

## EDITAL OFICIAL DO TORNEIO DE VÔLEI MESA DUPLA

Escola: ETE Advogado José David Gil Rodrigues

Professora responsável: Elisângela

Monitores: Branquinho e Ingrid

---

### PREÂMBULO

O presente regulamento tem por objetivo estabelecer as normas oficiais e complementares do Torneio de Vôlei Mesa Dupla da ETE Advogado José David Gil Rodrigues.

Todas as decisões aqui contidas visam garantir segurança, justiça competitiva e fluidez de jogo, levando em consideração que os participantes não são atletas profissionais e que a condução do torneio busca um equilíbrio entre espírito esportivo e bom senso técnico.

---

### Art. 1º – Modalidade e Estrutura Geral

1. O torneio será disputado na modalidade Vôlei Mesa Dupla, em três categorias:
  - a) Masculino
  - b) Feminino
  - c) Misto
2. Cada equipe será formada por duas pessoas, sendo proibida a substituição durante o jogo.
3. A competição ocorrerá em formato mata-mata direto, com sorteio de chaveamento realizado previamente pelos monitores.
4. As partidas serão realizadas em 1 (um) set único de 13 pontos corridos.
5. Em caso de empate em 12 x 12, o jogo prossegue até que uma das duplas abra dois pontos de vantagem (ex.: 14x12, 15x13).

---

### Art. 2º – Sorteio Inicial

1. O direito de escolher o primeiro saque ou o lado da mesa será definido através de ímpar ou par entre as duplas.

2. A dupla vencedora dessa disputa inicial escolherá entre sacar ou escolher o lado.

---

#### Art. 3º – Troca de Lado

1. As duplas trocarão de lado quando uma das equipes atingir 7 pontos.

2. Essa medida visa compensar eventuais diferenças de luminosidade, ângulo de visão ou condições ambientais, garantindo equilíbrio e neutralidade.

---

#### Art. 4º – A Mesa e o Contato Físico

1. A mesa deve permanecer estável e fixa durante todo o jogo.

2. O jogador pode encostar levemente na mesa após o golpe, desde que isso não interfira na jogada nem desloque a mesa.

Exemplo: o jogador que, após devolver a bola, toca levemente a mesa apenas para se apoiar — não será penalizado.

3. É proibido apoiar-se com o peso do corpo, empurrar, bater, arrastar ou deslocar a mesa durante a jogada.

4. Caso isso ocorra, o ponto será atribuído à dupla adversária, pois o impacto físico pode alterar o equilíbrio do jogo.

5. O árbitro usará bom senso para distinguir um toque leve e não intencional de uma ação que interfira na jogada.

6. Esse artigo não prevê os jogadores “comerem” o erro, isso cabendo unicamente aos árbitros

exemplo: Uma equipe A ataca trombando na mesa, o time B dá continuidade e não passa a bola. Ponto do time B, pois a infração ocorreu primeiro.

---

#### Art. 5º – Toques na Bola

1. Cada dupla tem direito a até três toques antes de devolver a bola.
2. Não é permitido passar de primeira.  
A bola deve ser tocada por no mínimo dois jogadores da dupla antes de cruzar a rede — tanto em saques quanto durante o rally.
3. O mesmo jogador pode tocar duas vezes seguidas se o segundo toque fizer parte de um movimento contínuo (**SOMENTE DEFESA**)  
exemplo: O jogador defende a bola com uma manchete, a bola bate na manchete e no seu rosto, o segundo jogador salva e passa a bola. (Ponto válido)
4. Caso a bola toque no corpo do jogador e continue jogável, o lance segue, desde que não haja intenção de conduzir ou segurar.
5. Caso os dois toques não sejam na mesma ação, ou não sejam em uma defesa, isso configura ponto para o time adversário.
6. O movimento de bandeja (Condução) não será tolerado.

---

#### Art. 6º – Saque

1. O saque deve ser feito atrás da linha de fundo da mesa.
2. O jogador sacador é mantido até que o ponto seja da equipe adversária, ao retornar o saque, o jogador deve ser trocado, gerando uma alternância de saque.
3. Cada jogador tem direito a duas tentativas de saque:

- Primeira tentativa errada: o jogador repete o saque.
- Segunda tentativa errada: ponto para o adversário.

4. O saque deve cruzar a rede e tocar apenas uma vez no campo adversário.

5. Se a bola tocar na rede e permanecer jogável, o jogo segue normalmente.

Exemplo: a bola raspa na rede, cai no lado adversário e quica uma vez — o ponto é válido.

6. Se a bola bater na rede e não ultrapassar, configura um erro de saque

---

#### Art. 7º – Rede e Continuidade do Rally

1. Durante o rally, se a bola tocar na rede e seguir jogável, o jogo segue normalmente.

2. O ponto somente termina se:

- a) A bola não ultrapassar a rede; ou
- b) A bola tocar duas vezes na mesa adversária, sem que esta a devolva.

3. Essa regra garante fluidez e ritmo ao jogo, evitando paralisações desnecessárias.

4. Caso, de forma não intencional, um jogador toque na bola e ela bata na rede e retorne ao seu lado, será permitido que o parceiro realize o toque seguinte e devolva a bola ao campo adversário, desde que não exceda o limite de três toques da dupla.

Esse lance será considerado válido e em jogo.

---

#### Art. 8º – Toques na Mesa (Toques Múltiplos)

1. Se a bola tocar duas vezes consecutivas na mesa do time A, o ponto será da dupla B

2. Caso a bola toque duas vezes no mesmo lado da mesa, mesmo que de forma irregular, encerra-se o ponto automaticamente.

---

#### Art. 9º – Quinas da Mesa

1. Durante o saque:

Qualquer bola que toque em qualquer quina (frontal, lateral ou diagonal) será repetida, sem configurar erro.

2. Durante o rally:

a) Se a bola tocar na quina frontal e descer diretamente na mesa adversária, o ponto repete.

b) Se a bola tocar na quina lateral do mesmo lado que o jogador está e subir na direção frontal da mesa (isto é, paralelamente à linha central, seguindo o curso normal do jogo), o lance segue válido.

c) Caso a bola toque na quina lateral e não siga esse curso (indo para o lado ou “morrendo” sobre a mesa), o ponto será atribuído ao adversário.

d) Se a bola tocar na quina lateral e sair para fora, é considerado fora e o ponto vai para o adversário.

Em resumo, se a bola bater na quina, não sendo do mesmo lado, e continuando jogável, o rally continua.

3. Se houver dúvida quanto ao local exato do toque, prevalecerá a decisão do árbitro.

---

#### Art. 10º – Pontuação e Vencedor

1. Cada rally vencido vale 1 ponto.

2. O primeiro time a alcançar 13 pontos com dois de vantagem é declarado vencedor.

3. Caso uma equipe ultrapasse o limite de 13 mas ainda não tenha aberto dois pontos, o jogo segue até a vantagem ser alcançada.

---

## Art 11° - Ataque

1. O ataque será dividido em dois tipos, o ataque de peito, e qualquer outro tipo de ataque (Corte, ataques com o pé etc.)
2. O ataque de peito é a ação em que o jogador empurra a bola de forma paralela ao seu peito.
3. O jogo terá duas áreas, uma área menor(amarela), e uma maior (branca)  
Será permitido realizar o ataque de peito de trás da linha amarela, enquanto os demais tipos de ataque só serão permitidos atrás da linha branca.
4. Caso o jogador pise na linha de ataque antes de terminar o ataque isso configura invasão e é ponto do time adversário.
5. Não será permitido invadir no ataque pulando.  
ex: O jogador que está fora da linha amarela pula pra dentro dela realizando movimento de ataque e após isso ele cai dentro da área, ponto do time adversário, configurando invasão
6. Caso um jogador termine o movimento de ataque (sem pular) e depois se apoie dentro da área de ataque, isso é válido.  
Ex: O jogador que está com os dois pés fora da linha amarela, projeta seu corpo pra frente e realiza o ataque, **APÓS** o ataque ele apoia seu pé dentro da área, ponto válido.
7. O “fake” não configura ataque e pode ser realizado de qualquer parte da quadra.
8. Caso algum jogador estoure a bola de forma que ela seja indefensável de dentro da linha branca, isso configurará repete na primeira ocorrência, depois disso será ponto do time adversário
9. O ataque de peito, não é qualquer ataque que seja com toque, ele tem que ser paralelo ao peito, caso ele seja realizado acima da cabeça empurrando a bola para baixo, isso será condução e configura ponto pro time adversário

---

## Art. 12° - Defesa

1. Será permitido o dois toques na defesa caso eles sejam de uma mesma ação.
2. A defesa só pode ser feita de toque acima do peito, em outro casos tem que ser feita de manquete ou com qualquer outra parte do corpo (pé, quadril, etc.)
3. A defesa pode ser feita de toque em altura abaixo do peito caso o jogador projete seu corpo pra trás de forma que seu peito fique abaixo da bola.

---

#### Art. 13º - Invasão

1. A invasão ao lado inimigo só é marcada quando:

Um jogador passa o pé da linha (Primeiro ou Terceiro toque)

Um jogador passa seu tronco da linha, de forma a passar a bola pela lateral da mesa (mesmo que não passe o pé).

2. o jogador pode invadir no segundo toque para levantar (apenas), neste caso, o terceiro toque não pode ser feito colado na mesa, mesmo que a bola seja de graça.

3. Qualquer movimento de ataque que invada a área de ataque correspondente também configura invasão.

#### Art. 14º – Interrupções e Tempos

1. Não haverá tempo técnico obrigatório.

2. Cada equipe terá direito a 1 (um) tempo opcional de até 1 (um) minuto por partida.

3. O tempo só poderá ser solicitado quando o jogo estiver parado, ou seja, após o término do ponto em andamento.

Exemplo: se o tempo for pedido durante a jogada, ele será concedido apenas assim que o ponto terminar.

4. A contagem do tempo será feita pelo árbitro ou monitor responsável.

5. Não serão concedidos tempos adicionais, salvo em casos de lesão, queda de objeto ou situação de risco evidente.

7. A decisão de pausa nos casos citados a cima ou a retomada do jogo, caberão exclusivamente ao árbitro.

---

#### Art. 15º – Conduta e Fair Play

1. É obrigatório o respeito entre os competidores.
2. São proibidas discussões, provocações, insultos ou gestos antidesportivos.
3. O árbitro poderá:
  - a) Advertir verbalmente na primeira ocorrência;
  - b) Conceder ponto ao adversário em reincidência;
  - c) Eliminar a dupla em caso de falta grave.
4. O árbitro poderá interromper a partida em caso de risco de conflito verbal ou físico.
5. O objetivo principal é manter o espírito esportivo, o respeito mútuo e a integridade física.

---

#### Art. 16º – Arbitragem

1. O árbitro tem autoridade final sobre todos os lances.
2. Um jogador poderá, de forma educada e objetiva, pedir reavaliação de um ponto caso haja evidência clara de equívoco.
3. Após o árbitro bater o martelo, a decisão é irrevogável e o jogo deve seguir imediatamente.
4. O árbitro também é responsável por garantir a segurança, ritmo e ordem da partida.

---

#### Art. 17º – Organização e Registros

1. A organização registrará:
  - a) As duplas participantes;
  - b) Os resultados oficiais;
  - c) A evolução do chaveamento até a final.



2. Não será feito registro detalhado de pontos individuais, apenas o resultado final da partida.

---

#### Art. 18º – Casos Omissos

Situações não previstas neste regulamento serão analisadas pela arbitragem em conjunto com os monitores responsáveis, priorizando bom senso, segurança e justiça esportiva.

---

#### Art. 19º – Disposições Finais

1. Este regulamento entra em vigor a partir da data de sua divulgação.
2. Todos os participantes, ao se inscreverem, aceitam integralmente as regras aqui estabelecidas.

Edital feito por: Thiago Smith Branquinho - 3 A DS