



REGRAS DE CÂMBIO

1. DO JOGO

O Câmbio é um esporte jogado por duas equipes em uma quadra dividida por uma rede. Seu objetivo é enviar a bola por cima da rede, de forma a fazê-la tocar a parte do solo que esteja compreendido dentro da quadra adversária, ao tempo que a sua equipe deve impedir o adversário ao mesmo intento. Não é permitido receber, dominar ou passar a bola com os pés.

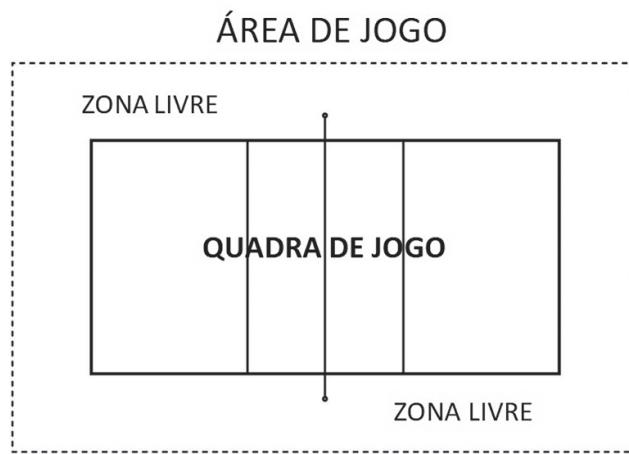
A bola é colocada em jogo com o saque ao sair da mão do jogador da posição 8 sobre a rede para o campo do adversário. Cada equipe poderá usufruir de até três toques na bola. A marcação de um ponto acontece quando a bola toca o solo adversário; desviada de sua trajetória por um jogador adversário e vai para fora da quadra; a bola arremessada vai direto para fora da quadra adversária; quando no arremesso a bola não passa da rede divisória; quando um jogador comete uma penalidade. O tempo entre o saque e a marcação de um ponto, chama-se rally. Quando uma equipe vence o rally, ela ganha um ponto e o direito de sacar, e ainda, seus jogadores rodam uma posição no sentido horário.

O jogo termina quando uma equipe fizer 15 pontos ou tenha maior pontuação após 15 minutos jogados. O que vier primeiro.

2. ESTRUTURA DO JOGO

2.1 ÁREA DE JOGO

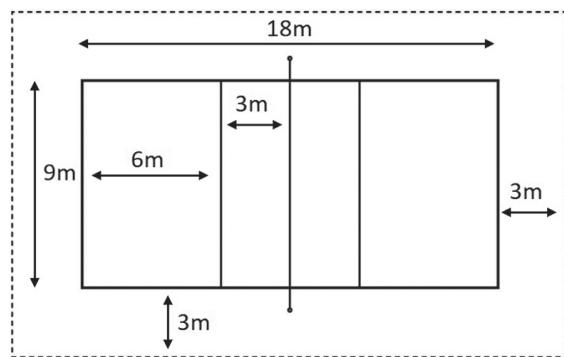
A área de jogo compreende a quadra de jogo e a zona livre. Deverá ser retangular e simétrica.



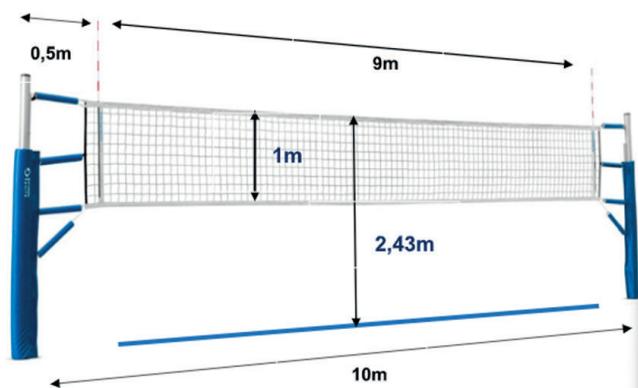
2.2 QUADRA DE JOGO

Quadra de Câmbio (igual a quadra de voleibol) com 18 metros x 9 metros, em cada quadra há uma linha, cuja extremidade posterior é desenhada a 3 metros de distân-

cia a partir do eixo da linha central. Todas as linhas possuem a largura de 5 centímetros. Devem possuir cor clara, diferente da cor do piso da quadra e de quaisquer outras linhas. Todas estão inseridas na dimensão da quadra.



2.3 REDE



2.3.1 ESTRUTURA DA REDE

- a) A rede possui 1m de altura (± 3 cm) por 9,5 a 10 m de comprimento (com 25 a 50 cm adicionais além das faixas). Será constituída de malhas quadradas com ± 10 cm de lado.
- b) Na parte superior há uma faixa horizontal de ± 7 cm de largura, que consiste em uma lona branca dobrada ao meio, costurada ao longo de toda a extensão da rede.
- c) Dentro desta faixa um cabo de aço flexível estende a rede nos postes e mantém sua parte superior tensionada.
- d) Na parte inferior da rede há outra faixa horizontal com ± 5 cm, similar à faixa superior. Por dentro desta faixa passará uma corda, que amarra a rede aos postes e mantém a parte inferior tensionada.
- e) Em cada extremidade final da faixa há uma abertura através da qual passará uma corda a fim de amarrá-la aos postes no intuito de manter a parte superior tensionada.

2.3.2 ALTURA DA REDE

A rede é colocada verticalmente sobre a linha central. Sua parte superior é ajustada a 2,43 metros do solo

(naipe masculino, feminino e mista). Sua altura é medida a partir centro da quadra de jogo.

2.3.3 ANTENA

- a) Compõem ainda na rede, duas antenas laterais, delimitando o espaço de jogo em 9m.
- b) As antenas são varas flexíveis com $\pm 1,8$ m de comprimento e ± 10 mm de diâmetro, fabricadas em fibra de vidro ou material similar. Cada antena é amarrada de forma a tangenciar a parte externa de cada faixa lateral. As antenas são colocadas em lados opostos da rede.
- c) A parte superior de cada antena estende-se além do bordo superior da rede por ± 80 cm e é marcada com listras de ± 10 cm de largura, em cores contrastantes, com preferência para vermelho e branco.
- d) As antenas são consideradas parte integrante da rede e delimitam os limites laterais do espaço de cruzamento.

2.3.4 POSTES

Os postes que sustentam a rede são colocados a uma distância de $\pm 0,5$ m a 1 m de cada linha lateral. Possuem $\pm 2,55$ m de altura e devem ser, preferivelmente, ajustáveis.

2.4 BOLA

A bola deve ser oficial da CBV.

Sendo esférica, dotada de uma capa flexível de couro ou couro sintético, além de uma câmara interior feita de borracha ou material similar.

Sua circunferência deve ser de 65 a 67 cm e seu peso de 260 a 280 g. Sua pressão interna medirá entre 0,30 e 0,325 kg/cm².

Sua pressão interna medirá entre 0,30 a 0,325 kg/cm²

2.5 UNIFORME

2.5.1 UNIFORME DA EQUIPE



- a) A equipe deve apresentar-se ao jogo com camisetas numeradas, de mesmo modelo e cor, calções (bermuda, calça Legging, calça de abrigo) de mesmo modelo e cor, além de meias e calçado esportivo. O conjunto destes materiais é considerado uniforme da equipe.

- b) A numeração nas camisetas é obrigatória. A cor e o brilho dos números devem contrastar com a cor e o brilho das camisetas.

Os números devem medir no mínimo 8 cm de altura na frente da camiseta e 20cm de altura centralizado nas costas. A faixa que forma os números deve ter um mínimo de 0,2cm de largura. (cobrado a partir 2026)

- c) O capitão da equipe deverá usar uma faixa no braço (braçadeira), para facilitar a identificação pelo árbitro.
- d) O equipamento individual dos jogadores será composto de camiseta, calção (bermuda, calça de abrigo, calça legging), meia e calçado esportivo.

2.5.2 AUTORIZAÇÕES ESPECIAIS

O árbitro central poderá autorizar:

- a) Jogar com agasalhos (caso de frio) desde que tenham harmonia com o uniforme da equipe e numerados.
- b) Jogar descalço;
- c) Trocar de uniforme entre os sets ou após uma substituição, desde que a cor, o número, modelo sejam os mesmos de sua equipe.

- d) Usar óculos ou lentes de contato. Estes materiais são por conta e risco dos atletas, e por tanto, eximindo da arbitragem e/ou organização de qualquer responsabilidade sobre estes materiais e sua utilização.
- e) Utilizar indumentária de compressão para auxílio ou proteção corporal.

2.5.3 É VEDADO AO ATLETA

O uso de objetos que possam causar lesões ou proporcionar qualquer vantagem ao jogador.

3. COMPOSIÇÃO DA EQUIPE

3.1 PARTICIPANTES DA EQUIPE

3.1.1 FORMAÇÃO DA EQUIPE

Para uma partida, a equipe deverá ser composta de 09 a 15 jogadores, sendo 09 titulares e 06 reservas. Além de um técnico ou representante indicado. Este último pode ser um jogador da equipe.

3.1.2 PROCEDIMENTOS DE REGISTRO DA EQUIPE

- a) Antes do início da competição, o técnico ou capitão deve apresentar a ficha de inscrição de sua equipe;
- b) Após a entrega da ficha de inscrição, os jogadores registrados não podem ser mudados;
- c) Antes do início de cada jogo, o técnico deve apresentar a formação inicial de sua equipe na papeleta de formação para o mesário;
- d) Somente os jogadores registrados na ficha de inscrição e/ou na súmula (de acordo com o regulamento) poderão entrar na área de jogo, na quadra e se sentar no banco de reserva (se houver);

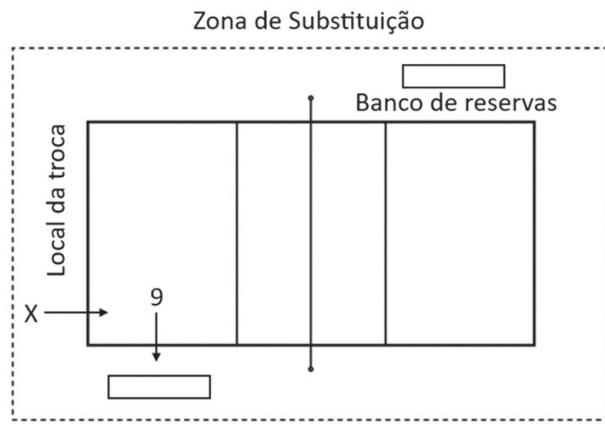
- e) O jogador só pode participar de um jogo se estiver na área de jogo (quadra ou banco de reservas) quando o árbitro apitar o início da partida;
- f) Um dos jogadores no ato de preenchimento da súmula será indicado como capitão da equipe. Este deve usar braçadeira ou similar para avultar esta distinção;
- g) Em caso de substituição do capitão, deverá ser indicado o substituto no momento da troca.

3.1.3 RESERVAS

- a) Os reservas, são jogadores inscritos na súmula que não adentram ou tomam posição na quadra no início do jogo. Mas, possuem possibilidade de jogar, caso o técnico ou capitão decidam fazer trocas de jogadores ou ainda, a equipe opte por fazer o rodízio de atletas;
- b) Estes reservas devem ficar na área de jogo, sentados no banco apropriado ou estar em aquecimento em local indicado pela arbitragem;
- c) O banco de reservas (quando houver) deve ficar na área de jogo, a 3m ou mais da quadra, no espaço entre a linha dos 3m e a linha final da quadra;
- d) A substituição de jogador deve ser pela posição 1 na quadra. O jogador da posição 9 sai pela lateral e o novo jogador entra na 1, mantendo o rodízio. Caso

não ocorra desta forma, a equipe será punida com ponto ao adversário;

- e) Posição dos jogadores reservas:



3.2 RESPONSÁVEIS PELA EQUIPE

3.2.1 RESPONSABILIDADES

- a) Ambos, o capitão da equipe e o técnico são responsáveis pela conduta e disciplina dos membros de sua equipe.

3.2.2 TÉCNICO

- a) Durante a partida, o técnico conduz as jogadas de sua equipe de fora da quadra de jogo. Ele/ela indica a for-

mação inicial (os substitutos e solicita tempos). No desempenho de suas funções, suas solicitações serão submetidas ao 1º árbitro;

- b) Durante a partida o técnico pode requisitar um tempo técnico de 1 minuto ,caso opte,pois não é obrigatório. (Cronômetro parado);
- c) Caso a equipe não possua um técnico formalizado, o capitão deve assumir suas funções. Para tal, antes da partida deve informar a mesa.

3.2.3 CAPITÃO

- a) O Capitão representa sua equipe no sorteio e assina a súmula no término da partida;
- b) É o único jogador em quadra autorizado a dirimir dúvidas ao Árbitro central;
- c) Caso o capitão for substituído em quadra, o técnico e ou o próprio deve designar outro jogador da sua equipe para assumir o seu papel;



4. O JOGO

4.1 SORTEIO

Antes do início da partida, o árbitro central realiza o sorteio, com a presença dos capitães das duas equipes.

4.1.1. ESCOLHA DO VENCEDOR DO SORTEIO

O vencedor do sorteio escolherá:

- a) O direito de sacar;
- b) ou lado da quadra que iniciará a partida.

4.1.2 TROCA DE QUADRA

Dependendo das condições da quadra ou do ginásio, será definido pelo árbitro no momento do sorteio a combinação de troca de quadra na metade do tempo oficial, ou seja, 7min e 30s. A bola continua com a equipe que estava com a posse da bola.

- a) A posição dos jogadores na troca deve obedecer a mesma do início do jogo;

- b) O cronômetro da arbitragem deve recomeçar do tempo zero. Não levando em conta o tempo parado.

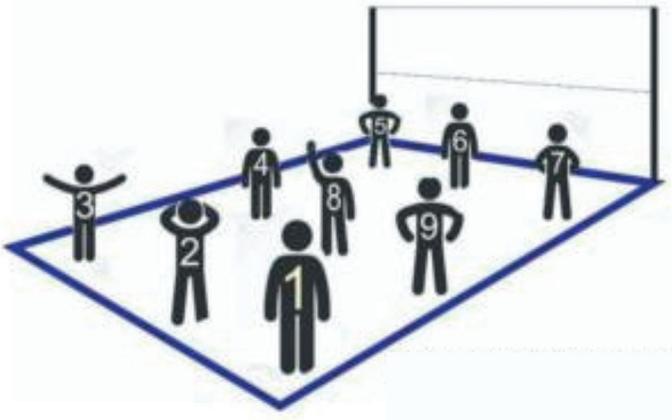
4.2 FORMAÇÃO DAS EQUIPES

4.2.1 NÚMERO DE JOGADORES EM QUADRA

- a) Deve haver sempre 9 jogadores de cada equipe em quadra durante a partida;
- b) Não é permitido em momento algum a equipe jogar com número menor que o indicado acima;
- c) Se a equipe não entrar em quadra com o número de jogadores acima, a arbitragem aguardará o tempo regulamentar de 5 minutos para iniciar a partida e decretará a perda do jogo por 15x0.
- d) Se a equipe perder um jogador (por diversos motivos) e não tiver substituto no banco de reservas, a arbitragem decretará a perda do jogo. O placar manterá os pontos desta equipe e aumentará os pontos do adversário (vencedor) até completar 15 pontos.

4.2.2 POSIÇÃO NA QUADRA

- a) As posições dos jogadores em quadra são numeradas da seguinte forma:



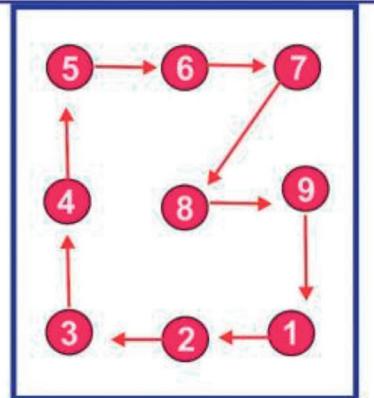
- Posição 1: Lado direito ao fundo da quadra. O jogador não deve estar à frente do jogador da posição 9 e nem ultrapassar lateralmente o jogador da posição 2;
- Posição 2: Meio ao fundo da quadra. O jogador não deve estar à frente do Jogador da posição 8 e nem ultrapassar lateralmente os jogadores da posição 3 e 1;
- Posição 3: Lado esquerdo ao fundo da quadra. O jogador não deve estar à frente do jogador da posição 4 e nem ultrapassar lateralmente o jogador da posição 2;

- Posição 4: Lado esquerdo do meio da quadra. O jogador deve estar à frente do jogador da posição 3, atrás do jogador da posição 5 e ao lado esquerdo do jogador da posição 8 (não deve ultrapassá-lo lateralmente);
- Posição 5: Lado esquerdo e frente da quadra. O jogador não deve estar atrás do jogador da posição 4 e ao lado esquerdo do jogador da posição 6 (não deve ultrapassá-lo lateralmente);
- Posição 6: Centro e frente da quadra. O jogador deve estar à frente do jogador da posição 8 e ao lado direito do jogador da posição 5 e ao lado esquerdo do jogador da posição 7 (não deve ultrapassá-los lateralmente);
- Posição 7: Lado direito e frente da quadra. O jogador não deve estar atrás do jogador da posição 9 e nem ultrapassar lateralmente o jogador da posição 6;
- Posição 8: Centro do meio da quadra. O jogador não deve estar a frente do jogador da posição 6 e nem atrás do jogador da posição 2; ainda, deve estar ao lado direito do jogador da posição 4 e ao lado esquerdo do jogador da posição 9, sem ultrapassá-los lateralmente;
- Posição 9: Lado direito do meio da quadra. O jogador deve estar atrás do jogador da posição 7 e

a frente do jogador da posição 1. Mas, não deve ultrapassar lateralmente o jogador da posição nº 8.

- b) As posições dos jogadores são determinadas e controladas conforme a posição do contato dos seus pés com o solo (o contato com o chão fixa a posição do jogador);
- c) A formação inicial da equipe indica a ordem de rotação dos jogadores em quadra. Esta ordem será mantida durante todo o jogo;
- d) No momento em que a bola é arremessada pelo sacador, cada jogador deverá estar posicionado dentro de sua quadra, conforme a ordem de rotação.

4.2.3 ROTAÇÃO



A rotação deve acontecer sempre quando o jogador da posição 8 de seu time sacar ou arremessar a bola ao campo adversário.

- a) Mesmo se o jogador da posição 8 cometer um erro em seu arremesso da bola, todos da equipe devem rotar.

4.2.4 FALTAS DE POSIÇÃO OU ROTAÇÃO

- a) Uma equipe comete uma falta de posição quando um jogador não ocupa sua posição correta, quando a bola é arremessada pelo seu sacador;
- b) Uma falta de posição acarreta as seguintes consequências:
- A equipe será penalizada com um ponto para a equipe adversária;
 - Perda da posse da bola para sacar;
 - A posição dos jogadores deve ser retificada.

4.2.5 EQUIPE AUSENTE E EQUIPE INCOMPLETA

- a) A equipe que, injustificadamente, não se apresentar no local, data e hora marcados para a partida, será declarada ausente. Esta perderá por 15 X 0;
- b) O tempo de espera para ser declarada equipe ausente será de até 5 (cinco) minutos. A outra equipe presente deve estar dentro da quadra e após o término do tempo de espera deverá sacar uma única vez. Assim, será declarada vencedora pelo placar de 15 X 0;

- c) A equipe que se recusar a jogar após ser convidada para tal, será declarada ausente, desistindo da partida, e terá como resultado a derrota por 15 X 0 no jogo;
- d) A equipe declarada INCOMPLETA PARA A PARTIDA perderá a partida e terá como resultado a derrota por 15 X 0 no jogo;
- e) A equipe declarada INCOMPLETA DURANTE A PARTIDA, perderá o jogo. A equipe adversária receberá os pontos necessários para atingir 15 pontos. A equipe declarada incompleta manterá seus pontos ganhos até o momento da declaração;
- f) O tempo de espera em caso de impossibilidade de participação de jogador em equipes sem reservas, deixando-a com número insuficiente de jogadores, será de 5 minutos. Após, a equipe será declarada incompleta.

4.3 RALLY

É a sequência de ações de jogo ocorridas desde o momento em que o arremesso é executado pelo sacador até o momento em que a bola é considerada fora de jogo.

4.3.1 CONSEQUÊNCIAS AO FINAL DO RALLY

- a) Se a equipe sacadora vence o rally esta marca um ponto e continua a sacar;

- b) Se a equipe receptora vence o rally, esta marca um ponto e deverá executar o próximo saque;
- c) Caso a arbitragem aponte “discussão” durante o rally, este encerra sem pontuação de alguma equipe e, a equipe que tinha efetuado o saque, repete o lance. Neste caso, o mesmo jogador que estava na posição 8 do início do rally volta a efetuar o saque.

4.4 SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES

4.4.1 SUBSTITUIÇÃO DURANTE A PARTIDA

- a) A substituição deverá ocorrer somente após o técnico comunicar ao árbitro de linha;
- b) Para que haja a substituição, o jogador da posição 09 (nove) deverá deixar a quadra, e o substituto entrar na posição 1 (um), mantendo-se sempre o número de 09 jogadores em quadra;
- c) A substituição será durante a rotação e não haverá interrupção no tempo de jogo;
- d) Será considerado ponto para a equipe adversária qualquer irregularidade na substituição;
- e) A substituição fora da regra acima poderá ocorrer por lesão ou impedimento de continuar em quadra um jogador em outra posição que não seja a 09 (nove). Para que ocorra, o árbitro deverá solicitar um “time-

-out” (parada de tempo) e o jogador ser substituído por um reserva inscrito na súmula\ficha de inscrição, mantendo-se sempre a proporção acima.

4.5 AÇÕES DE JOGO

4.5.1 SAQUE e ATAQUE

- a) O saque e/ou ataque, será realizado sempre pelo jogador da posição 8 (oito);
- b) O sacador não poderá exceder 08 (oito) segundos para efetuar o arremesso, após estar de posse da bola;

O saque ou ataque, pode ser efetuado em qualquer espaço dentro da quadra desde que o (s) pé (s) do jogador:

- NÃO perca o contato com o solo;
- NÃO toque ou ultrapasse a linha delimitadora dos três metros até a linha central.

- c) No arremesso, o jogador poderá escolher em qualquer parte da quadra que quiser, abaixo da linha de 3m, mas seu corpo não poderá sair das linhas delimitadoras laterais e de fundo da quadra durante o ato. Caso estiver pisando a linha delimitadora, será apto para o arremesso, pois a linha é considerada dentro da quadra;

- d) Os jogadores após o saque devem efetuar rodízio seguindo a ordem determinada no início do jogo;
- e) Caso o jogador arremesse e a bola não ultrapasse a rede será finalizado o rally. Desta forma, a bola após o arremesso não pode ser recuperada pela própria equipe para dar continuidade ao jogo;
- f) O saque inicial, após cada ponto, início ou interrupção de jogo, só terá validade após o apito do árbitro;
- g) Após o apito, o sacador não pode quicar a bola antes do arremesso;
- h) Os jogadores da equipe sacadora não podem impedir o seu adversário, seja por uma ação individual ou coletiva, de ver o golpe de saque e a trajetória da bola. Esse ato é chamado de “barreira” e é uma falta da equipe sacadora. Ponto e posse de bola para a equipe adversária.

4.5.2 PASSE

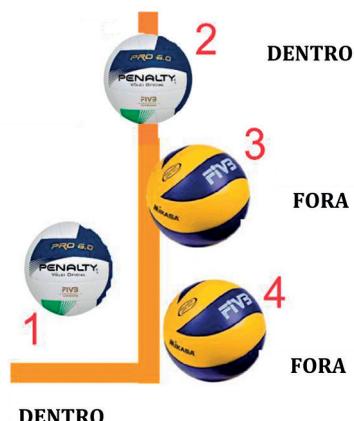
- a) A equipe pode passar até duas vezes até que a bola possa chegar ao jogador da posição 8;
- b) O passe após domínio na recepção da bola pode ser realizado com uma ou duas mãos;
- c) Pode ser executado se aproximando e entregando a bola ao companheiro;

- d) Ou pode ser executado arremessando a bola ao companheiro.

4.5.3 BOLA EM JOGO

- a) A bola se torna “em jogo” a partir do momento em que o sacador arremessa a bola em direção a outra quadra, após a autorização de saque pelo 1º árbitro;
- b) O saque e ou ataque será executado com um arremesso. Caso o jogador arremesse e não ultrapasse a rede será finalizado o rally;
- c) Caso o sacador arremesse antes do apito, o lance será considerado inválido. Nesse caso, repete-se o saque.

4.5.4 BOLA FORA DE JOGO

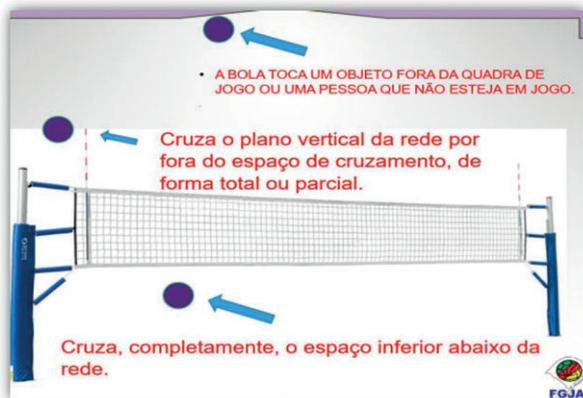


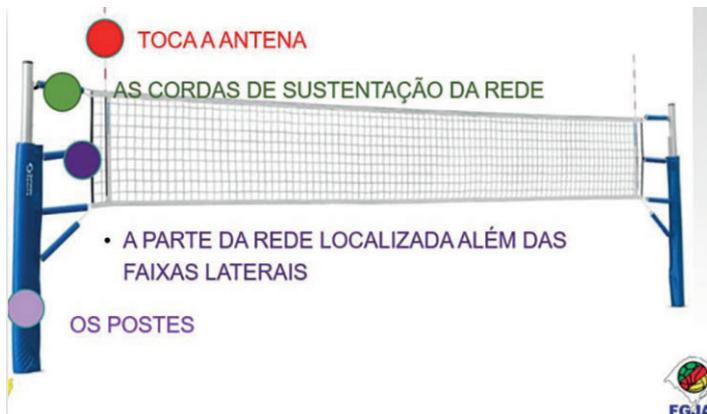
Obs.: a circunferência da bola está dentro, mas o contato com o solo está fora.

- a) A bola que entra em contato com o solo completamente fora das linhas delimitadoras da quadra;
- b) Toca um objeto localizado fora da quadra de jogo, teto ou uma pessoa fora do jogo;
- c) Toca a antena, as cordas de sustentação da rede, os postes ou a parte da rede localizada além das faixas laterais;
- d) Cruza o plano vertical da rede por fora do espaço de cruzamento, de forma total ou parcial;
- e) Cruza, completamente, o espaço inferior sob a rede.

BOLA FORA

BOLA FORA





4.5.5 RECUPERAÇÃO DA BOLA

A bola pode ser recuperada mesmo além da zona livre, desde que não bata em nenhuma pessoa, objeto ou obstáculo.

4.5.6 INVASÃO DE QUADRA

- É invasão, quando ocorre penetração na quadra adversária além da linha central. Para que isso ocorra, pelo menos um segmento do corpo (pés, pernas, braços etc.) ultrapasse totalmente a linha delimitadora e entre em contato com o solo adversário;

Observações:

- Não é invasão, quando o jogador tocar a quadra adversária com o(s) pé(s), desde que alguma parte dele(s)

permaneça(m) em contato com a linha central, ou a projeção do(s) pé(s) no solo esteja sobre a linha central e esta ação não interfira no jogo do adversário;

- Não é invasão, quando o jogador penetre pelo “ar” (acima da linha central) a quadra adversária com qualquer parte do corpo acima dos pés, desde que isto não interfira no jogo do adversário;

4.5.7 CONTATO COM A REDE

- a) O contato de um jogador com a rede não é falta, a menos que interfira no jogo;
- b) Não é permitido que o jogador propositalmente movimente a rede, bem como, apoie-se nela. Isso é considerado falta;
- c) A consequência do contato faltoso é de ponto e posse de bola para a equipe adversária.

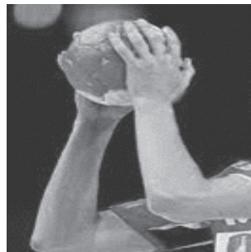
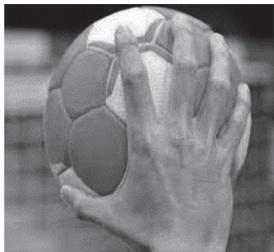
4.5.8 CONTATO COM OUTRAS ESTRUTURAS

- a) Jogadores podem tocar o poste, o cabo de fixação ou qualquer outro objeto além da antena, incluindo a própria rede, desde que isto não interfira no jogo;
- b) Jogador não pode se apropriar de estruturas fixas ou móveis fora da quadra que o ajudem no domínio da bola (apoiar-se em bancos, escadas, cadeiras, mesas etc);

- c) Jogador não poderá obter apoio de companheiros para pegar bolas (subir nas coxas, elevar o colega pelas mãos etc.).

4.5.9 TOQUES DE BOLA

A bola presa ou dominada acontece quando o jogador segura a bola. Isso pode acontecer com duas ou uma mão.



- a) Será considerado toque, para a contagem dos três permitidos, apenas bola presa ou dominada. Ou seja, se um jogador “raspar” (leve contato) na bola não é considerado um toque;
- b) É permitido amortecer o arremesso com a intenção de domínio da bola em situação de defesa própria;
- c) É permitido o mesmo jogador pode tocar quantas vezes quiser a bola na tentativa de dominá-la. Inclusive esse jogador pode sair da quadra e voltar sem que ocorra infração;

- d) Não será interpretado como toques possíveis, sequências de batidas na bola entre um, dois ou mais jogadores, que tentam prender ou dominar a bola;
- e) Não é permitido espalmar ou amortecer a bola propositalmente para seu companheiro de equipe;
- f) A bola pode ser tocada com qualquer parte do corpo acima dos pés na tentativa de dominá-la.

4.5.10 TEMPO TÉCNICO

- a) Cada equipe terá direito a solicitação de um tempo técnico por jogo de 1 minuto;
- b) A solicitação deverá ser feita pelo técnico ou capitão com a posse da bola, em qualquer momento da partida;
- c) Durante o tempo técnico o cronômetro fica parado.

4.6 PONTO NO JOGO

4.6.1 MARCAÇÃO DE PONTO

Uma equipe marca ponto quando:

- a) No arremesso de saque ou ataque de sua equipe:
 - Tenha êxito em fazer a bola tocar a quadra adversária, incluindo as linhas demarcatórias;

- A bola sai da quadra após bater ou desviar em um adversário;
- b) Na tentativa de defesa da equipe adversária:
- Um jogador espalma propositalmente para seu companheiro;
 - Um jogador recebe ou bate a bola com os pés;
 - Uma equipe toca a bola quatro vezes antes enviá-la para o lado adversário.
- c) No arremesso da equipe adversária:
- A equipe adversária joga a bola completamente para fora das linhas demarcatórias da quadra;
 - A bola da equipe adversária bate na antena da rede;
 - Quando o jogador da posição 8 pisa ou invade a linha delimitadora de 3m na hora do arremesso;
 - Quando o jogador da posição 8 salta na hora do arremesso.
- d) Nas faltas e erros da equipe adversária:
- Quando a equipe adversária comete um erro de rotação;
 - Quando a equipe adversária cometa uma falta;
 - Quando a equipe adversária faz um bloqueio da bola em cima da rede;

- Quando a equipe adversária recebe uma penalidade;
- Quando a equipe adversária faz uma substituição irregular.

4.6.2 FALTAS EM SEQUÊNCIA E DUPLAS

Uma equipe comete uma falta ao transgredir quaisquer regras do jogo. Os árbitros julgam as faltas e determinam as consequências de acordo com as regras:

- a) Se duas ou mais faltas são cometidas sucessivamente, somente a primeira é marcada;
- b) Se duas ou mais faltas são cometidas, por jogadores de equipes adversárias simultaneamente, uma FALTA DUPLA é cometida. Desta forma, deve-se repetir o Rally, sem pontuação para as equipes.

4.6.3 VENCENDO UMA PARTIDA

Vencerá o jogo, a equipe que primeiro alcançar a marca de 15 pontos ou chegar com pontuação maior ao final de 15 minutos. O que vier primeiro.

Obs.: é recomendado ao árbitro, quando possível, avisar quando faltar um minuto ou um ponto para finalizar a partida.

4.6.4 PONTO OURO

Em caso de empate no tempo regulamentar de 15min, o jogo vai ser determinado no PONTO OURO.

- a) Ao final dos 15min, o árbitro finaliza a partida;
- b) As equipes devem ficar em suas quadras e nas mesmas posições;
- c) É sorteado pelo árbitro qual equipe recomeçará a partida;
- d) O jogo continua até que uma das equipes marque o primeiro ponto.

4.6.5 FINALIZAÇÃO DA PARTIDA

Após o término do tempo ou pontuação que define a partida, solicita-se que as duas equipes adversárias, incluindo reservas e comissão técnica se cumprimentem junto a rede.

Tal medida é um compulsório para que a disputa seja somente durante o período de jogo. Encerrada a disputa, termina-se o embate.

4.6.6 PONTOS POR PARTIDA

Uma partida vale 2 pontos pela vitória e 1 ponto pela derrota. No Câmbio não existe empate.

4.6.7 CRITÉRIOS DE DESEMPATE

Caso ocorra empate na pontuação e há uma necessidade de desempatar as equipes valer-se-ão os seguintes critérios nos eventos oficiais da FGJAI:

a) Entre duas equipes:

- Confronto direto

b) Entre três ou mais equipes:

- Maior número de vitórias;
- Maior saldo de pontos (é a soma do número de pontos marcados diminuídos pelo número de pontos sofridos);
- Maior número de pontos marcados;
- Menor número de pontos sofridos;
- Sorteio.

Os critérios de desempate valem para todas as categorias e naipe em jogos, torneios e competições oficiais da FGJAI.

5. CATEGORIAS E NAIPES OFICIAIS

5.1 CATEGORIAS OFICIAIS

a) MASTER

A Categoria Master é para jogadores que tenham o mínimo de 50 anos (50+) completos no dia do evento.

b) SÊNIOR

A Categoria Sênior é para jogadores que tenham o mínimo de 60 anos (60+) no dia do evento.

c) SUPERSÊNIOR

A Categoria Supersênior é para jogadores que tenham o mínimo de 70 anos (70+) no dia do evento. É aceito uma jogadora que tenha no mínimo 65 anos no dia da disputa para completar e incentivar a categoria.

5.2 NAIPES OFICIAIS

a) FEMININO

Mulheres com registro neste estado civil podem disputar o naipe; Incluindo intersexo e transgênero, des-

de que tenha o registro civil oficial (gênero feminino, diverso, não identificado ou outro que siga as leis nacionais).

b) MASCULINO

Homens com registro neste estado civil podem disputar o naipe; Incluindo intersexo e transgênero, desde que tenha o registro civil oficial (gênero masculino, diverso, não identificado ou outro que siga as leis nacionais).

c) MISTO

Neste naipe são aceitos em quadra até 3 homens. No banco de reservas podem ter mais pessoas masculinas. Na substituição de jogadores, deve-se respeitar essa norma.

6. CONDUTA DOS JOGADORES

6.1 CONDUTA DESPORTIVA:

6.1.1 DEVERES DOS JOGADORES E COMISSÃO TÉCNICA

- a) Conhecer e cumprir as Regras Oficiais;
- b) Aceitar as decisões dos árbitros com espírito esportivo, sem contestá-las;
- c) Evitar ações ou atitudes que possam influenciar as decisões dos árbitros ou ainda encobrir faltas cometidas por sua equipe;
- d) Portar-se adequadamente na quadra, evitando agressões físicas e verbais, da mesma forma, com gestos e movimentos agressivos ou obscenos;
- e) Não importunar ou influenciar negativamente o público presente. Fato que pode tumultuar o ambiente da partida.

6.1.2 DIREITOS DOS JOGADORES E COMISSÃO TÉCNICA

- a) Ter acesso a tabela e demais informações referentes a partida;

- b) Verificar a súmula após a sua participação na partida;
- c) Adentrar à quadra ao mesmo tempo da equipe adversária;
- d) Saber qual bola oficial será utilizada na partida.

6.2 CONDUTAS IRREGULARES E SUAS PUNIÇÕES

6.2.1 CONDUTAS IRREGULARES

- a) As faltas por conduta irregular são aquelas que não obedecem aos itens 6.1 (qualquer parte de seu conteúdo); e tratáveis de punições, seja pelo árbitro durante a partida e pela comissão organizadora após o término da partida. Para casos graves, poder-se-á levar a julgamento pela Organização do evento, inclusive levar o caso a Delegacia Civil;
- b) A falta de conduta de menor intensidade de ação (atos remediáveis) é passível de advertência verbal;
- c) A falta de conduta de intensidade moderada de ação (atos severos remediáveis) é passível de perda da posse da bola e ponto da equipe adversária;
- d) A falta de conduta de maior intensidade de ação (atos severos não remediáveis) é passível de exclusão e perda da partida.

- e) Será considerado atitude antidesportista o retardo de passe durante o jogo. O árbitro fará uma advertência verbal e na repetição punirá com cartão amarelo. Se seguir ocorrendo essa atitude, receberá o cartão azul. Após isso, na reincidência a equipe receberá os cartões azul e amarelo juntos.



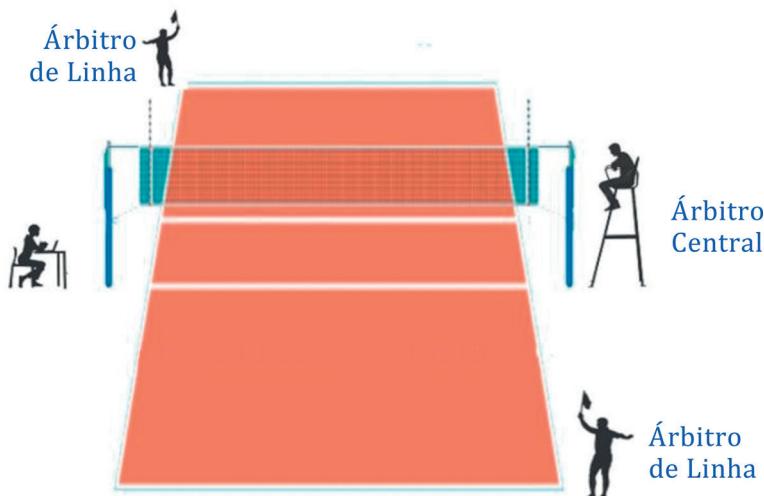
7. ARBITRAGEM

7.1 EQUIPE DE ARBITRAGEM

7.1.1. COMPONENTES DA ARBITRAGEM

A equipe de arbitragem para uma partida é composta por:

- Um árbitro central;
- Dois árbitros de linha;
- Um mesário.





7.1.2 FORMAÇÃO DA ARBITRAGEM

Os árbitros, em jogos oficiais devem ser certificados com curso específico da FGJAI e estar inscrito na Comissão de Árbitros da entidade. Aqueles que não possuírem tais condições não poderão fazer parte da equipe de arbitragem da Federação.

7.1.3 CONDUTA DESPORTIVA

A equipe de arbitragem deve ter uma conduta desportiva, ética e cordial com todos os sujeitos da partida. Ainda, os árbitros não devem estar vinculados a equipes inscritas no seu jogo ou certame. Os árbitros que não tiverem uma conduta desportiva, conforme descrita acima, serão levados e julgamento e possível punição pela Comissão de Arbitragem e, em estância maior, pela diretoria da FGJAI.

7.2 UNIFORMIZAÇÃO DA ARBITRAGEM

Nos jogos e nas competições nacionais e estaduais:

7.2.1 UNIFORME DE VERÃO

Camiseta ou camisa polo branca com distintivo acima e esquerda do peito, calça azul marinho com bainha lisa. A FGJAI pode adotar um padrão diferente do estabelecido acima.

7.2.2 UNIFORME DE INVERNO

Casaco de abrigo azul marinho com distintivo acima e esquerda do peito, camiseta ou camisa branca com distintivo acima e esquerda do peito, calça azul marinho com bainha lisa. A FGJAI pode adotar um padrão diferente do acima.



7.3 COMPETÊNCIAS DA EQUIPE DE ARBITRAGEM

7.3.1 COMPETE AO ÁRBITRO CENTRAL:

- a) Conhecer e instruir sobre todas as regras oficiais do Câmbio;
- b) Estar uniformizado na íntegra como ordena esse regulamento;
- c) Portar apito e cartões (amarelo e azul) próprios para a partida;
- d) Dirigir a partida desde o início até o final dela;
- e) Tomar a decisão final sobre as decisões da partida. Possui autoridade sobre toda a equipe de arbitragem e membros das equipes;

- f) Autorizar o saque, as faltas e decisões sobre o rally;
- g) Determinar o final do rally, desde que esteja certo de que uma falta tenha sido cometida e tenham identificado sua natureza. Na seguinte ordem:
 - A equipe que saca;
 - A natureza da falta;
 - O jogador (a) faltoso (a) se necessário.
- h) Determinar quando a bola está fora de jogo para indicar que autoriza ou rejeita a solicitação de uma equipe;
- i) Decidir, antes e durante o jogo, se a área de jogo, equipamentos e as condições são apropriados ou não para o jogo;
- j) Determinar o final da partida, apitando com três sifões curtos;
- k) Registrar em súmula acontecimentos da partida que julgue extraordinário ou relevante.

7.3.2 COMPETE AO MESÁRIO:

- a) Conhecer todas as regras oficiais do Câmbio;
- b) Estar uniformizado na íntegra como ordena esse regulamento;
- c) Preencher a súmula de acordo com as regras do Câmbio;

- d) Conferir documentos de atletas antes (quando obrigatório) e durante a partida (quando necessário);
- e) Atuar e manter o placar de mesa atualizado durante a partida;
- f) Registrar e manter a súmula atualizada de acordo com as regras;
- g) Comunicar ao árbitro irregularidades da partida e seu entorno antes, durante e após a partida;
- h) Comunicar ao árbitro pausa e (re)começo de jogo, quando houver necessidade no preenchimento da súmula e/ou pontuação. Para tal:
 - Pausar o jogo: estender o braço e espalmar uma das mãos;
 - Reinício ou liberar o jogo: estender os dois braços em paralelo com ambas as mãos espalmadas.
- i) escrever ou permitir ao capitão da equipe escrever na súmula sua versão sobre os fatos relevantes e protestos;
- j) Zelar por seu material: súmulas e material de escritório, antes, durante e após a partida.

7.3.3 COMPETE AO ÁRBITRO DE LINHA

- a) Conhecer todas as regras oficiais do Câmbio;

- b) Estar uniformizado na íntegra como ordena esse regulamento;
- c) Posicionar nos cantos da quadra conforme o diagrama de posicionamento dos árbitros durante todo a partida;
- d) Portar bandeira retangular ($\pm 40 \times 40\text{cm}$);
- e) Controlar a ordem de saque, informando ao Árbitro Central em caso de irregularidade. A comunicação é feita pelo uso da bandeira agitada com braço estendido;
- f) Sinalizar “bola dentro”, quando ela cai perto da(s) sua(s) linha(s), indicando o local onde a bola tocou o solo. Seu gesto é estender o braço para baixo com a bandeira na diagonal do solo;
- g) Sinalizar “bola fora”, quando ela cai perto da(s) sua(s) linha(s). Seu gesto é levantar o braço verticalmente ao solo;
- h) Sinalizar “bola desviada”, ou seja, bola fora, mas tocada por um jogador da equipe receptora; seu gesto é flexionar o braço a um ângulo de $\pm 90^\circ$, deixando a bandeira verticalmente ao solo. Neste momento, com a outra mão, tocar acima da bandeira;
- i) Sinalizar a bola que toca a antena ou a bola do saque que cruza a rede fora do espaço de cruzamento; O gesto é o mesmo de “bola fora”;
- j) Sinalizar qualquer contato com a antena do seu lado da quadra por qualquer jogador durante sua ação de

jogar a bola ou que interferir na jogada; O gesto é o mesmo da infração do saque e, depois de ser atendido pelo Árbitro Central, indicar com a mão quem foi o infrator;

- k) Sinalizar irregularidade no saque, quando os 09 jogadores não estão em quadra; O gesto é o mesmo da infração do saque e, depois de ser atendido pelo Árbitro Central, indicar com a mão quem foi o infrator;
- l) Sinalizar quando houver erro de rotação e ou rodízio; O gesto é o mesmo da infração do saque e, depois de ser atendido pelo Árbitro Central, indicar com a mão quem foi (foram) o(s) infrator(es);

7.4 PUNIÇÕES COM CARTÃO

O árbitro central deverá portar cartões “amarelo e azul”. Ele é o único membro da arbitragem a poder utilizá-los numa partida.

7.4.1 CARTÃO POR CONDUTAS LEVES E REMEDIÁVEIS

O cartão amarelo deverá ser mostrado como advertência por qualquer condição irregular de conduta de menor intensidade de ação (atos remediáveis) de atleta(s) e comissão técnica. A indicação do cartão não altera transcurso do jogo referente a posse de bola ou pontuação;



7.4.2 CARTÃO POR CONDUTAS MODERADAS REMEDIÁVEIS

O cartão azul é mostrado em caso de falta de conduta, com intensidade moderada de ação (atos severos remediáveis) ou reincidência de qualquer conduta irregular, independentemente se for ou não a mesma irregularidade anterior do cartão amarelo ou se for ou não o mesmo atleta ou membro da comissão técnica da equipe. Ao ser mostrado esse cartão, a equipe perderá a posse de bola e a outra equipe marcará um ponto.

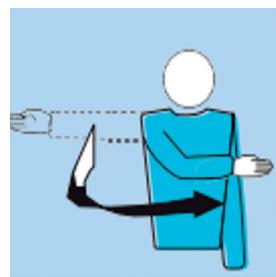
7.4.3 CARTÃO DE EXCLUSÃO DA EQUIPE

Os cartões amarelo e azul juntos deverão ser mostrados nas condutas de maior intensidade de ação (atos severos não remediáveis) demonstradas por atos grosseiros, insultantes ou difamantes e/ou, agressão (física e/ou oral) de um ou vários jogadores, ou mesmo da comissão técnica para qualquer sujeito do jogo (companheiros, adversários, torcida, arbitragem etc.). Por conduta de maior intensidade entende-se: ação contrária às boas maneiras ou princípios morais. Perder ou não demonstrar respeito a outrem. Esse cartão determina o final do jogo com vitória da equipe adversária, completando a pontuação necessária para atingir 15 pontos. A equipe declarada perdedora manterá a sua pontuação.

7.5 SINALIZAÇÃO DA ARBITRAGEM

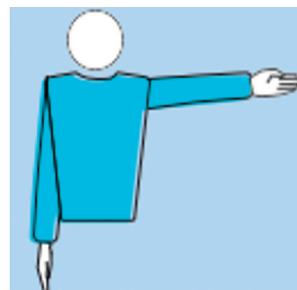
7.5.1 DO ÁRBITRO CENTRAL

1. AUTORIZAÇÃO DO SAQUE



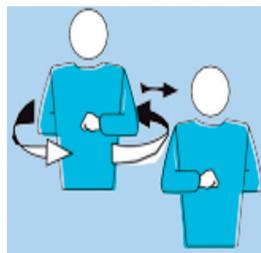
Mover a mão indicando a direção do saque.

2. EQUIPE DE SACAR



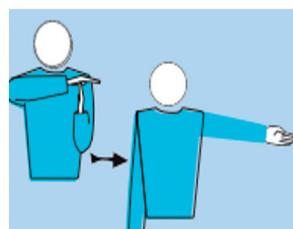
Estender o braço de lado da equipe que irá sacar.

3. MUDANÇA DE QUADRA



Coloque os antebraços, um a frente e o outro.

4. PEDIDO DE TEMPO



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

5. SUBSTITUIÇÃO



Movimento circular dos antebraços, um ao redor do outro.

6. FINAL DA PARTIDA



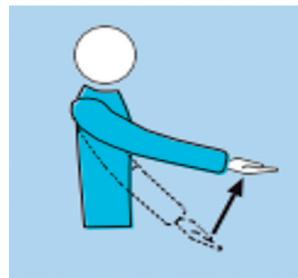
Cruzar os antebraços em frente ao peito, com as mãos abertas (três silvos).

7. RETARDO NO SAQUE



Erguer oito dedos, levemente separados.

8. CONDUÇÃO



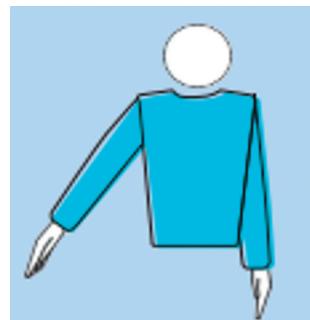
Ergue o braço estendido com a palma da mão voltada para cima.

**9. FALTA DE POSIÇÃO
OU DE ROTAÇÃO**



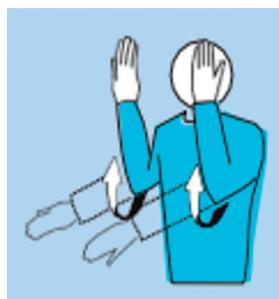
Fazer um movimento circular com o dedo.

10. BOLA “DENTRO”



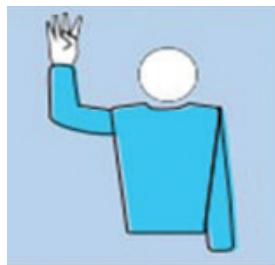
Apontar o braço e os dedos para o chão.

11. BOLA “FORA”



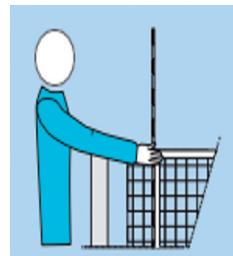
Erguer os antebraços verticalmente, mãos abertas, palmas voltadas para o corpo.

12. QUATRO TOQUES



Erguer quatro dedos, levemente separados.

13. TOQUE NA REDE POR UM JOGADOR – BOLA SACADA NÃO PASSA PARA A QUADRA



Indicar o lado relevante da rede com a mão.

14. PENETRAÇÃO NA QUADRA ADVERSÁRIA, BOLA CRUZANDO O ESPAÇO INFERIOR, SACADOR PISOU A LINHA DE 3M OU JOGADOR PISA FORA DA SUA QUADRA NO MOMENTO DO SAQUE



Apontar a linha central ou a linha em questão.

15. FALTA DUPLA OU REPETIÇÃO DO RALLY



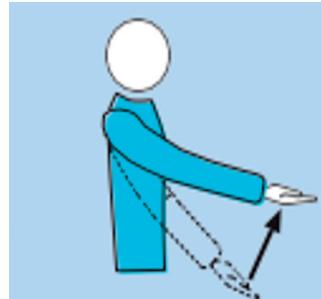
Erguer os dois polegares.

16. BOLA TOCADA



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

17. SALTOU NO ARREMESSO



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

SINAIS MANUAIS OFICIAIS DOS ÁRBITROS DE LINHA COM A BANDEIRA

1. BOLA "DENTRO"



Apontar a bandeira para baixo.

2. BOLA "FORA"



Erguer a bandeira verticalmente.

3. BOLA TOCADA



Erguer a bandeira e tocá-la no topo com a palma da mão que está livre.

4. FALTAS NO ESPAÇO DE CRUZAMENTO, BOLA QUE TOCA OBJETO FORA DA ÁREA DE JOGO



Balançar a bandeira acima da cabeça e apontar a antena ou linha respectiva.

8. SÚMULA DE CÂMBIO

8.1 MODELO OFICIAL DE SÚMULA

FEDERAÇÃO GAÚCHA DE JOGOS ADAPTADOS PARA IDOSOS - FGJAI															SÚMULA DE CÂMBIO																														
FGJAI															FGJAI																														
BUNTI				JOGO		PÁGINA		DATA		CATEGORIA		NOME																																	
A				X										B																															
POSIÇÃO INICIAL DE SAÍDA															POSIÇÃO INICIAL DE SAÍDA																														
P	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	SIST.	P	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	SIST.												
Nº																R	Nº															R													
SUBS																S	SUBS															S													
SET	PONTUAÇÃO														SET	PONTUAÇÃO														SET	PONTUAÇÃO														SET
1º	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	1	1º	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	1												
JOGADORES															JOGADORES																														
T																T																													
PENALIDADES															RESULTADO FINAL															PENALIDADES															
JOGADOR	AM	AZ	JOGADOR	AM	AZ	TEMPO TÉCNICO	X	VENCEDOR	TEMPO TÉCNICO	X	JOGADOR	AM	AZ	JOGADOR	AM	AZ	Nº		Nº	Nº		Nº	Nº																						
Nº			Nº								Nº			Nº			Nº		Nº	Nº		Nº	Nº	Nº																					
Nº			Nº								Nº			Nº			Nº		Nº	Nº		Nº	Nº	Nº	Nº																				

A SÚMULA ENCONTRA-SE DISPONÍVEL PARA IMPRIMIR NO SITE DA FGJAI (FGJAI.SITE)