

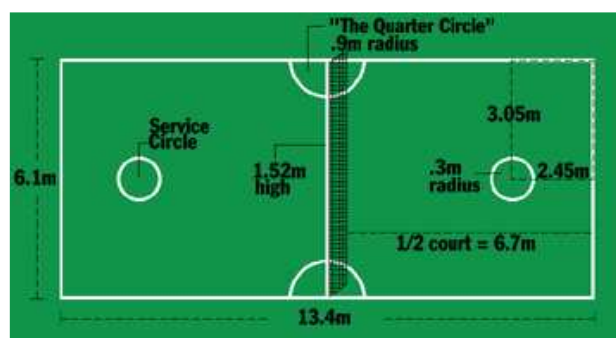


sepaktakraw

## REGRAS DO SEPAKTAKRAW

1. **A QUADRA**
2. **OS POSTES**
3. **A REDE**
4. **A BOLA DE SEPAKTAKRAW**
5. **OS JOGADORES**
6. **O TRAJE DOS JOGADORES**
7. **SUBSTITUIÇÕES**
8. **FUNCIONÁRIO**
9. **SORTEIO PARA INICIO DA PARTIDA**
10. **POSIÇÃO DOS JOGADORES DURANTE O SERVIÇO**
11. **O COMEÇO DO JOGO**
12. **FALTAS**
13. **MUDANÇA DE SERVIÇO**
14. **INTERVALO**
15. **MARCAÇÃO DE PONTO**
16. **SISTEMA DE SETS**
17. **SUSPENSÃO TEMPORÁRIA DE JOGO**
18. **DISCIPLINA**
19. **PENALIDADE**
20. **MÁ CONDUTA DO JOGADOR NO TIME**
21. **GERAL**

### 1. A QUADRA



1.1 - A Área da quadra será de 13.4 m x 6.1 m livres de todos os obstáculos até a altura de 8 m medida da superfície de chão (Areia e quadra de grama não são aconselháveis).

1.2 - A largura das linhas que circundam a quadra não deverão ser maiores que 0.04 m medida da linha tirada da extremidade das medidas da quadra. Todas as linhas deverão ser puxadas 3.0 m além de todos os obstáculos.

1.3 - A linha de Centro tem 0.02 m e divide a quadra em lados direito e esquerdo.

1.4 - O Quarto de Círculo Ao canto de cada linha de centro, o quarto de círculo será tirado da linha lateral à linha de centro com um raio de 0.9 m medido da extremidade do raio de 0.90m.

1.5 - O Círculo de Serviço será marcado do ponto cujas coordenadas

são as seguintes: a 2.45 m da linha de trás da quadra e 3.05 m das linhas laterais. A linha de entorno do círculo (de 0.04 m) será medida e tirada com um raio de 0.30 m do ponto encontrado.

**voltar**

## **2. OS POSTES**

**2.1 - Os postes serão de 1.55 m (1.45 m para mulheres) de altura do chão e será suficientemente firme para manter a tensão alta. Deverá ser feito de materiais muito fortes e não terá mais 0.04 m em raio.**

**2.2 - Posição de Postes Os postes serão erguidos e serão colocados a 0.3 m firmemente longe da linha lateral e em linha com a linha de centro.**

**voltar**

## **3. A REDE**

**3.1 - A rede será feita de boa corda ou fibra sintética com 0.06 m para 0.08m de malha. A rede terá 0.7m de largura e não menos que 6.10 m em comprimento e com uma fita de 0.05 m que circunda a malha no topo e linhas laterais.**

**3.2 - A rede será afiada com 0.05 m no topo e no fundo da rede apoiados por uma corda ordinária boa ou corda de fibra sintética que transpassam a fita e a puxam para cima no topo dos postes. O topo da rede será 1.52 m (1.42 m para mulheres) em altura do centro e 1.55 m (1.45 m para mulheres) para os postes.**

**voltar**

## **4. A BOLA DE SEPAKTAKRAW**

**A bola de Sepaktakraw será esférica de uma camada tecida que tem 12 buracos, 20 interseções. Será feito de fibra sintética ou rota natural. Se é feito de rota, consistirá em 9-11 tensões. A circunferência não será menos de 0.42 m e não mais que 0.44m (0.43 m para homens e 0.45m para mulheres)**

**voltar**

## **5. OS JOGADORES**

**5.1 - O jogo é jogado entre duas " equipe", estes consistindo em três jogadores de cada lado.**

**5.2 - Um dos três jogadores ficará na parte de trás e será o servidor da bola .**

**5.3 - Os outros dois jogadores estarão na frente, um na esquerda e o outro à direita. O jogador na esquerda é chamado " esquerda " e o jogador da direita é chamado " Certo à direita Dentro ".**

**voltar**

## **6. O TRAJE DE JOGADOR**

**6.1 - Os jogadores masculinos têm que usar camisas e sapatos de esporte (as mulheres usam camisetas de pescoço com mangas, shorts com comprimento pelo menos a nível de joelho); e sapatos de esporte com solas de borracha. É proibido jogadores usarem qualquer coisa que cause risco aos oponentes durante o jogo. No caso de clima frio será permitido aos jogadores usar ternos de rasto.**

**6.2 - O vestuário inteiro de um jogador é considerado como parte do corpo dele. Todas as camisas devem ser colocadas por dentro do calção.**

**6.3 - Qualquer coisa que ajude apressar a bola ou que ajude ao movimento de um jogador não será permitida.**

**6.4 - O Capitão de cada equipe usará uma faixa de braço no braço esquerdo.**

**6.5 - O jogador deve ser nomeado com um número permanente ao longo do torneio. Só serão permitidos usar numeração de 1 a 15 para cada participante da equipe. O tamanho do número não será menor que 19 cm de altura.**

**voltar**

## 7. SUBSTITUIÇÃO

7.1 - A substituição de um jogador é permitida a qualquer hora a em pedido feito pelo técnico do Time, ao Árbitro Oficial, quando a bola não estiver em jogo.

7.2 - A cada " equipe " só será permitido fazer uma substituição.

7.3 - Um Jogador que for expulso pelo árbitro durante o jogo, poderá ser substituído, contanto que esta substituição não tenha sido feita.

7.4 - Qualquer jogador que tiver jogado por qualquer " equipe " " no jogo atual, não poderá jogar por outro time.

7.5 - Qualquer " equipe " que tiver menos que 3 jogadores não poderá continuar o jogo e será considerado como perdedor.

**voltar**

## 8. FUNCIONÁRIOS

O jogo será administrado pelos seguintes árbitros:

1 árbitro oficial

2 árbitros auxiliares

6 Juízes de Linha (4 nas laterais e 2 nos fundos)

**voltar**

## 9. SORTEIO PARA INÍCIO DA PARTIDA - MOEDA PARA CIMA

Antes de começar o jogo, o árbitro lançará uma moeda ao alto e o ganhador terá a opção de " Primeiro Serviço " ou de " Escolher o Lado". O " Primeiro Serviço " será precedido de um aquecimento de 2 minutos seguidos pelo outro " equipe ". São permitidas só 5 pessoas permanecerem na quadra livremente com a bola oficial.

**voltar**

## 10. POSIÇÃO DE JOGADORES DURANTE SERVIÇO

10.1 - Antes de começar o jogo, os jogadores de ambos os equipe deverão estar prontos nos respectivos lados e posições de suas quadras.

10.2 - Durante o serviço " o jogador fixará um dos pés dentro do círculo de serviço. O outro pé, deve ser posto fora do círculo para arremessar a bola sobre a rede para a equipe oponente.

10.3 - Afora o servidor, os demais jogadores da equipe que está sacando, deverão estar nos respectivos quartos de círculo.

10.4. À equipe adversária será permitida estar em qualquer lugar dentro de seu lado da quadra.

**voltar**

## 11. O COMEÇO DE JOGO E SERVIÇO

11.1 - O lado que escolhe o saque começará o primeiro set. O vencedor do primeiro set, após a mudança de lado, começará sacando no segundo set.

11.2 - O saque deve ser executado após autorização do árbitro. Se qualquer equipe lançar a bola antes do árbitro autorizar, deverá ser feito um retorno e uma advertência ao sacador.

11.3 - Durante o saque, assim que a bola for arremessada pelo sacador, todos os jogadores poderão movimentar-se livremente nos respectivos lados da quadra.

11.4 - O serviço será válido se a bola ultrapassar a rede, mesmo que a toque.

11.5 - A execução do Saque pelo " sacador " pode ser chutada de qualquer maneira, contanto que um de seus pés sempre esteja tocando o chão, no círculo de serviço.

**voltar**

## 12. FALTAS

12.1 - O Lado de Serviço Durante o saque

12.1.1 - O jogador que está fazendo o saque arremessar a bola sobre a rede, antes da autorização do árbitro.

12.1.2 - Os jogadores que remetem a bola para o sacador pisam na linha de quarto de círculo ou tocam na rede enquanto arremessam a

bola com as mãos.

12.1.3 - O sacador, enquanto saca a bola de serviço, o outro pé não toca o chão ou sai da linha do círculo de serviço.

12.1.4 - No retorno

12.1.5 - A bola toca o próprio jogador antes de passar para o lado adversário.

12.1.6 - A bola toca a rede mas cai fora da quadra.

12.1.7 - A bola não cruza para o lado oposto.

12.2 -Lado receptor Durante Serviço.

Gritar, distraindo ou fazendo barulho ou gritos ao oponente.

12.3 - Para Ambos os Lados Durante O Jogo

12.3.1 - Pisando na linha de centro.

12.3.2 - Qualquer jogador que toca a bola no lado oposto.

12.3.3 - Qualquer parte do corpo do jogador que atravessa na quadra do adversário, se impedir por cima ou por baixo da rede, atrapalhando durante o seguimento da bola.

12.3.4 - Tocando a bola mais de 3 vezes em sucessão.

12.3.5 - A bola toca o braço.

12.3.6 - A bola rola em cima do corpo.

12.3.7 - Parando ou segurando a bola debaixo do braço, entre as pernas ou corpo.

12.3.8 - Qualquer parte do corpo ou os equipamentos de jogador, por exemplo : sapatos, camisa, faixa de cabeça etc., toques a rede ou o poste ou as cadeiras do árbitro ou caia no lado do oponente.

12.3.9 - A bola toca o teto, telhado ou a parede (qualquer objeto).

12.3.10 - Qualquer jogador que retarda o jogo desnecessariamente.

**voltar**

### 13. MUDANÇA DE SERVIÇO

A mudança de serviço é determinada quando qualquer falta é feita pelo lado de serviço ou as matanças laterais receptoras, quando do retorno.

**voltar**

### 14. INTERVALO

Cada " equipe " pode pedir um tempo que dura de um minuto solicitado pelo treinador quando a bola não estiver em jogo. São permitidas só 5 pessoas à linha básica.

**voltar**

### 15. MARCAÇÃO DE PONTOS

Um ponto é dado ao serviço (Equipe) quando seu oponente fez qualquer falta de acordo com regra (12).

**voltar**

### 16. SISTEMA DE SETS

16.1. O número de pontos para um set é no máximo de 21 pontos.

16.2. Permitir 2 minutos de descanso ao término do primeiro e segundos sets, fixado respectivamente.

16.3. Se cada " equipe " ganhar um set, o jogo será decidido no terceiro set chamado Tie brack (15 pontos).

16.4. Antes do tie breack, o árbitro lançará uma moeda, e o ganhador sacará primeiro.

16.5. As mudanças de lado no tie breack acontecerão quando um " equipe' alcançar 8 pontos.

**voltar**

### 17. SUSPENSÃO TEMPORÁRIA DE JOGO

17.1 - O árbitro pode suspender jogo temporariamente no caso de obstruções, perturbações ou qualquer dano para um jogador que precisar de tratamento imediato, por não mais de 5 minutos.

17.2 - A um jogador contundido é permitido um tempo de até 5 minutos fora. Se depois de 5 minutos, o jogador não continuar, uma substituição deve ser feita. Se o time do jogador contundido já fez uma substituição, a partida será declarada uma penalidade em favor

do time adversário.

17.3 - No curso de tal suspensão, todos os jogadores não são permitidos deixar a quadra para receber bebidas ou qualquer forma de ajuda.

**voltar**

## 18. DISCIPLINA

18.1 - Todo jogador tem que cumprir as regras do jogo.

18.2 - Só ao Capitão do " equipe " será permitido dirigir-se ao árbitro durante o jogo.

**voltar**

## 19. PENALIDADE

As faltas seguintes serão penalizadas:

19.1 - Indisciplina, gesticulando por palavras ou ação para qualquer árbitro, com penalidades para qualquer decisão e para qualquer jogador ou espectadores.

19.2 - Infração usando idioma abusivo para qualquer árbitro, jogadores ou espectadores.

19.3 - Dar qualquer passo impróprio ou em ação para influenciar qualquer decisão tomada pelos árbitros.

19.4 - Deixar a quadra sem a permissão do árbitro (excluído o intervalo entre o segundo e o terceiro sets).

19.5 - Devolver a bola ao oponente chutando-a com os pés.

19.6 - Cometer conduta indescendente.

19.7 - Desobedecer ordens e regras de jogo.

Jogadores que desobedecem regras (19) será penalizado pelo árbitro.

O árbitro usará um dos seguintes cartões :

Cartão amarelo - Advertência

Cartão vermelho - Expulsão

O cartão vermelho deverá ser dado às seguintes faltas cometidas :

- i) Persistir em má conduta depois de receber uma precaução.
- ii) conduta Violenta (por exemplo, golpeando, chutando, cuspidando, etc.)
- iii) Usando infração ou idioma abusivo.

**voltar**

Nota: Qualquer jogador que for mostrado um cartão vermelho será expulso da quadra e uma ação disciplinar será iniciada contra ele. Ao jogador expulso não será permitido jogar em qualquer jogo até que sanção seja aplicada.

**voltar**

## 20. MÁ CONDUTA DO JOGADOR NO TIME

Uma ação disciplinar será iniciada contra os árbitros por qualquer ofensa ou perturbações cometidas pelo jogador ou similar durante um torneio dentro ou fora da quadra.

**voltar**

## 21. GERAL

No caso de qualquer pergunta ou qualquer assunto que surgir fora de qualquer ponto que não tenha sido solicitado antes, em quaisquer das regras do jogo, a decisão do árbitro Oficial será final.

**voltar**

Qualquer outra dúvida que não conste neste regulamento, favor envia-la para: [takraw@takraw.com.br](mailto:takraw@takraw.com.br)



[www.sepaktakraw.com.br](http://www.sepaktakraw.com.br)  
© 2010 ABT - Todos os direitos reservados