração quando um jogador mergulha em busca de uma bola fora de seu alcance e a joga para trás versus golpeando a bola de forma limpa ou quando um jogador está rebatendo uma largadinha e inicialmente contata a bola em um ângulo, mas, por meio de contato prolongado, termina em um diferente ângulo.
- 5.3.3. Os jogadores não podem bater na bola com as duas mãos. **Exceção:** veja as regras 5.3.4 e 5.3.5.
- 5.3.4. No primeiro toque da equipe em posse, a bola pode tocar várias partes do corpo, desde que os contatos ocorram simultaneamente.
- 5.3.5. No primeiro toque da equipe em posse, a bola pode entrar em contato com várias partes do corpo consecutivamente, desde que os contatos ocorram durante uma

ação. No entanto, o jogador pode não ter toques consecutivos na mesma mão (ou seja, palmas para os dedos). A intenção é reduzir as conduções de bola.

#### 5.4. Infrações em jogar a bola

- 5.4.1. Quatro ou mais toques – Um time acerta a bola mais de três vezes antes de retornar ao set.
- 5.4.2. Não realizar um toque – A bola é carregada, pega ou jogada.
- 5.4.3. Toque com duas mãos – Um jogador acerta a bola com as duas mãos simultaneamente. **Exceção:** veja a regra 5.3.4.
- 5.4.4. Contato duplo – Um jogador bate a bola duas vezes seguidas ou o contato da bola ocorre em várias partes do corpo em sucessão. **Exceção:** veja a regra 5.3.5.

#### 5.5. Contato com a rede

- 5.5.1. Golpes ilegais na rede – Quando a bola é devolvida ao set, o retorno resulta na perda do ponto para a equipe que fez o toque se:
  - 5.5.1.1. a bola toca qualquer parte do chão;
  - 5.5.1.2. a bola entra em contato com o aro do set de roundnet diretamente;
  - 5.5.1.3. a bola quica várias vezes na rede ou pula na rede, em seguida, atinge o set de roundnet ao descer;
  - 5.5.1.4. a bola tem um contato prolongado ao longo da rede, ou seja, a bola rola na rede.
- 5.5.2. Pocket – Durante um rally, qualquer chute que mude a trajetória da bola devido à proximidade da bola com o aro, sem entrar em contato com o aro (ou seja, pocket) é válido. Note que isso não é válido no saque.
- 5.5.3. Roll-up - Durante um rally, um ataque duramente atingido na rede que rola para dentro da rede e, em seguida, rola para o aro e, então, para fora da rede (ou seja, roll-up) é legal. Note que isso não é legal em um saque.
- 5.5.4. Mudança de posse – A posse de bola muda assim que a bola sai da rede. Nenhuma equipe pode tocar a bola enquanto ela estiver em contato com a rede.
- 5.5.5. Outras violações de jogadas – Todas resultam em perda do ponto.
  - 5.5.5.1. Se um jogador bater na bola fora do seu turno de jogada, isso resulta na perda do ponto para a equipe.
  - 5.5.5.2. Um jogador joga a bola na rede e, subsequentemente, a bola bate em seu parceiro de equipe. Isso resulta na perda do ponto para a equipe.
  - 5.5.5.3. Um jogador está em contato com a bola enquanto a bola está em contato com a rede.

#### 5.6. Contato com o set de roundnet

Qualquer contato com o aparelho por um jogador (aros, pernas ou rede) durante um rally resulta em uma infração de “set” para o jogador infrator e na perda do ponto para aquela equipe.

## 6. Obstáculos/Interferências

Um obstáculo é qualquer situação na qual o posicionamento de um jogador impede a equipe adversária de fazer o contato com a bola. **Lembre-se:** a segurança do jogador é primordial.

### 6.1. Os jogadores com a posse da bola devem ter plenas condições de concluir sua jogada sem nenhum tipo de interferência.

6.1.1. A sequência da jogada determina qual jogador tem direito à posse da bola. Quem puder chegar na bola primeiro, tem o direito de concluir a jogada sem interferência.

### 6.2. Para evitar qualquer tipo de interferência, o time sem a posse de bola deve se esforçar ao máximo para prover ao adversário:

6.2.1. livre acesso à bola logo após seu movimento final de ataque.;

6.2.2. liberdade para atacar a bola com amplitude de movimento razoável.

6.2.2.1. Para garantir a segurança dos jogadores, quando o atacante estiver efetuando um ataque sobre a rede, qualquer tentativa de defesa (pés, mãos, joelhos ou qualquer outra parte do corpo.) que invada o cilindro imaginário criado pelo aro do set será considerada ponto para o time atacante. O time defensor poderá invadir a área do cilindro imaginário após o atacante concluir seu movimento de ataque.

6.2.2.2. O movimento excessivo do jogador pode ocasionar uma interferência após a jogada de ataque.

### 6.3. Uma interferência ocorre quando um oponente falha em cumprir os itens 6.2.1 ou 6.2.2., mesmo que o oponente faça todos os esforços para evitá-lo.

### 6.4. O jogador que for atrapalhado poderá escolher continuar ou parar a jogada.

6.4.1. O jogador que quiser reiniciar uma jogada/ponto deverá solicitar a parada imediata da jogada e dizer que foi atrapalhado.

### 6.5. A jogada ou o ponto não poderão ser refeitos caso:

6.5.1. não haja interferência ou haja interferência tão mínima na jogada que não atrapalhe o jogador de alcançar a bola;

6.5.2. a interferência ocorra, mas os defensores não consigam efetuar um passe que possa resultar em uma boa jogada, ou se os jogadores não apresetarem nenhum esforço para alcançar a bola;

6.5.2.1. o jogador que faça todos os esforços para alcançar a bola (exceto jogadas perigosas) e esse movimento é significativo para determinar se eles fariam um bom passe. Em qualquer situação duvidosa, a segurança dos jogadores deve ser a prioridade.

6.5.3. os jogadores ignorem a obstrução e continuem a jogada;

6.5.4. o jogador crie a interferência no movimento em direção à bola.

6.5.4.1 Isso ocorre quando o oponente fornece claramente um acesso direto, mas o jogador segue uma rota diferente. Isso é diferente de uma situação em que um jogador, tentando se recuperar de uma posição de desvantagem, não tem acesso direto à bola. Nesta situação, o jogador antecipa o ataque e acaba acertando a bola no adversário. Se o jogador demonstrar suficientemente que eles teriam realizado um bom toque, então 6.6 e 6.8 determinarão o resultado do obstáculo.

6.6. O time receberá o ponto se houver uma interferência em que o time adversário não demonstre esforço para liberar espaço e o jogador tenha chance de efetuar um bom passe.

6.7. O time que sofreu interferência terá direito a replay e poderá escolher se irá sacar ou receber o saque caso o oponente tenha se esforçado ao máximo para evitar a interferência. Isso é válido desde que o time esteja em uma posição de vantagem no ataque e com alta probabilidade de realizar o ponto.

6.7.1. A rotação nos pontos de saque permanece inalterada.

6.7.2. Retorna-se ao primeiro saque.

6.8. O time prejudicado terá direito a replay se houver interferência na qual a dupla oponente tenha feito o máximo de esforço possível para evitar a interferência e o jogador tenha possibilidade real de seguir a jogada.

6.8.1. Retorna-se ao primeiro saque.

## 7. Conduta dos participantes

### 7.1. Conduta desportiva

- 7.1.1. Os participantes devem conhecer as regras oficiais da roundnet e cumpri-las.
- 7.1.2. Os participantes devem jogar com integridade. A responsabilidade do fair play é, em primeiro lugar, dos jogadores. Se um participante souber que cometeu algum tipo de violação, é sua obrigação anunciá-lo.
- 7.1.3. Os participantes devem aceitar as decisões dos observadores com uma conduta esportiva, sem contestá-las. Em caso de dúvida ou confusão, o esclarecimento pode ser solicitado.
- 7.1.4. Os participantes devem abster-se de ações ou atitudes destinadas a influenciar as decisões dos observadores.

### 7.2. Fair play

Os participantes devem se comportar com respeito e cortesia no espírito do fair play, não apenas com os observadores, mas com adversários, parceiros, espectadores ou pessoal de torneios.

### 7.3. Conduta imprópria

A conduta inadequada de um jogador em relação a observadores, adversários, parceiros, espectadores ou pessoal do torneio é classificada em três categorias, de acordo com a gravidade da ofensa.

- 7.3.1. Conduta rude – Ação contrária à boa maneira ou aos princípios morais.
- 7.3.2. Conduta ofensiva – Quaisquer atitudes ou ações que expressem desprezo, como palavras e gestos difamatórios.
- 7.3.3. Agressão – Ataque físico real ou comportamento agressivo ou ameaçador.

### 7.4. Escala de punição por má conduta

- 7.4.1. Aviso – A primeira conduta grosseira do jogo é punida com um aviso pelo observador ou diretor do torneio.
- 7.4.2. Penalidade – A segunda conduta grosseira da mesma partida pelo mesmo jogador é penalizada com um ponto concedido pelo observador ou diretor do torneio. A primeira conduta ofensiva do jogo por um jogador é penalizada com um ponto concedido pelo observador ou diretor do torneio.
- 7.4.3. Desclassificação – A terceira conduta grosseira da mesma partida pelo mesmo jogador é sancionada pela desqualificação do torneio pelo observador ou diretor do torneio. A segunda conduta ofensiva do jogo por um jogador é sancionada pela desqualificação do torneio pelo observador ou diretor do torneio. O primeiro ataque físico ou agressão implícita ou ameaçada é sancionado pela desqualificação do torneio pelo observador ou diretor do torneio.



## 7.5. Má conduta antes e entre jogos/partidas

Qualquer conduta incorreta que ocorra antes, entre ou depois de jogos/partidas é sancionada de acordo com a regra 7.3.4, e as sanções se aplicam nos jogos seguintes. Se não for observado por um oficial do torneio, essa má conduta deve ser comunicada ao diretor do torneio. Quando um jogador recebe uma penalidade, ele não receberá mais avisos em partidas subsequentes para aquele evento. As sanções começarão no nível de penalidade.

## 8. Fazer chamadas e resolver desentendimentos

### 8.1. Chamando faltas de serviço

Consulte 4.5.2.1.

### 8.2. Lances e infrações de jogo

Lances com infrações (como um golpe de aro direto) ou infrações de jogo (como contato com o set de roundnet) devem ser chamados imediatamente após a ocorrência e o jogo deve parar.

### 8.3. Chamada de obstáculo

O ato de um jogador entrar na frente do outro e gerar uma interferência na jogada deve ser chamado imediatamente após a ocorrência e o jogo deve parar.

### 8.4. Desacordos

Se as equipes não puderem determinar a legalidade de um golpe, saque ou uma chamada (quando observadores não estão presentes), elas devem repetir o ponto. Companheiros de equipe não precisam concordar uns com os outros para emitir um desacordo. Se três jogadores pensam uma coisa e o quarto jogador ainda discorda, deve-se repetir o ponto.

## 9. Observadores e suas responsabilidades

### 9.1. Chamadas ativas

Quando um observador vê qualquer uma das seguintes infrações, elas são obrigadas a interromper o jogo e tomar as medidas corretas:

- 9.1.1. Foot Fault
- 9.1.2. Invasão sobre a linha de serviço
- 9.1.3. Atendimento ilegal
- 9.1.4. Contato de rede ilegal
- 9.1.5. Contato ilegal com a bola – levantar, carregar, pegar, bater duas vezes e demais infrações.
- 9.1.6. Rotação incorreta ou ordem de veiculação
- 9.1.7. Pontuação incorreta
- 9.1.8. Violações de tempo (tempo entre sets e pontos, tempos limite)
- 9.1.9. Má conduta do jogador
- 9.1.10. Os jogadores podem fazer chamadas ativas que sentem que o observador perdeu. Se o observador discordar, perderá o ponto. Esta estipulação está em vigor para encorajar jogos espirituosos e desportistas. Os jogadores podem até fazer chamadas ativas contra eles mesmos.

### 9.2. Chamadas passivas

Chamadas passivas são chamadas feitas por jogadores. Se os jogadores não puderem chegar a um acordo sobre uma chamada, eles podem ir ao observador para tomar uma decisão. Uma vez que uma chamada vai para o observador, a decisão do observador é final. Se o observador não puder fazer uma chamada definitiva, o ponto será repetido.

**Nota:** para todas as chamadas não ativas, os jogadores devem sempre tentar resolver entre si antes de ir para o observador. O observador nunca deve adicionar sua entrada em uma chamada passiva até que os jogadores solicitem a perspectiva do observador.

### 9.3. Não chamadas

Se as equipes continuarem jogando após uma possível infração, elas não poderão pedir ao observador para tomar uma decisão.

### 9.4. Um observador

Ao usar um observador, o observador deve se posicionar para o lado do servidor com uma visão clara de possíveis foot faults ou infrações de invasão.

### 9.5. Dois observadores

Ao usar dois observadores, eles devem se posicionar em frente a frente. O observador posicionado ao lado do servidor é focado, principalmente, em observar foot faults ou violações de jogadas ilegais. O observador posicionado ao lado do receptor é focado, principalmente, em observar pockets e overs.

## 9.6. Três observadores

Ao usar três observadores, um se alinhará ao lado do servidor. O principal trabalho deste observador é observar foot faults. O segundo vai alinhar-se ao lado e atrás do receptor. O principal trabalho deste observador é observar os pockets e overs. O terceiro vai alinhar-se no outro lado do servidor para obter uma visão clara da invasão sobre o limite de 1,80 m e jogadas ilegais.

## 9.7. Quatro observadores

Ao usar quatro observadores, um se alinhará ao lado do servidor, e o principal trabalho deste observador é observar as infrações de distância no saque. O segundo vai alinhar-se ao lado e atrás do receptor e tem como principal trabalho observar pockets e high serve. O terceiro vai alinhar-se no outro lado do servidor para obter uma visão clara da invasão ao longo do limite da linha de saque e outros lances ilegais. E, por fim, o quarto vai alinhar-se no outro lado do receptor.

## 9.8. Observador principal

Quando há vários observadores, antes do início da partida, um dos observadores deve ser escolhido para ser o observador principal. O observador principal deve ser a pessoa com mais experiência. O observador chefe ajuda a tomar decisões finais sobre as chamadas e é responsável por impor penalidades de má conduta do jogador.

## 9.9. Fazendo chamadas

- 9.9.1. As chamadas não são feitas por regra da maioria. Quando solicitados por uma decisão, os observadores devem se reunir e determinar quem teve a melhor perspectiva. Quem tem a melhor perspectiva deve fazer a chamada.
- 9.9.2. Se houver um desacordo entre os observadores com uma perspectiva igualmente boa, a decisão dos observadores principais será a final.
- 9.9.3. Se a maioria dos observadores concordar, mas o observador principal discordar e todos tiverem perspectivas igualmente boas, vale, em última análise, a decisão do observador principal.
- 9.9.4. Se nenhum dos observadores tiver uma boa perspectiva sobre o jogo em questão, podem pedir uma repetição do ponto.

## 9.10. Sinais manuais



**Infraction**  
Infração



**Clean**  
Limpo/Valido



**Pocket**  
Pocket



**Rim**



**Saque alto**

**High Serve**



**Violação de distância**

**6-Foot Violation**



**Toss Violation**  
Falta no arremesso



**Catch/Throw**  
Bola Segurada/Jogada



**Hinder**  
Obstrução



**Lobster Trap**

## 9.11. Exemplos

- 9.11.1. No meio de um ponto, dois jogadores de equipes opostas se chocam. Após a colisão, o Time A é incapaz de recuperar a bola na rede. O time A chama um obstáculo por parte do Time B. O Time B não acredita que um impedimento tenha ocorrido. O Time B pede a decisão do observador. Se o observador chamar um obstáculo, o ponto é repetido. Se o observador declara que um impedimento não ocorreu, o Time B recebe o ponto.
- 9.11.2. Um primeiro saque passa por cima da mão de um jogador no Time A. O Time A chama "over". O Time B não acredita que o saque tenha sido alto demais. O Time B pede a decisão do observador. Se o observador chamar o saque muito alto, então o Time B terá uma falta de saque e recebe uma segunda tentativa de serviço. Se o observador chamar o saque legal, o Time B recebe o ponto.
- 9.11.3. O Time A acha que o Time B pode ter atingido o aro em um lance. Eles continuam jogando o ponto, e o Time A acaba perdendo o ponto. O Time A diz que eles devem repetir o ponto por causa do possível lance no aro. O Time B contesta o fato de ter atingido o aro. O Time A pede a decisão do observador. O observador afirma que não pode tomar uma decisão porque a infração ocorreu no meio do ponto. O time B recebe o ponto.