

Regras do Voleibol



Regras do Voleibol

A partida é iniciada após a execução do saque, momento em que a jogadora tem 8 segundos após o apito do árbitro para colocar a bola em jogo, sendo permitida apenas uma única tentativa de saque

Sempre que uma equipe adversária sacar e sofrer um ponto, a equipe atacante deve fazer um rodízio na posição das atletas na quadra

Os atletas de defesa não podem atacar na área de ataque e nem bloquear, exceto com a bola abaixo da borda superior da rede

Cada equipe só pode tocar a bola três vezes seguida, sendo que o toque no bloqueio não é considerado como toque

Os jogadores não podem atacar a bola que está no espaço de campo da equipe adversária

No bloqueio, as atletas podem tocar a bola além da rede, não podendo deixar que sua ação interfira no golpe de ataque da equipe adversária

A bola é considerada fora quando toca o solo fora das linhas demarcatórias, as antenas, cabos, ou quando cruza o espaço fora das antenas

O jogador não pode tocar em qualquer parte da rede e nem pisar na quadra adversária.

O vôlei, também chamado de volley ou voleibol, é um esporte de origem norte-americana do século XIX. É um esporte de popularidade significativa em grande parte do mundo, e está presente em muitos torneios e eventos esportivos de âmbito internacionais, tais como os Jogos Olímpicos e os Jogos Panamericanos. Pode ser praticado tanto em quadras abertas quanto em quadras fechadas, bem como é praticado quase que igualmente tanto por homens quanto mulheres.

O voleibol foi criado em 1895 nos Estados Unidos pelo professor de educação física William G. Morgan. O esporte chegou ao Brasil somente em 1915 e se tornou um dos mais praticados no país. Neste resumo das regras do voleibol será possível compreender como funciona este esporte.

O jogo de vôlei pode ser disputado em quadras abertas e fechadas. No voleibol de quadra, o jogo é disputado por duas equipes, compostas por seis jogadores cada. Cada grupo é coordenado por um técnico e possui outros

seis jogadores reserva. O jogo acontece com a presença de dois árbitros, um anotador e quatro fiscais de linha.

A partida tem cinco sets, mas pode ser finalizada caso um dos times vença três sets. Cada set tem o mínimo de 25 pontos – a contagem só termina quando uma equipe ganha por uma diferença de dois pontos. Exemplo: Equipe A: 25 pontos x Equipe B: 23. Caso esta vantagem não seja alcançada, o set prossegue até que a diferença exigida seja alcançada por uma das equipes. O ponto é obtido quando a bola toca o chão do campo adversário.

A quadra de vôlei é atravessada por uma rede, que a divide em dois campos. Cada campo só pode ser ocupado pela sua respectiva equipe. O objeto usado para a prática de vôlei é uma bola e o objetivo principal do jogo consiste na marcação de pontos ao mandar a bola para o campo adversário e fazer com que ela toque o chão. A instituição responsável pela organização de eventos e da regulação das regras é a FIVB, Fédération Internationale de Volleyball.

A quadra oficial possui 18 metros de comprimento e nove metros de largura. A divisão é feita por uma rede de 9,5 metros de comprimento e um metro de largura. A rede é suspensa a uma altura de 2,43 metros para times masculinos e 2,24 metros para equipes femininas. A bola, principal elemento do vôlei, tem circunferência entre 65 e 67 centímetros de circunferência e peso entre 260 e 280 gramas.

Resumo das regras do voleibol – Fundamentos

Saque: Dá início à disputa de cada ponto. A bola deve ser lançada na quadra adversária. O jogador se posiciona atrás da linha de fundo de seu campo e bate na bola para que ela atravesse a rede. Se a equipe adversária não conseguir recepcionar a bola e ela tocar o chão, o ponto será computado para a equipe que sacou e ela ainda terá o direito de sacar novamente.

Recepção: É o movimento de defesa, também conhecido como passe, realizado para recepcionar a bola depois do saque da equipe adversária. A forma mais conhecida de passe é a manchete (união das mãos com braços esticados para receber a bola). Nesta etapa, o jogador deve evitar que a bola caia no chão e conduzi-la em condições favoráveis para o levantador.

Levantamento: É o movimento realizado antes do ataque, normalmente o segundo contato com a bola. É a preparação e o direcionamento da bola para o

atacante. O jogador empurra a bola para cima com a ponta dos dedos para que ela alcance a altura necessária para o ataque.

Corte ou ataque: Movimento de ataque. O jogador dá uma forte batida na bola com o objetivo de desestruturar a equipe adversária para que ela não consiga fazer a recepção e a bola toque no chão. O corte só pode ser feito com uma das mãos e é o último movimento antes da bola ir para o lado adversário.

Bloqueio: É o movimento realizado após o corte. Um ou mais jogadores saltam próximo à rede para interromper a jogada do adversário e rebater a bola com as palmas das mãos.

Defesa: Movimento realizado quando a bola passa pelo bloqueio após o ataque da equipe adversária.

Resumo das regras do voleibol – Funções de cada jogador

Líbero: Recepciona o saque e defende o ataque. Deve ter habilidade para conduzir a bola em boas condições para o levantador.

Levantador: Atleta que prepara a jogada para o ataque.

Ponta: Atleta que possui força, velocidade e capacidade para atacar a bola nas pontas ou atrás da linha dos três metros.

Meio de rede: Jogador que atua no bloqueio e no ataque.

Resumo das regras do voleibol – Normas

- O início do jogo e de cada ponto acontece somente após o saque.
- Após a autorização do árbitro, o jogador tem oito segundos para sacar a bola.
- É aceita apenas uma tentativa de saque. Caso o jogador erre, o ponto e o direito de sacar passam para a equipe adversária.
- É obrigatório fazer um rodízio de jogadores quando a equipe adversária sacar e perder o ponto.
- Não é permitido aos jogadores de defesa atacar na área de ataque. E o bloqueio só pode ser feito por estes atletas quando a bola estiver em uma altura abaixo da borda superior da rede.
- Cada time pode fazer apenas três movimentos seguidos e o bloqueio não conta como toque. É proibido um jogador tocar a bola duas vezes seguidas.
- Quando a bola está no campo do grupo oponente, não é permitido fazer o ataque.

- Durante o bloqueio, os atletas podem tocar a bola além da rede, porém sem interferir no ataque do oponente.
- É considerada falta quando algum jogador toca a borda superior da rede.
- Caso a bola tocar o chão fora da delimitação das linhas da quadra, os cabos, as antenas ou se passa pela área fora das antenas, a bola é considerada fora e o ponto é marcado para a equipe adversária.

Os movimentos do vôlei

Saque: É o movimento que dá início à partida. Para fazê-lo, um jogador deve se posicionar atrás da linha de fundo de seu campo e deve fazê-la atravessar a rede. Caso os jogadores não consigam receber a bola e ela toque o chão, é marcado ponto e a equipe que sacou no primeiro momento tem o direito de saque novamente.

Passe: É o movimento comum de recepção da bola. Pode ser feito em qualquer lugar do campo. Uma das principais formas de passe é a manchete. Nela, o jogador une as mãos e aplica uma pequena força quando a bola chega até ele. O objetivo principal desse fundamento é, além de evitar que a bola toque o chão, entregar a bola em boas condições para o levantador.

Levantamento: É normalmente o segundo contato que um time tem com a bola. Após ser recebida com um passe, um jogador a entrega para outro, sendo esse denominado, naquele omento, levantador. Com as pontas dos dedos, ele empurra a bola para cima. O objetivo principal desse fundamento é manter a bola em uma altura suficiente para que o atacante mande-a para o campo adversário com chances de marcar um ponto.

Ataque: É o último contato do time com a bola antes de mandá-la para o campo adversário. Para fazê-lo, é recomendável que o jogar esteja o mais próximo possível da rede, dê um salto e projete seu corpo para frente, para que seu peso possa ser “transferido” para a bola. O objetivo desse fundamento é mandar a bola para o campo adversário em uma tentativa de que ela não consiga ser recebida pelo outro time e toque o chão.

Bloqueio: É uma possível forma de defesa, assim como o passe, após um ataque. Nela, um ou mais jogadores saltam ao mesmo tempo que o atacante do time adversário e tentam com as palmas das mãos rebater a bola para que ela volte ao campo adversário.

As regras oficiais de hoje definem que cada equipe deve ser composta por seis jogadores em cada time. Um time inicia a partida sacando e ao adversário é permitido que dê três toques na bola antes de devolvê-la. Ganha o jogo quem ganhar primeiro três sets, com 25 pontos cada um. Sobre a estrutura oficial, deve-se dizer que a quadra é retangular com dimensões de 18m x 9m. A bola é feita em couro e apresenta massa aproximada de 270 gramas.

As regras do vôlei

Uma partida de vôlei tem, normalmente, 5 sets, sem tempo definido.

Cada set é terminado quando uma equipe alcança os 25 pontos, tendo 2 pontos de vantagem sobre a equipe adversária. Caso não tenha, o set prossegue até que uma equipe conquiste tal vantagem.

Cada time é composto por 6 jogadores em quadra e 6 jogadores reserva.

Após o saque, cada time só poderá tocar a bola três vezes, sendo proibido que um jogador toque a bola duas vezes seguidas.

A equipe vencedora é aquela que ganhar o maior número de sets.

Os principais fundamentos do voleibol são:

-Manchete: as pernas devem estar afastadas até a largura dos ombros e levemente flexionadas, com uma perna à frente da outra e os braços devem ser unidos pelas mãos sobrepostas, estendidos à frente do corpo. A bola deve ser rebatida com os antebraços, o que permite que ela seja amortecida e tome outra direção;

-Toque: As pernas devem estar abertas na largura dos ombros e semiflexionadas. Os braços também devem estar semiflexionados, direcionados acima da cabeça e a frente do corpo. O contato das mãos com a bola dar-se-á delicadamente por meio da parte interna dos dedos;

-Saque: O movimento inicial deve acontecer com os pés em paralelo e a perna contrária ao braço que irá bater na bola deve ficar à frente. A bola deve ser segurada à frente da mão que fará o saque, enquanto o braço de ataque se movimenta de trás e cima para golpear a bola;

-Cortada: trata-se de uma rebatida de bola, caracterizada pela alta velocidade em que atinge a quadra adversária.

O voleibol é o segundo esporte que mais conquista brasileiros. Isso acontece porque a modalidade é responsável pelo maior número de medalhas olímpicas em esportes coletivos, e os novos talentos são a esperanças de ainda mais medalhas nas próximas competições.

A seleção masculina de vôlei já conquistou cinco medalhas olímpicas, a primeira delas foi de prata e conquistada nos jogos de Los Angeles, em 1984. Em 1992, a seleção levou o ouro nos Jogos de Barcelona. Doze anos depois, a seleção masculina subiu novamente ao pódio para receber mais uma medalha de ouro em Atenas. Nos anos de 2008 e 2012, a seleção conquistou a prata, em Pequim e Londres, respectivamente. Além disso, a seleção conquistou três medalhas de ouro e duas de prata no Campeonato Mundial.

Já a seleção feminina de vôlei já conquistou quatro medalhas olímpicas, duas de ouro conquistadas nos dos últimos jogos olímpicos, Pequim em 2008 e Londres em 2012, e duas de bronze, ganhadas em Atlanta em 1996 e outra em Sydney em 2000. No Grand Prix as meninas já faturaram 10 títulos.

O esporte nasceu graças ao americano William G. Morgan, no ano de 1895. Ele nasceu como Mintonette na cidade de Holyoke, nos Estados Unidos. Diretor de educação física, Morgan criou uma modalidade que pudesse ser praticada por pessoas de idade e que fosse menos fatigante que o basquete, esporte mais realizado na época no país.

O vôlei nasceu quando o educador adaptou a rede de tênis a uma altura de 1 metro e 98 centímetros do chão e usou a câmara de uma bola de basquete para iniciar o exercício. Como essa bola era muito pesada o americano solicitou a uma fabricante que confeccionasse uma bola especial, nascendo assim a bola de vôlei.

Em 1896, o esporte foi apresentado em uma conferência, a Springfield's College, e com isso o esporte começou a ser difundido e se tornou conhecido também na Nova Inglaterra. Foi também nesse ano que o nome do esporte foi mudado para Volley Ball, como conhecemos hoje.

As primeiras regras do esporte foram incluídas no handbook da Liga Atlética da Associação Cristã de Moços da América do Norte, depois de um artigo de J. Y. Cameron. Nas regras, eram estipuladas as medidas da quadra de vôlei: 7,62 metros de largura por 15, 24 metros de comprimento. A rede tinha 61 centímetros de altura e fica exatamente na mesma altura que Morgan havia colocado a rede de tênis. A bola tinha câmara de borracha e era coberta ou por uma lona ou por couro. Seu peso variava entre 252 gramas a 336 gramas, e

sua circunferência tinha no mínimo 63,7 centímetros e no máximo 68.6 centímetros.

No começo dos anos 1900 o esporte chegou ao Canadá e só depois se espalhou para o Japão, Filipinas, China e México. Na América do Sul, a modalidade chegou dez anos depois e o primeiro país a receber o vôlei foi o Peru. O Brasil foi o responsável pelo primeiro campeonato sul-americano da modalidade. Patrocinado pela Confederação Brasileira de Desportos, no ano de 1951, o evento aconteceu no Rio de Janeiro e teve como vencedores os times femininos e masculinos brasileiros.

Já nas Olimpíadas o vôlei só foi aceito em 1962 e por isso só foi disputado em 1964 nas Olimpíadas de Tóquio, sendo vencido pela Rússia.

As regras do vôlei

As regras do vôlei são atribuídas pela FIVB, Federação Internacional de Volley Ball, e contam com o tamanho da quadra, bola e também regras de defesa e ataque.

A quadra de vôlei deve ter um formato retangular com 9 metros de largura por 18 metros de comprimento. Além disso, sua superfície deve ser feita com material sintético ou madeira e deve sempre ser pintada com cores fortes e vivas.

A quadra é dividida em zona de defesa, zona de ataque, linhas laterais e de fundo. A primeira conta com 95% da área total e mede 6 metros de cada um dos lados da quadra. O ataque corresponde a 3 metros da área de cada um dos lados e fica dentro das linhas laterais e linha de fundo, local onde acontecessem os saques.

De acordo com as regras, a rede tem que ter 1 metro de largura e medir entre 9,5 metros e 10 metros. Já as antenas devem ter entre 25 e 50 centímetros e a borda inferior 5 centímetros de largura. A rede deve estar a uma altura de 2,43 metros para os jogos masculinos e 2,24 metros para os jogos femininos.

As antenas devem delimitar a área na qual a bola deve passar e devem ser flexíveis e ter 1,8 metros de extensão com 10 milímetros de diâmetro. Além disso, a quadra de vôlei conta ainda com a zona livre, que ocupa 3 metros, e pode ser usada tanto para defender quanto para passar a bola. A bola deve ter entre 65 e 67 centímetros e pesa entre 260 gramas e 280 gramas.

A FIVB obriga a presença de quatro juízes de linha nas competições oficiais, sendo que um deles deve tomar as decisões finais sobre as jogadas, o

segundo controla o tempo, faltas, posições e invasões, já o apontador cuida da súmula, ordem de saques e pontos das equipes e os juízes de linha apontam se a bola cai dentro ou fora de cada uma das linhas que delimitam a quadra.

O jogo dura três sets para uma única equipe e tem 25 pontos a serem disputados, com exceção do tie break, que vale apenas 15 pontos. Cada equipe deve ter seis jogadores em quadra e mais seis no banco de reservas. As equipes podem tocar apenas três vezes na bola antes de fazerem um ponto e não existe regra para a bola tocar no corpo do jogador.

A Confederação Brasileira de Vôlei (CBV) é a organizadora da maior competição da categoria no país: Superliga Feminina e Masculina, que atualmente está na temporada 2016/2017. Ela é a responsável por regulamentar os campeonatos nacionais e regionais, estabelecendo e atualizando as regras do voleibol de acordo com a Federação Internacional de Voleibol (FIVB).

O voleibol surgiu em 1895 nos Estados Unidos e é praticado no Brasil desde 1915 por intermédio da Associação Cristã de Moços de São Paulo, ganhando adeptos por todo o país.

O esporte é jogado por duas equipes compostas por 6 jogadoras, sendo orientadas por um técnico, contando ainda com 6 atletas substitutas. A arbitragem deve ter 2 juízes, um anotador e 4 fiscais de linha.

Cada partida é disputada em cinco sets, conseguindo a vitória quem vencer três sets primeiro. A quadra tem como medidas oficiais: 18m de comprimento e 9m de largura, dividida por uma rede de 9,50 m de comprimento, com largura de 1 metro e suspensa à altura de 2,24 metros para jogos femininos. A bola de voleibol deve ter de 65 a 67 cm de circunferência com peso entre 260 e 280 gramas.

Regras do voleibol – Pontuação

Cada vitória que seja por 3×0 ou 3×1 garante 3 pontos

Cada vitória que seja por 3×2 garante 2 pontos

Cada derrota que seja por 2×3 garante 1 ponto

Cada derrota que seja por 0×3 ou 1×3 garante 0 ponto

Não comparecimento perde 2 pontos

Inscrição de jogadores

Toda equipe poderá a cada partida inscrever 14 integrantes, sendo eles:

14 Jogadores: 12 atletas regulares e obrigatoriamente mais 2 Líberos

13 Jogadores: 11 atletas regulares e obrigatoriamente mais 2 Líberos

12 Jogadores: 12 atletas regulares – incluindo 1 (um) ou 2 (dois) Líberos

Intervalos das partidas

Os jogos de voleibol tem período de intervalo definidos, exceto nos confrontos transmitidos pela TV que poderão ter alteração em acordo com clubes e CBV. Todos os intervalos entre os sets têm a duração de 3 (três) minutos.

As 12 equipes se enfrentam em turno de ida e volta, classificando para a fase de playoffs as oito melhores.

Os times classificados se enfrentam obedecendo o seguinte cruzamento: 1º x 8º, 2º x 7º, 3º x 6º e 4º x 5º no sistema de play-off melhor de 5 (cinco) jogos, ou seja, uma das equipes precisa vencer 3 partidas para avançar.

A fase seguinte será disputada por quatro vencedoras, respeitando o ordenamento, melhor dos jogos 1º x 8º versus melhor do jogo 4º x 5º e vencedores dos jogos 2º x 7º versus 3º x 6º, também no sistema de play-off melhor de 5 (cinco) jogos, ou seja, um time precisa ganhar 3 partidas.

A grande final da Superliga Feminina será disputada em partida única pelas duas vencedoras das semifinais.

A competição mede forças latentes. Ela revela o melhor em habilidade, espírito, criatividade e estética.

As regras são estruturadas de forma que possam permitir todas estas qualidades. Com poucas exceções, o Voleibol permite todos os jogadores a atuarem tanto na rede (no ataque) quanto no fundo de quadra(defendendo ou sacando).

Saque,

Rotação (rodadas desaque).

Ataque,

Defesa.

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

A quadra de jogo é um retângulo medindo 18 metros x 9 metros, circundada por uma zona livre de, no mínimo, 3 metros de largura em todos os lados. O espaço livre de jogo é o espaço sobre a área de jogo desprovido de qualquer obstáculo. O espaço livre de jogo deve medir, no mínimo, 7 metros a partir da superfície de jogo. Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, a zona livre deve medir 5 metros a partir das linhas laterais e 6,5 metros a partir das linhas de fundo. O espaço livre de jogo deve medir, no mínimo, 12,5 metros de altura a partir da superfície de jogo.

Em cada quadra há uma linha de ataque, cuja extremidade posterior é desenhada a 3 metros de distância a partir do eixo da linha central, marcando a zona de frente. Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, a linha de ataque é estendida além das linhas laterais pela adição de pequenas linhas pontilhadas de 15 centímetros, com 5 centímetros de largura, traçadas com um espaçamento de 20 centímetros entre elas, totalizando um comprimento de 1,75 metro. A “linha de restrição do técnico” (uma linha pontilhada que se estende desde a linha de ataque até a linha de fundo da quadra, paralela à linha lateral e a 1,75 metro da mesma) é composta de pequenas linhas de 15 centímetros, espaçadas por 20 centímetros, a fim de marcar o limite da área de operação do técnico.

A rede possui 1m de altura por 9,5 a 10 metros de comprimento (com 25 a 50 centímetros adicionais além das faixas). Será constituída de malhas quadradas pretas com 10 centímetros de lado. Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, em conjunto com o Regulamento Específico da Competição, a malha pode ser modificada para facilitar a publicidade de acordo com os contratos de patrocínio. Na parte superior há uma faixa horizontal de 7 centímetros de largura, que consiste em uma lona branca dobrada ao meio, costurada ao longo de toda a extensão da rede.

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. Dentro desta faixa um cabo flexível estica a rede nos postes e mantém sua parte superior tensionada. Na parte inferior da rede há outra faixa horizontal com 5cm, similar à faixa superior. Por dentro desta faixa passará

uma corda, que amarra a rede aos postes e mantém a parte inferior tensionada.

As antenas são varas flexíveis com 1,8 metro de comprimento e 10 milímetros 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.

A parte superior de cada antena estende-se além do bordo superior da rede por 80cm e é marcada com listras de 10cm de largura, em cores contrastantes, com preferência para vermelho e branco. As antenas são consideradas parte integrante da rede e delimitam os limites laterais do espaço de cruzamento.

Os postes que sustentam a rede são colocados a uma distância de 0,5 metro a 1 metro de cada linha lateral. Possuem 2,55 metros de altura e devem ser, preferivelmente, ajustáveis. Para todas as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, os postes que sustentam a rede são localizados a uma distância de 1 metro das linhas laterais e devem estar com protetor (almofadado). 2.5.2 Os postes são redondos e polidos, fixados ao solo sem cabos. Não haverá qualquer dispositivo que apresente perigo ou obstáculo.

A bola será esférica, dotada de uma capa flexível de couro ou couro sintético, além de uma câmara interior feita de borracha ou material similar. Sua cor pode ser clara, desde que uniforme, ou uma combinação de cores. Bolas utilizadas em competições internacionais oficiais, fabricadas em couro sintético ou dotadas de combinação de cores, devem atender os padrões ditados pela FIVB. Sua circunferência será de 65 centímetros a 67 centímetros e seu peso de 260 gramas a 280 gramas. Sua pressão interna medirá entre 0,30 a 0,325 kg/cm² (4.26 a 4.61 psi ou 294,3 a 318,82mbar ou hPa).

Para uma partida, a equipe pode ser composta por até 12 jogadores além de:

- Comissão Técnica: um técnico, e até dois assistentes técnicos;
- Corpo médico: um fisioterapeuta e um médico Somente aqueles relacionados na súmula do jogo podem entrar na área de competição e na área de controle, assim como participar do aquecimento oficial e da partida.

Para as Competições da FIVB, Mundiais e Competições Oficiais na categoria adulta, até 14 jogadores podem ser registrados na súmula e jogar a partida. Os cinco membros, no máximo, da Comissão Técnica no banco (incluindo o técnico) são definidos pelo próprio treinador, mas devem ser registrados na súmula e no formulário O-2 bis.

O Supervisor ou Jornalista da Equipe não podem sentar-se no banco ou detrás do banco na Área de Controle. Qualquer Médico ou Fisioterapeuta utilizado nas Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, devem ser parte integrante da

Delegação e estarem credenciados previamente pela FIVB. Entretanto, para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, se eles não estiverem relacionados entre os cinco selecionados para o banco da equipe, devem sentar-se detrás da cerca de delimitação, dentro da Área de Controle da Competição, e só podem intervir se for solicitado pelos árbitros para atuar ante uma emergência médica aos jogadores. O fisioterapeuta da equipe (ainda que não esteja no banco) pode auxiliar no aquecimento até o início do aquecimento oficial na rede. Os Regulamentos Oficiais de cada evento serão encontrados no Manual Específico da Competição.

Durante a partida e enquanto em quadra, o capitão da equipe é o capitão no jogo. Quando o capitão da equipe não está em quadra, o técnico ou o capitão da equipe deverá designar outro jogador em quadra, excetuando-se o Líbero, para assumir o papel de capitão no jogo. Este desempenhará as funções de capitão até ser substituído, o capitão da equipe retornar ao jogo ou o set terminar.

Para se jogar voleibol são necessários 12 jogadores a saber:

- 1) Divididos igualmente em duas equipes de seis jogadores cada.
- (2). As equipes são divididas por uma rede que fica no centro da quadra
- (3). É necessário uma bola
- (4). O jogo começa com um dos times que deve "sacar"
- (5). Logo depois do saque a bola deve ultrapassar a rede e seguir ao campo do adversário onde os/as jogadores/as tentam evitar que a bola caia no seu campo
- (6) usando qualquer parte do corpo (antes só era válido usar membros da cintura para cima, mas as regras foram mudadas). O jogador pode rebater a bola para que ela passe para o campo adversário
- (7) sendo permitidos dar três toques na bola antes que ela passe, sempre alternando os jogadores que dão os toques. Caso a bola caia é ponto do time adversário
- (8). Outra regra importante é que durante o jogo os jogadores não podem encostar na fita branca acima da rede
- (9). O mesmo jogador não pode dar 2 ou mais toques seguidos na bola

Para se jogar voleibol são necessários 12 jogadores a saber:

- 1) Divididos igualmente em duas equipes de seis jogadores cada.
- (2). As equipes são divididas por uma rede que fica no centro da quadra
- (3). É necessário uma bola
- (4). O jogo começa com um dos times que deve "sacar"
- (5). Logo depois do saque a bola deve ultrapassar a rede e seguir ao campo do adversário onde os/as jogadores/as tentam evitar que a bola caia no seu campo
- (6) usando qualquer parte do corpo (antes só era válido usar membros da cintura para cima, mas as regras foram mudadas). O jogador pode rebater a bola para que ela passe para o campo adversário
- (7) sendo permitidos dar três toques na bola antes que ela passe, sempre alternando os jogadores que dão os toques. Caso a bola caia é ponto do time adversário
- (8). Outra regra importante é que durante o jogo os jogadores não podem encostar na fita branca acima da rede
- (9). O mesmo jogador não pode dar 2 ou mais toques seguidos na bola

Posicionamento e Rotação:

-No início de cada set, o jogador que ocupa a posição 1 realiza o saque (exemplo: acerta a bola com a mão tencionando fazê-la atravessar o espaço aéreo delimitado pelas duas antenas e aterrissar na quadra adversária). Os oponentes devem então fazer a bola retornar tocando-a no máximo três vezes, e evitando que o mesmo jogador toque-a por duas vezes consecutivas.

O primeiro contato com a bola após o saque é denominado recepção ou passe, e seu objetivo primordial é evitar que ela atinja uma área válida do campo.

Segue-se então usualmente o levantamento, que procura colocar a bola no ar de modo a permitir que um terceiro jogador realize o ataque, ou seja, acerte-a de forma a fazê-la aterrissar na quadra adversária, conquistando deste modo o ponto.

No momento em que o time adversário vai atacar, os jogadores que ocupam as posições 2, 3 e 4 podem saltar e estender os braços, numa tentativa de impedir ou dificultar a passagem da bola por sobre a rede. Este movimento é denominado bloqueio, e não é permitido para os outros três atletas que compõem o restante da equipe.

Em termos técnicos, os jogadores que ocupam as posições 1, 5 e 6 só podem acertar a bola acima da altura da rede em direção à quadra adversária se estiverem no "fundo" de sua própria quadra. Por esta razão, não só o bloqueio torna-se impossível, como restrições adicionais se aplicam ao ataque. Para atacar do fundo, o atleta deve saltar sem tocar com os pés na linha de três metros ou na área por ela delimitada; o contato posterior com a bola, contudo, pode ocorrer no espaço aéreo frontal.

Após o ataque adversário, o time procura interceptar a trajetória da bola com os braços ou com outras partes do corpo para evitar que ela aterrisse na quadra. Se obtém sucesso, diz-se que foi feita uma defesa, e seguem-se novos levantamento e ataque. O jogo continua até que uma das equipes cometa um erro ou consiga fazer a bola tocar o campo do lado oponente.

Se o time que conquistou o ponto não foi o mesmo que havia sacado, os jogadores devem deslocar-se em sentido horário, passando a ocupar a próxima posição de número inferior à sua na quadra (ou a posição 6, no caso do atleta que ocupava a posição 1). Este movimento é denominado rodizio.

Regras do vôlei abaixo:

- 1 – Cada Equipe tem vôlei é composta por 6 jogadores;
- 2 – Dos 6 jogadores podemos destacar o libero e levantador;
- 3 – Libero, responsável pelas defesas;
- 4 – Levantador responsável por armar as jogadas;
- 5 – É proibido dar dois toques na bola;

6 – Jogadores que estão atrás da linha de três metros somente podem efetuar o ataque atrás da mesma;

7 – Quem fizer 25 pontos primeiro ganha o set;

8 – O time que ganhar 3 Sets, ganha o jogo;

9 – É proibido pisar na linha quando sacar;

10 – Pode fazer defesa com o pé.

Vale ressaltar que existem muitas outras regras como: de substituição, tempo, invasão de rede entre outras, porém as 10 regras citadas acima são fundamentais para que estiver praticando vôlei ou pretende jogar voleibol algum dia.

A Rede de Voleibol tem altura de 2,24 metros para jogos femininos e de 2,43 metros para jogos masculinos

Os Postes possuem altura de 2,55 metros e ficam de 0,50 a 1 metro da linha lateral da quadra.

A rede de Voleibol tem 1 metros de altura por 9,50 a 10 metros de largura.

As Antenas da Rede de Voleibol devem ser flexíveis e medir 1,8 metros de altura.

As antenas são fixadas na Rede sobre as linhas laterais da quadra.

A antena serve para delimitar a área de cruzamento da bola sobre a rede.

Uma equipe marca pontos quando:

Consegue fazer a bola tocar na quadra da equipe adversária

a equipe adversária lança a bola para fora da quadra de jogo

a equipe adversária comete uma falta/violação da regra

a equipe adversária é penalizada

Uma partida de Voleibol tem no mínimo 3 sets e no máximo 5 sets.

Vence um set no Voleibol a equipe que primeiro fizer 25 pontos com uma diferença de 2 pontos para a outra equipe

Caso o jogo fique empatado em 24 a 24, o set continuará para além dos 25 até que uma equipe consiga abrir os 2 pontos de diferença e vencer o set. Ex.: 26 a 24 ou 27 a 25 ou 28 a 26.

Vencerá a partida a equipe que primeiro vencer 3 sets

Em caso de empate em 2 sets a 2, será disputado o Set Desempate ou Tie-Break de 15 pontos.

Vence o Tie-Break e partida a equipe que marcar primeiro 15 pontos, com diferença mínima de 2 pontos.

Antes da partida é realizado um Sorteio para decidir quem vai Sacar e quem vai receber o Saque, além de que lado da quadra cada equipe ficará no primeiro set. Caso haja necessidade da realização do quinto set, um novo sorteio será realizado.

Cada equipe entrará em quadra com 6 jogadores. A formação inicial da equipe também indicará a posição de cada jogador, que determina a ordem de rotação da equipe no primeiro set.

Posições e Rotação (Rodízio) no Voleibol

Três jogadores devem formar a Zona de Ataque ou Zona de Rede, posição 4 (rede esquerda), 3 (rede central) e 2 (rede direita ou saída de rede).

E 3 jogadores devem ocupar a Linha de Defesa ou Fundo de Quadra: 5 (fundo esquerda), 6 (fundo central) e 1 (fundo direita).

Após o Saque os jogadores podem se mover livremente pela quadra.

A ordem da Rotação no Voleibol é definida pela posição inicial da equipe em cada set.

Quando uma equipe receptora do saque ganha o Rally, ganha o direito de sacar, seus jogadores devem rodar uma posição no sentido horário. O jogador que esteve na posição 2 (rede direita ou saída de rede), irá para posição 1, o jogador que estava na posição 1, vai para posição 6, o

jogador que estava na posição 6, vai para posição 5 e assim até todos rodarem uma posição.

Falta de Rotação é quando um saque é realizado estando a equipe fora da ordem de rotação. A equipe que cometer a Falta de Rotação será punida com um ponto para equipe adversária que também ganhará o direito de sacar.

A bola é considerada Fora quando:

a parte da bola que entra em contato com o solo está fora das linhas que delimitam a quadra.

tocam qualquer um objeto que está fora da quadra de jogo, .

toca na antena, nas cordas de sustentação da rede, nos postes ou nas partes da rede que estão fora da área de jogo.

cruzar completamente o espaço abaixo da rede

Toques da Equipe na Bola

Uma equipe pode realizar até 3 toque na bola antes de enviá-la a equipe adversária. O toque no bloqueio não conta como toque.

Dois Toques

Um jogador não poderá dar Dois Toques consecutivos na bola. O toque no bloqueio não conta como primeiro toque do jogador.

Condução

Não é permitido empurrar ou lançar a bola, ele deve ser golpeada ou rebatida.

Invasão por cima da Rede

De acordo com as Regras do Vôlei é permitido ao bloqueador tocar a bola além da rede, desde que não interfira antes ou durante o toque do adversário na bola.

Invasão por baixo da Rede no Voleibol

É permitido invadir o espaço adversário sob a rede desde que:

isso não interfira na jogador adversário

permaneça com parte dos pés sobre a linha central

O Toque na Rede no Vôlei

O contato do jogador com a rede só é considerado Falta se interferir na jogada

O contato do jogador com a rede é considerado Falta sempre que o jogador tocar a Faixa Superior da rede

O Saque no voleibol

Equipe sacadora e as Faltas de Saque no Vôlei:

O primeiro Saque é definido por sorteio

Os próximos saques serão realizados pela equipe que vencer o Rally

Comerá sacando no segundo Set a equipe que começou recebendo o Saque no primeiro Set, e seguirá alternando a equipe sacadora a cada Set

O Saque deve ser sempre autorizado pelo árbitro.

O sacador não pode pisar na linha de fundo da sua quadra antes de realizar o Saque

As Faltas de Ataque no voleibol são:

Cortar a bola dentro do espaço de jogo adversário

Quando um jogador do Fundo (posições 5, 6 1) corta a bola estando ela acima da faixa superior da Rede.

Não é permitido Atacar o Saque adversário

O Líbero corta a bola acima da faixa superior da Rede.

Se o Líbero estiver na Zona de Ataque e fizer um Levantamento usando o Toque (voleio), os seus companheiro não podem corta a bola acima da faixa superior da Rede.

As Faltas de Bloqueio no Voleibol são:

Bloquear o Saque adversário

Tocar na bola antes que seu adversário realize o ataque

Um jogador que está na Zona ou Linha de Defesa (posições 5, 6 e 1) ou um Líbero realiza o Bloqueio.

Bloquear a bola por fora da Antena da Rede

Se o Líbero tentar realizar um Bloqueio, mesmo que não toque na bola.

Os Intervalos e as troca de Quadra

Segundo as Regras do Vôlei o Intervalo é o tempo entre os Sets e duram 3 minutos. Durante o Intervalo é feita a troca de Quadra, exceto no Tie-Break. No Tie-Break a troca de quadra é feita sem intervalo quando a primeira equipe alcançar 8 pontos.

As Regras para o Líbero

Cada equipe tem direito a relacionar 2 Líberos

Cada equipe só pode ter 1 Líbero atuando em quadra

O Líbero deve usar uniforme com cor dominante diferente dos outros jogadores de sua equipe

O Líbero não pode Sacar, Bloquear, tentar Bloquear ou atacar a bola estando ela acima da faixa superior da Rede

O Líbero só pode substituir jogadores que estão ocupando a Zona de Defesa (posições 5, 6 e 1)

Se o Líbero na Zona de Ataque fizer um Levantamento usando o Toque, seus companheiro não poderão Atacar acima da faixa superior da Rede. Caso levantamento seja feito usando o fundamento Manchete, o ataque poderá ser realizado normalmente.

Na Zona de Defesa o Líbero poderá realizar levantamentos de qualquer forma.

Área de jogo

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

A quadra de jogo é um retângulo medindo 18m x 9m, circundada por uma zona livre com, no mínimo, 3m de largura.

O espaço livre de jogo é todo o espaço situado acima da área de jogo, livre de qualquer obstáculo, devendo medir, no mínimo, 7m de altura, a partir do solo.

Nas competições mundiais da FIVB, a zona livre deve ser de, no mínimo, 5m a partir das linhas laterais e de 8m a partir das linhas de fundo. O espaço livre de qualquer obstáculo, medido da superfície da quadra, deve ser de, pelo menos, 12,5m de altura.

Nos Campeonatos Mundiais Adulto e Jogos Olímpicos a zona livre deverá medir no mínimo 6m, a partir das linhas laterais e 9m a partir das linhas de fundo.

A superfície deve ser plana, horizontal, uniforme e não deve apresentar qualquer perigo de lesão aos jogadores. É proibido jogar sobre uma superfície rugosa ou escorregadia.

Para competições mundiais da FIVB, somente as superfícies de madeira ou sintéticas são permitidas. Qualquer outra superfície deve ser previamente aprovada pela FIVB.

Em quadras cobertas, a superfície de jogo deve ser de cor clara.

Nas competições mundiais da FIVB, exige-se que as linhas demarcatórias sejam brancas. O piso da quadra de jogo e a zona livre devem ser, obrigatoriamente, de cores diferentes.

Nas quadras em recintos abertos, autoriza-se uma inclinação da superfície de jogo de 5mm por metro para drenagem. As linhas da quadra, feitas de material sólido, são proibidas.

Todas as linhas têm uma largura de 5cm. Devem ser de cor clara e diferente das cores do piso da quadra e de outras linhas quaisquer.

Linhas de delimitação

Duas linhas laterais e duas linhas de fundo delimitam a quadra. As linhas de fundo e laterais estão inseridas na dimensão da quadra de jogo.

Linha Central

O eixo da linha central divide a quadra de jogo em duas quadras de medidas iguais, tendo, cada uma, 9m x 9m. Esta linha estende-se por sob a rede, de uma linha lateral até a outra.

Zona de ataque

Em cada quadra a zona de ataque é limitada pelo eixo da linha central e a linha de ataque traçada 3m atrás deste eixo (com a largura da linha incluída).

Nas competições mundiais da FIVB, a linha de ataque é prolongada em ambos os lados da quadra, adicionando-se 5 pequenas linhas de 15cm de comprimento por 5cm de largura e 20cm de distância entre cada uma, perfazendo um total de 1,75m de extensão.

Considera-se que a zona de ataque estende-se além das linhas laterais até o final da zona livre.

Zona de saque

A zona de saque tem 9m de largura atrás da linha de fundo (estando esta excluída).

Ela é delimitada, lateralmente, por duas pequenas linhas, cada uma com 15cm de extensão, colocadas 20cm após a linha de fundo como uma extensão das linhas laterais. Ambas as linhas estão incluídas na largura da zona de saque.

Na profundidade, a zona de saque estende-se até o final da zona livre.

Zona de substituição

A zona de substituição é delimitada pelo prolongamento das linhas de ataque até a mesa do apontador.

Área de aquecimento

Nas competições mundiais da FIVB as áreas de aquecimento medem aproximadamente 3m x 3m e devem estar localizadas nos cantos da área de jogo, ao lado dos bancos de reservas, fora da zona livre (Diagrama 1).

Área de penalização

As áreas de penalizações medirão aproximadamente 1x1m. e ficarão atrás de cada banco de reservas (Diagrama 1). Elas devem ser limitadas por uma linha vermelha medindo 5 cm de largura e, estar equipadas com 2 cadeiras.

A temperatura mínima não pode ser inferior a 10° C (50° F).

Nas competições mundiais da FIVB, a temperatura máxima não pode ser superior a 25° C (77° F) e a mínima não pode ser inferior a 16° C (61° F).

Nas competições mundiais da FIVB, jogadas em quadra fechada, a iluminação na área de jogo deve ter de 1.000 luxes a 1.500 luxes, medida a 1m acima da superfície da área de jogo.

Altura da rede

Uma rede é instalada verticalmente sobre o eixo da linha central. A altura da rede deve ser de 2,43m para as equipes masculinas e de 2,24m para as equipes femininas.

Esta altura é medida no centro da quadra de jogo. As duas extremidades da rede (acima das linhas laterais) devem estar na mesma altura e não podem exceder a altura regulamentar em mais de 2cm.

Estrutura

A rede mede 1m de largura por 9,50m de comprimento e é feita em malhas na cor preta formando quadrados de 10cm de lado (Diagrama 3).

Na parte superior há uma faixa horizontal branca, de 5cm de largura, feita de uma tela dobrada ao meio e que é costurada ao longo do comprimento da rede. Em cada extremidade da parte superior da rede há uma abertura através da qual passa uma corda que a prende aos postes para mantê-la esticada.

Dentro desta faixa passa um cabo flexível que prende a rede aos postes e mantém sua parte superior esticada.

Na parte inferior da rede (sem faixa horizontal) uma corda passa através das malhas a fim de amarrá-la aos postes e manter a parte inferior esticada.

Faixas laterais

Duas faixas brancas são colocadas verticalmente na rede, diretamente acima de cada linha lateral.

Elas medem 5cm de largura e 1m de comprimento e são consideradas parte integrante da rede.

Antenas

A antena é uma vara flexível medindo 1,80m de comprimento e 10mm de diâmetro. Ela é feita de fibra de vidro ou material similar.

Duas antenas são fixadas na parte externa das faixas laterais, em cada lado da rede.

A parte superior das antenas estende-se 80cm acima do bordo superior da rede. As antenas são pintadas em faixas medindo 10cm de largura, em cores contrastantes, preferivelmente vermelha e branca.

São consideradas como parte integrante da rede e delimitam lateralmente o espaço de cruzamento acima da rede (Diagrama 5, Regra 11.1.1).

Postes

Os postes que sustentam a rede devem estar a uma distância de 0,50m a 1 m de cada linha lateral. Eles devem ter uma altura de 2,55m e devem ser preferencialmente ajustáveis.

Os postes devem ser redondos, lisos e fixados ao solo. É proibida a fixação dos postes por meio de cabos. Toda instalação que apresente perigo ou obstáculo deve ser eliminada.

Equipamentos adicionais

Todo equipamento adicional é determinado pelos regulamentos da FIVB.

Bolas

Características

A bola deve ser esférica, sendo sua capa feita de couro flexível ou couro sintético e a câmara interior feita de borracha ou material similar.

Sua cor pode ser uniforme e clara ou uma combinação de cores.

O couro sintético e a combinação de cores das bolas usadas em Competições Internacionais Oficiais deverão obedecer os padrões da FIVB.

A circunferência deve ser de 65 cm a 67 cm e o peso de 260g a 280g.

A pressão interna deve ser de 0,30 kg/cm² a 0,325 kg/cm² (294,3 mbar a 318,82 mbar ou hPa) ou 0,423 lbs a 0,456 lbs.

Uniformidade das bolas

Todas as bolas usadas em uma partida devem ter as mesmas características no que diz respeito à circunferência, peso, pressão, tipo etc.

As competições mundiais da FIVB devem ser jogadas com bolas aprovadas pela FIVB.

Sistema de três bolas

Nas competições mundiais da FIVB, devem ser usadas três bolas. Neste caso, seis boleiros ficam assim dispostos: um em cada ângulo da zona livre e um atrás de cada árbitro

Composição das equipes

Uma equipe é constituída de no máximo 12 jogadores, um técnico, um assistente técnico, um preparador físico e um médico.

Um dos jogadores é o capitão da equipe e como tal deve estar indicado na súmula do jogo.

Nas competições mundiais da FIVB o médico deve ser credenciado pela FIVB.

Cada equipe tem a opção de registrar, entre seus jogadores, um (1) jogador especializado em defesa “Líbero”

Somente os jogadores registrados na súmula podem entrar na quadra e participar do jogo. Após o capitão da equipe e o técnico terem assinado a súmula, o registro dos jogadores não pode mais ser mudado.

Localização dos participantes

Os jogadores que não estão jogando devem permanecer sentados no banco de reservas ou em sua área de aquecimento correspondente. O técnico e os outros membros da equipe devem estar sentados no banco de reservas, mas podem deixá-lo temporariamente.

Os bancos de reservas das equipes ficam localizados em cada lado da mesa do apontador, fora da zona livre

Somente aos membros integrantes da equipe é permitido sentar no banco de reservas durante o jogo e participar do aquecimento.

Durante o jogo, os jogadores que não estão jogando podem realizar aquecimento sem bola na área que é determinada para esse fim e, também, durante os tempos técnicos e de descanso, na zona livre no fundo da sua quadra.

Durante os intervalos entre os sets, os jogadores podem usar bolas para aquecimento na zona livre.

Uniforme

O uniforme dos jogadores consiste em camisa, calção, meias e tênis.

As camisas, calções e meias devem ser iguais, estar limpos e ter a mesma cor para todos da mesma equipe (exceto o Líbero, Regra 8.5).

O tênis deve ser leve e flexível, com sola de borracha ou de couro, sem salto.

Nas competições mundiais da FIVB categoria adulta, a cor dos tênis também deve ser igual para todos os jogadores de uma mesma equipe, podendo a cor do logotipo do fabricante ser diferente.

As camisas dos jogadores devem estar numeradas de 1 a 18.

O número deve ser colocado no centro das camisas, tanto na frente quanto nas costas. A cor e o brilho dos números devem contrastar com a cor e o brilho das camisas.

Os números devem medir no mínimo 15cm de altura no peito e 20cm nas costas. A faixa que forma os números deve ter no mínimo 2cm de largura.

O capitão da equipe é identificado por uma faixa em sua camisa, de 8cm x 2cm colocada no peito, abaixo do número.

É proibido o uso de uniformes de cor diferente dos outros jogadores (exceto o Líbero) e/ou sem a numeração oficial .

Troca de uniforme

A jogar descalço;

a mudar de camisa entre os sets ou após uma substituição, na condição de que as novas camisas sejam da mesma cor, número e tenham o mesmo feitiço.

a jogar com agasalhos, em climas frios, desde que sejam da mesma cor e feitiço (exceto o Líbero) e numerados corretamente.

Objetos proibidos

É proibido o uso de objetos que possam causar lesões ou proporcionar alguma vantagem ao jogador.

Os jogadores podem usar óculos por sua própria conta e risco.

Responsáveis pelas equipes

O capitão da equipe e o técnico são responsáveis pela conduta e disciplina de todos os membros de sua equipe.

Capitão

Antes do início do jogo, o capitão da equipe assina a súmula do jogo e representa sua equipe no sorteio.

Durante o jogo, o capitão da equipe desempenha suas funções de capitão enquanto permanece na quadra. Quando substituído, deve ser designado pelo técnico ou pelo próprio capitão, um jogador que desempenhe as funções de capitão da equipe.

Este capitão será o responsável pela equipe: até que ele seja substituído, o capitão da equipe retorne à quadra ou o set termine.

Quando a bola estiver fora de jogo somente o capitão da equipe está autorizado a se dirigir aos árbitros para:

solicitar explicações na aplicação ou interpretação das regras e submeter aos árbitros os pedidos e perguntas de seus colegas de equipe. Caso a explicação não o satisfaça, ele deve, imediatamente, comunicar ao primeiro árbitro que se reserva o direito de ter o seu desacordo registrado na súmula como protesto oficial ao final do jogo;

Pedir autorização para:

- a) trocar de uniforme;
- b) verificar as posições das equipes;
- c) verificar o piso, rede, bola etc.;

solicitar tempos para descanso e substituições

No final do jogo, o capitão da equipe:

agradece aos árbitros e assina a súmula para ratificar o resultado;

confirma, registrando na súmula, algum desacordo expressado previamente por ele (ou pelo seu substituto no jogo) ao primeiro árbitro

Técnico

Durante todo o jogo, o técnico dirige sua equipe fora da área de jogo. Ele decide a formação inicial, as substituições e solicita os tempos de descanso para dar suas instruções. Nas suas funções, seu contato oficial é com o segundo árbitro.

Antes do jogo, o técnico registra ou confere os nomes e números de seus jogadores colocados na súmula e assina em seguida.

Durante o jogo, o técnico:

entrega ao apontador ou ao segundo árbitro, antes de cada set, o formulário de ordem de saque devidamente preenchido e assinado;

senta-se no banco de sua equipe o mais próximo possível do apontador, podendo deixá-lo temporariamente;

solicita tempos de descanso e substituições;

pode, assim como os outros membros da equipe, dar instruções aos jogadores na quadra de jogo, enquanto estiverem sentados no banco de reservas ou dentro da área de aquecimento, sem perturbar ou retardar o jogo.

Assistente técnico

O assistente técnico senta-se no banco de sua equipe mas não tem o direito de intervir no jogo.

Caso o técnico tenha que deixar sua equipe, o assistente técnico pode assumir as funções do técnico, desde que a pedido do capitão da equipe e devidamente autorizado pelo primeiro árbitro.

Formato do jogo

Para marcar um ponto, vencer um set e o jogo

Para marcar um ponto

Faltas no jogo

Toda ação de jogo de uma equipe contrária a estas Regras ou que resulte em sua violação é uma falta de jogo e deve ser apitada por um dos árbitros. Os árbitros julgam as faltas e determinam a penalização conforme estas Regras.

Se duas ou mais faltas são cometidas sucessivamente, somente a primeira é considerada.

Se duas ou mais faltas são cometidas simultaneamente, por dois adversários, considera-se uma falta dupla e o rally é repetido.

Conseqüências de uma falta

A conseqüência de uma falta é a perda do rally. O adversário da equipe que cometeu a falta ganha o rally com uma das seguintes conseqüências:

se a equipe adversária efetuou o saque, esta marca um ponto e continua a sacar;

se a equipe adversária recepcionou o saque, esta marca um ponto e ganha o direito de sacar ;

Para vencer um set

Um set (exceto o decisivo – 5º set) é vencido pela equipe que primeiro conquistar 25 pontos com uma diferença mínima de 2 pontos. No caso de um

empate em 24-24, o jogo continuará até que uma das equipes consiga uma vantagem de 2 pontos (26-24, 27-25,...).

Para vencer um jogo

Um jogo é ganho pela equipe que vencer três sets.

Caso haja empate 2-2 em sets, um set decisivo (5º) é jogado em 15 pontos, com uma diferença mínima de 2 pontos.

Desistência e equipe incompleta

Se uma equipe recusar-se a jogar, tendo sido convocada, é declarada desistente e perde o jogo, com o resultado final de 0 – 3 e de 0 – 25 para cada set.

A equipe que, sem uma razão justificável, não estiver presente na quadra de jogo no horário determinado, é declarada ausente e o jogo tem o mesmo resultado que o citado.

Uma equipe que é declarada incompleta para um set ou um jogo perde o set ou o jogo. São atribuídos à equipe adversária os pontos, ou os pontos e os sets necessários para vencer o set ou o jogo. A equipe incompleta conserva os pontos e os sets que conquistou.

Estrutura do jogo

O sorteio

Antes do jogo, o primeiro árbitro realiza um sorteio para decidir quem executa o primeiro saque e qual o lado da quadra das equipes no primeiro set.

Um novo sorteio é realizado antes de um set decisivo.

O sorteio é realizado na presença dos dois capitães das equipes.

O vencedor do sorteio escolhe:

ou

o direito de sacar ou receber o saque,

ou

o lado da quadra.

O perdedor fica com a alternativa restante.

No caso de aquecimentos consecutivos, a equipe que tem o direito ao primeiro saque deve também aquecer-se primeiro na rede.

Aquecimento

Antes do início do jogo, cada equipe pode aquecer-se na rede por 3 minutos, caso tenham tido à sua disposição uma quadra para aquecimento; caso contrário, cada equipe tem 5 minutos.

Se ambos os capitães concordarem em ter o aquecimento em conjunto, as equipes podem utilizar a rede por 6 ou 10 minutos.

Formação das equipes

Cada equipe deve ter sempre seis jogadores na quadra de jogo.

O formulário com a posição inicial indica a ordem de saque dos jogadores na quadra. Esta ordem deve ser mantida até o final do set.

Quando uma equipe utiliza a sua opção de registrar um Líbero, seu número também deverá ser colocado no formulário com a posição inicial do 1º set, juntamente com os números dos 6 jogadores que iniciarão a partida.

Antes do início de cada set, o técnico deve apresentar a formação inicial de sua equipe através do formulário de ordem de saque. Este formulário, preenchido e assinado, é entregue ao segundo árbitro ou ao apontador.

Os jogadores que não estiverem mencionados no formulário de ordem de saque para o set são os substitutos para este mesmo set.

Após ser entregue a ordem de saque ao segundo árbitro ou ao apontador, nenhuma troca é permitida sem que haja uma substituição normal.

Divergências entre o posicionamento dos jogadores em quadra e a papeleta de ordem inicial serão dirimidas da seguinte forma:

Havendo discrepância entre a ordem de saque e as posições dos jogadores na quadra antes do início do set, estes devem ser posicionados de acordo com o formulário de ordem de saque. Nenhuma penalidade é aplicada.

Da mesma forma, antes do início do set, se um ou mais jogadores na quadra não estão relacionados no formulário de ordem de saque, estes jogadores devem ser trocados conforme o formulário. Nenhuma penalidade é aplicada.

Todavia, se o técnico quiser continuar com este(s) jogador(es) na quadra, deve solicitar a(s) substituição(ões) regulamentar(es) que será(ão) então registrada(s) na súmula do jogo.

Posições

No momento em que a bola é golpeada pelo sacador, cada equipe deve estar posicionada dentro da sua própria quadra (exceto o sacador) conforme a ordem de saque.

As posições dos jogadores estão assim numeradas:

Os três jogadores colocados ao longo da rede formam a linha de ataque e ocupam as posições 4(ataque – esquerda), 3(ataque – centro) e 2(ataque – direita).

Os outros três jogadores que formam a linha de defesa ocupam as posições 5(defesa – esquerda), 6(defesa – centro) e 1(defesa – direita).

Posição relativa entre jogadores:

Cada jogador da linha de defesa deve estar posicionado mais afastado da rede que o jogador correspondente da linha de ataque.

Os jogadores do ataque e da defesa, respectivamente, devem estar posicionados lateralmente conforme a Regra.

As posições dos jogadores são determinadas e controladas de acordo com a colocação de seus pés no solo, como segue

cada jogador da linha de ataque deve ter, pelo menos, uma parte de seu pé mais perto da linha central que os pés do jogador correspondente da linha de defesa;

cada jogador lateral direito (ou esquerdo) deve ter, pelo menos, parte de seu pé mais próximo da linha lateral direita (ou esquerda) que os pés do jogador do centro da sua linha.

Após o saque ser realizado, os jogadores podem se deslocar e ocupar qualquer posição dentro da sua própria quadra e na zona livre.

Faltas de posição

Uma equipe comete falta de posição, se um dos jogadores não está em sua posição correta no momento em que a bola é golpeada pelo sacador

Caso o sacador cometa uma falta no saque no momento de golpear a bola, sua falta prevalece sobre uma falta de posição.

Se, após golpear a bola, o saque tornar-se faltoso, é a falta de posição que será considerada.

Uma falta de posição acarreta as seguintes consequências:

a equipe é sancionada com a perda do rally;

as posições dos jogadores são corrigidas.

Rodízio

A ordem do rodízio é determinada pela formação inicial e controlada através do formulário de ordem de saque, devendo ser mantida durante todo o set.

Quando a equipe receptora ganha o direito de sacar, seus jogadores efetuam um rodízio, avançando uma posição, sempre no sentido dos ponteiros do relógio: o jogador da posição 2 vai para a posição 1 para sacar, o jogador da posição 1 vai para a posição 6 etc.

Faltas no rodízio

Uma falta de rodízio ocorre quando o saque não é efetuado conforme a ordem de rotação (Regra 7.6.1), acarretando as seguintes consequências:

a equipe faltosa é sancionada com a perda do rally;

o rodízio dos jogadores é corrigido.

O apontador determina o exato momento em que a falta é cometida e todos os pontos subsequentes da equipe são anulados. Os pontos da equipe adversária são mantidos.

Se o momento da falta não puder ser determinado, não se cancela nenhum ponto e a perda do rally é a única sanção.

Substituição de jogadores

A substituição é o ato de um jogador sair da quadra e um outro ocupar o seu lugar. A substituição deve ser autorizada pelos árbitros (conforme os procedimentos de substituição).

Limite das substituições

Cada equipe pode proceder a, no máximo, 6 substituições em cada set. Um ou mais jogadores podem ser substituídos ao mesmo tempo.

Em cada set um jogador da formação inicial pode deixar o jogo e retornar, somente uma vez, para a mesma posição.

Um jogador reserva pode entrar no jogo somente uma vez em cada set, no lugar de um jogador da formação inicial, mas sua substituição só pode ser feita pelo mesmo jogador que substituiu.

Substituição excepcional

Quando um jogador se lesiona (exceto o Líbero), e não pode continuar a jogar, ele deve ser legalmente substituído. Caso este procedimento não seja possível, a equipe tem o direito de fazer uma substituição excepcional, além dos limites da Regra 8.1.

Em uma substituição excepcional, qualquer jogador que não estiver em quadra no instante da contusão (exceto o Líbero), poderá substituir o jogador lesionado.

O jogador lesionado, substituído desta forma, não terá permissão para retornar à partida.

Substituição por expulsão

Um jogador expulso ou desqualificado deve ser substituído legalmente. Caso este procedimento não seja possível, a equipe é declarada incompleta

Substituição ilegal

Uma substituição é ilegal quando excede as

Quando uma equipe efetua uma substituição ilegal e o jogo recomeça, os seguintes procedimentos devem ser efetuados:

é penalizada com a perda do rally;

a substituição é corrigida;

os pontos marcados pela equipe faltosa são anulados, desde o momento em que a falta foi cometida. Os pontos marcados pela equipe adversária são mantidos.

O líbero

O Líbero deve ser registrado na súmula, antes da partida, na linha especialmente reservada para este fim. Seu número também deverá ser adicionado ao formulário de ordem de saque do 1º set.

As regras específicas para o Líbero são as seguintes:

Uniforme

O Líbero deverá usar uniforme ou camisa de cor diferente, em contraste com os demais jogadores da equipe (ou com estilo diferente).

Ações de jogo

- a) O Líbero está autorizado a substituir qualquer jogador da linha de defesa.
- b) O Líbero somente pode atuar como um jogador da linha de defesa e não pode completar um ataque de qualquer lugar da área de jogo (quadra de jogo + zona livre) se, no momento do contato com a bola, esta estiver totalmente acima do bordo superior da rede.
- c) O Líbero não pode sacar, bloquear ou efetuar uma tentativa de bloqueio.
- d) Um jogador não poderá efetuar um ataque, estando a bola acima do bordo superior da rede, se esta bola for proveniente de um toque com os dedos efetuado pelo Líbero dentro da zona de ataque. A bola poderá ser livremente atacada se o Líbero fizer esta mesma ação atrás da zona de ataque.

Substituição de jogadores

- a) Substituições envolvendo o Líbero não são contadas como substituições regulares. Elas são ilimitadas, mas deve existir um rally entre a saída do Líbero e sua nova entrada em quadra. O Líbero somente pode ser substituído pelo jogador a quem substituiu.
- b) As substituições somente poderão ser efetuados nestas condições:
 - i. no começo de cada set, após o segundo árbitro haver conferido a ordem de saque;
 - ii. quando a bola está fora de jogo;
 - iii. antes do apito autorizando o saque.
- c) O Líbero somente pode entrar ou sair da quadra pela linha lateral frontal ao banco de reservas de sua equipe, no espaço compreendido entre a linha da zona de ataque e a linha de fundo.

8.5.2.4 Substituição de um Líbero contundido:

- a) Com a prévia autorização do 1º árbitro, um Líbero contundido poderá ser substituído por qualquer jogador que esteja fora da quadra no momento da contusão. O Líbero contundido não poderá mais participar da partida.
- b) O jogador que substituiu o Líbero, deverá permanecer como Líbero até o final da partida.

Situações de jogo

Bola em jogo

A bola está em jogo a partir do momento do golpe de saque autorizado pelo primeiro árbitro.

Bola fora de jogo

A bola está fora de jogo a partir do momento em que uma falta é apitada por um dos árbitros; na ausência de uma falta, no momento do apito.

Bola “dentro”

Considera-se a bola “dentro” quando toca o piso da quadra de jogo, inclusive nas suas linhas de delimitação

Bola “fora”

Considera-se a bola “fora” quando:

a parte da bola que toca o piso está totalmente fora das linhas de delimitação da quadra;

toca um objeto fora da quadra, o teto ou uma pessoa fora do jogo;

toca as antenas, cabos de fixação, postes ou a própria rede, fora das faixas laterais;

ultrapassa o plano vertical da rede, total ou mesmo parcialmente, fora do espaço de cruzamento,

ultrapassa completamente o espaço sob da rede

Ações de jogo

Cada equipe deve jogar dentro de sua área e espaço de jogo. A bola pode, no entanto, ser recuperada além da zona livre.

Toques da equipe

Cada equipe tem o direito de tocar a bola no máximo três vezes, além do toque do bloqueio, para devolver a bola. Se mais toques são utilizados, a equipe comete uma falta de “quatro toques”.

Os toques de uma equipe incluem não somente os toques intencionais, mas também os contatos acidentais com a bola.

Contatos consecutivos

O jogador não pode tocar na bola duas vezes consecutivamente

Contatos simultâneos

Dois ou três jogadores podem tocar a bola ao mesmo tempo.

Quando dois (três) jogadores da mesma equipe tocam a bola simultaneamente, considera-se como dois (três) toques (exceto quando bloqueando). Se eles tentam atingir a bola, mas somente um consegue tocá-la, considera-se um toque. A colisão entre os jogadores não constitui falta.

Quando dois jogadores adversários tocam simultaneamente a bola acima da rede e esta continua em jogo, a equipe que a recebe tem direito a três toques. Se a bola cair “fora” da quadra, a falta é da equipe do lado oposto onde ela caiu.

Se contatos simultâneos entre jogadores oponentes resultam em “prender a bola”, considera-se uma “falta dupla” e o rally é repetido.

Toque apoiado

Dentro da área de jogo, não é permitido a um jogador apoiar-se em outro jogador ou qualquer estrutura/objeto para alcançar a bola.

Entretanto, o jogador que estiver para cometer uma falta (como tocar a rede ou ultrapassar a linha central etc.) pode ser auxiliado por outro companheiro de equipe para evitá-la.

Características do toque

A bola pode ser tocada com qualquer parte do corpo.

A bola deve ser tocada, não pode ser retida e/ou conduzida. Pode ser enviada para qualquer direção.

A bola pode tocar várias partes do corpo, contanto que estes contatos ocorram simultaneamente.

Bola em direção à rede

Bola passando sobre a rede

A bola enviada para a quadra adversária deve passar por cima da rede, dentro do espaço de cruzamento. O espaço de cruzamento é a parte do plano vertical da rede assim delimitado:

abaixo, pelo bordo superior da rede;

lateralmente, pelas antenas e seu prolongamento imaginário;

acima, pelo teto.

Uma bola que ultrapassa o plano vertical da rede em direção à zona livre da quadra adversária passando total ou parcialmente por fora do espaço de cruzamento, pode ser recuperada dentro dos toques regulamentares desde que:

a quadra adversária não seja tocada pelo jogador;

a bola, quando jogada de volta, ultrapasse novamente o plano da rede por fora do espaço de cruzamento e pelo mesmo lado da quadra.

A equipe oponente não pode impedir esta ação.

Bola tocando a rede

A bola que passa acima da rede pode tocá-la, exceto no saque.

Bola na rede

Uma bola jogada de encontro à rede pode ser recuperada dentro do limite dos 3 toques da equipe, exceto no saque.

Se a bola rasga as malhas ou derruba a rede, o rally é anulado e repetido (Exceção: o saque).

Jogador na rede

Invasão por cima da rede

No bloqueio, o bloqueador pode tocar a bola acima da rede no espaço do oponente, contanto que sua ação não interfira antes ou durante o golpe de ataque do adversário (Regra 15.3).

É permitido ao jogador ultrapassar as mãos por cima da rede depois do seu golpe de ataque, desde que o toque na bola tenha sido feito dentro do seu próprio espaço de jogo.

Invasão por baixo da rede

É permitido invadir o espaço do adversário por baixo da rede, contanto que não interfira em sua ação de jogar.

Invadir a quadra adversária além da linha central:

É permitido tocar a quadra adversária com o(s) pé(s) ou a(s) mão(s), desde que parte do(s) pé(s) ou da(s) mão(s) permaneça(m) em contato direto com a linha central, ou tenha(m) a projeção sobre a mesma.

É proibido o contato de qualquer outra parte do corpo com a quadra adversária.

Um jogador pode entrar na quadra adversária depois que a bola estiver fora do jogo.

Um jogador pode penetrar na zona livre do adversário, contanto que esta ação não interfira no jogo do oponente.

Contato com a rede

O contato com a rede ou antena não é falta, exceto quando um jogador toca na antena ou na rede durante sua ação de jogo ou na tentativa de fazê-lo.

Após tocar a bola, o jogador pode tocar os postes, cabos ou qualquer outro objeto fora do comprimento total da rede, contanto que esta ação não interfira no jogo.

Não há falta quando a bola é enviada contra a rede e esta toca em um adversário.

Faltas do jogador na rede

Um jogador toca a bola ou o adversário no espaço de jogo da equipe contrária antes ou durante o golpe de ataque do adversário

Um jogador invade o espaço do adversário por baixo da rede interferindo na ação de jogo do mesmo

Um jogador invade a quadra adversária

Um jogador toca a rede ou a antena, durante sua ação de jogo ou na tentativa de fazê-lo

Saque

O saque é a ação de colocar a bola em jogo pelo jogador de defesa direita posicionado na zona de saque

Primeiro saque do set

O primeiro saque do primeiro set, como também do set decisivo (5º), é executado pela equipe determinada pelo sorteio.

13.1.2 Os outros sets começam com o saque da equipe que não tiver iniciado sacando no set anterior.

Ordem de saque

Os jogadores devem seguir a ordem de saque registrada no formulário de ordem de saque

Depois do primeiro saque de um set, determina-se o jogador que vai sacar da seguinte maneira:

Se a equipe que sacou vence o rally, o jogador que efetuou o saque anterior (ou seu substituto) saca novamente;

Se a equipe que recebeu o saque vence o rally, ganha o direito de sacar e, antes de fazê-lo, efetua um rodízio. O jogador da posição de ataque direita (2) dirige-se para a posição de defesa direita (1) para executar o saque.

Autorização para o saque

O primeiro árbitro autoriza a execução do saque após ter verificado se as duas equipes estão prontas para jogar e o sacador está de posse da bola.

Execução do saque

A bola deve ser golpeada com uma das mãos ou qualquer outra parte do braço após ser solta ou lançada ao ar com a(s) mão(s) e antes que toque outra parte do seu corpo ou o piso da quadra.

No momento em que golpeia a bola ou que salta para efetuar o saque, o sacador não pode tocar a quadra de jogo (inclusive a linha de fundo) nem pisar fora da zona de saque.

Após golpear a bola, o sacador pode tocar o piso dentro e fora da zona de saque ou dentro da quadra de jogo.

Após o primeiro árbitro apitar autorizando o saque, o sacador tem até 8 segundos para golpear a bola.

O saque efetuado antes do apito do árbitro é cancelado e repetido.

Barreira

Os jogadores da equipe sacadora não podem, através da formação de barreira individual ou coletiva, impedir os adversários de verem o sacador ou a trajetória da bola.

Uma barreira ocorre quando um jogador ou um grupo de jogadores da equipe sacadora agita os braços, salta ou desloca-se para os lados quando o saque está sendo efetuado ou permanecem agrupados para impedir a visualização da trajetória da bola.

Faltas no saque

Faltas no saque

As faltas abaixo acarretam uma troca de saque, mesmo que o adversário esteja fora de posição

O sacador:

viola a ordem de saque;

não executa o saque corretamente;

Faltas de saque após a bola ter sido golpeada

Faltas no saque e de posição

Se o sacador comete uma falta no saque (erro na execução do saque, erro no rodízio etc.) e o adversário está fora de posição, a falta do sacador é penalizada.

Ao contrário, se executa o saque, mas subsequente ocorre uma falta (a bola toca a rede, vai fora, passa por cima de uma barreira etc.), o erro de posição acontece primeiro e este é penalizado.

Golpe de ataque

Toda ação de enviar a bola para a quadra adversária, à exceção do saque e do bloqueio, é considerada um ataque.

Durante a execução de um ataque, um leve toque (“largada”) é permitido se este toque for claro e a bola não for acompanhada pela mão.

Um ataque é efetivo quando a bola ultrapassa completamente o plano vertical da rede ou é tocada por um adversário.

Restrições ao golpe de ataque

Um atacante pode efetuar um golpe de ataque em qualquer altura, desde que, no momento em que tocar a bola, esteja dentro de seu espaço de jogo.

Bloquear

Bloquear é a ação dos jogadores, posicionados perto da rede, de interceptar a bola vinda da quadra adversária, acima do bordo superior da rede. Somente os jogadores da linha de ataque podem completar um bloqueio.

Bloqueio dentro do espaço adversário

O jogador no bloqueio pode colocar as mãos e braços ultrapassando a rede contanto que esta ação não interfira no jogo do adversário.

Portanto, ele só pode tocar a bola depois que o adversário tiver concluído seu golpe de ataque.

Troca de Jogadores:

As trocas envolvendo o Libero não são contadas como uma substituição regular. Elas são ilimitadas, mas terão que ter um “rally” entre duas trocas com o Libero. O Libero somente pode ser trocado pelo jogador que com ele trocou.

As trocas somente podem acontecer quando a bola está fora de jogo e antes do apito para o saque. No começo de cada set, o líbero somente poderá entrar em quadra depois que o 2º árbitro conferir a ordem de saque.

Uma troca feita após o apito autorizando o saque, não será rejeitada, mas, será objeto para uma verbal advertência. Subsequente demora, na troca, estará sujeita as sanções por atraso.

O Libero e o jogador substituto, somente, podem entrar e deixar a quadra pela linha lateral compreendida entre as linhas de ataque e de fundo, em frente ao banco da sua equipe.

A designação de um novo Libero:

No caso de uma contusão com o Libero, o treinador, com a prévia aprovação do 1º árbitro, pode indicar, como novo Libero, um dos jogadores que não está dentro da quadra no momento desta redesignação. O Libero lesionado não poderá voltar para jogar o resto da partida. O jogador designado para trocar o Libero lesionado permanecerá como um Libero para o resto da partida.

Neste caso, o número do jogador designado, deverá ser registrado no quadro de “Observações” e na ordem de saque do set seguinte.

Conduta esportiva

Os participantes devem conhecer as “Regras Oficiais de Voleibol” e cumpri-las.

Os participantes devem aceitar as decisões dos árbitros com espírito esportivo, sem questioná-las.

Em caso de dúvida, um esclarecimento pode ser solicitado unicamente através do capitão no jogo.

Os participantes devem evitar ações ou atitudes que possam influenciar as decisões dos árbitros ou ainda encobrir faltas cometidas por sua equipe.

Jogo limpo (Fair-Play)

Os participantes devem ter conduta respeitosa, cortês, espírito esportivo e fair-play, não somente com os árbitros, mas também com os demais componentes

da equipe de arbitragem, adversários, companheiros de equipe e espectadores.

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

Condutas incorretas e sanções

Conduta incorreta de menor importância

As condutas incorretas de menor importância não estão sujeitas a penalizações. É dever do 1º árbitro prevenir as equipes que se aproximam do nível de penalizações, aplicando uma advertência verbal ou através de sinal manual para a equipe, por intermédio de seu capitão no jogo.

Esta advertência não é uma penalização e não tem consequências imediatas. Ela também não deverá ser anotada na súmula.

Conduta incorreta implicando em sanções

Condutas incorretas de um membro de uma equipe em relação aos oficiais, adversários, companheiros ou espectadores são classificadas em 3 categorias de acordo com sua gravidade.

Conduta grosseira: ações contrárias aos princípios de boas maneiras, à moral ou expressando desrespeito.

Conduta ofensiva: palavras ou gestos insultantes ou difamatórios.

Agressão: ataque físico ou tentativa de agressão.

Escala de sanções

Dependendo da gravidade da falta de acordo com o julgamento do primeiro árbitro, as sanções aplicadas são:

Penalização

A primeira conduta grosseira de qualquer membro da equipe é penalizada com a perda do rally

Expulsão

Um membro da equipe que é punido com uma expulsão, não participa do jogo pelo resto do set e deve permanecer sentado na área de penalização localizada atrás de seu banco de reservas sem outras consequências.

Um técnico expulso perde seu direito de intervir na partida e deve permanecer sentado na área de penalização localizada atrás de seu banco de reservas

A primeira conduta ofensiva de um membro da equipe é penalizada com uma expulsão sem outras consequências.

A segunda conduta grosseira de um mesmo membro da equipe, na mesma partida, é penalizada com uma expulsão, sem outras consequências.

Desqualificação

Um membro de uma equipe que é penalizado com a desqualificação, deve deixar a Área de Controle da Competição pelo resto da partida, sem outras consequências.

A primeira agressão de um membro da equipe é penalizada com a desqualificação sem outras consequências.

A segunda conduta ofensiva de um mesmo membro da equipe, na mesma partida, é penalizada com a desqualificação, sem outras consequências.

A terceira conduta grosseira de um mesmo membro de uma equipe, na mesma partida, é penalizada com a desqualificação, sem outras consequências.

A equipe de arbitragem para um jogo é composta pelos seguintes oficiais:

O primeiro árbitro

O segundo árbitro

O apontador

Quatro (dois) juizes de linha

A localização está indicada no Diagrama 10.

Para as Competições Oficiais da FIVB é obrigatório um assistente de apontador.

Se a falta é marcada pelo 1º árbitro, ele deverá indicar:

- a) a equipe que irá sacar,
- b) a natureza da falta,
- c) o jogador faltoso (se necessário)

O segundo árbitro deve acompanhar os sinais do primeiro árbitro, repetindo-os.

Se a falta é marcada pelo 2º árbitro, ele deverá indicar:

- a) a natureza da falta,
- b) o jogador faltoso (se necessário),
- c) a equipe que irá sacar acompanhando o sinal do 1º árbitro.

Neste caso o 1º árbitro não precisa sinalizar a falta nem o jogador, apenas a equipe que irá sacar.

No caso de uma falta dupla, ambos os árbitros indicam:

- a) a natureza da falta,
- b) o jogador faltoso (se necessário)
- c) a equipe que irá sacar, conforme determinado pelo 1º árbitro.

Os Participantes

Os jogadores que não estão em campo devem permanecer sentados no banco de reservas ou em sua área de aquecimento correspondente. O técnico e os outros membros da equipe devem estar sentados no banco de reservas, mas podem deixá-lo temporariamente.

Os bancos de reservas das equipes ficam localizadas em cada lado da mesa do apontador, fora da zona livre.

Somente aos membros integrantes da equipe é permitido sentar no banco de reservas durante o jogo e participar do aquecimento.

Durante o jogo, os jogadores que não estão jogando podem realizar aquecimento sem bola na área que é determinada para esse fim, e também, durante os tempos técnicos e de descanso, na zona livre no fundo da sua quadra.

Nos intervalos entre os sets, os jogadores podem usar bolas para aquecimento na zona livre.

Composição das equipes

É constituída de no máximo 12 jogadores, um técnico, um assistente técnico, um preparador físico e um médico.

Um dos jogadores é o capitão da equipe e como tal deve ser indicado na súmula do jogo.

Nas competições mundiais da FIVB o médico deve ser credenciado pela FUVB.

Cada jogador tem a opção de registrar, entre seus jogadores, um jogador especializado em defesa “Libero”.

Somente os jogadores registrados na súmula podem entrar na quadra e participar do jogo. Após o capitão da equipe e o técnico terem assinado a súmula, o registro dos jogadores não pode mais ser mudado.

Uniforme

O uniforme dos jogadores consiste em camisa, calção, meia e tênis.

As camisas, calção e meias devem ser iguais e ter a mesma cor para todos da mesma equipe (exceto o Libero).

O tênis deve ser leve e flexível, com sola de borracha ou de couro, sem salto.

A camisa dos jogadores deve ser numerada de 1 a 18.

O número deve ser colocado no centro das camisas, tanto na frente quanto nas costas.

Redes e postes

Altura da rede

Uma rede é instalada verticalmente sobre o eixo da linha central. A altura da rede deve ser de 2,43 metros para equipes masculinas e de 2,24 metros para equipes femininas. Esta altura é medida no centro da quadra de jogo. As duas extremidades da rede (acima das linhas laterais) devem estar na mesma altura e não podem exceder a altura regularmente em mais de 2 metros.

Estrutura

A rede mede 1 metro de largura por 9,50 metros de comprimento e é feita em malhas na cor preta formando quadrados de 10 cm de lado.

Na parte superior há uma faixa horizontal branca, de 5 cm de largura, feita de uma tela dobrada ao meio e que é costurada ao longo do comprimento da rede. Em cada extremidade da parte superior da rede há uma abertura através da qual passa uma corda que a prende aos postes para mantê-la esticada.

Dentro dessa faixa passa um cabo flexível que prende a rede aos pés do postes e mantém sua parte superior esticada.

Na parte inferior da rede (sem faixa horizontal) uma corda passa através das malhas a fim de amarrá-la aos postes e manter a parte inferior esticada.

Faixas laterais

As faixas brancas são colocadas verticalmente na rede, diretamente acima de cada linha lateral. Elas medem 5 metros de largura e 1 metro de comprimento e são consideradas partes integrantes da rede.

Postes

Os postes que sustentam a rede devem estar a uma distância de 50 cm a 1 metro de cada linha lateral. Eles devem ter uma altura de 2,55 metros e devem ser preferencialmente ajustáveis.

Os postes devem ser redondo, lisos e fixados ao solo. É proibido a fixação dos postes por meio de cabos. Toda instalação que apresente perigo ou obstáculos deve ser eliminada.

Bolas

A bola deve ser esférica, sendo sua capa feita de couro flexível ou couro sintético e a câmara interior feita de borracha ou material similar.

Sua cor pode ser uniforme e clara ou uma combinação de cores

O couro sintético e a combinação de cores das bolas usadas em Competições Internacionais Oficiais deverão obedecer aos padrões da FIVB.

A circunferência deve ser de 65 cm a 67 cm e o peso de 260 g a 280 g.

A pressão interna deve ser de 0,30 kg/cm a 0,325kg/cm (294,3 mbar a 318,82 mbar ou hPa) ou 0,423 lbs a 0,456 lbs.

Responsáveis pelas equipes

O capitão da equipe e o técnico são responsáveis pela conduta e disciplina de todos os membros de sua equipes.

Técnico (antes do jogo)

O técnico registra ou confere os nomes e números de seus jogadores colocados na súmula e assina em seguida.

Durante o jogo: Entrega ao apontador ou ao segundo árbitro, antes de cada sete, o formulário de ordem de saque devidamente preenchido e assinado.

Senta-se no banco de sua equipe o mais próximo possível do apontador podendo deixá-lo temporariamente; Toda ação de jogo de uma equipe contrária a estas regras ou que resulte em sua violação é uma falta de jogo e deve ser apitado por um dos árbitros. Os árbitros julgam as faltas e determinam a penalização conforme estas regras.

Se duas ou mais faltas são cometidas sucessivamente, somente a primeira é considerada.

Se duas ou mais faltas são cometidas simultaneamente, por dois adversários, considera-se uma falta dupla e o rally é repetido.

Antes do início do jogo

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

Durante o jogo

O capitão da equipe desempenha suas funções de capitão enquanto permanece na quadra. Quando substituído, deve ser designado pelo técnico ou pelo próprio capitão, um jogador que desempenha as funções de capitão da equipe.

Este capitão será responsável pela equipe: até que seja substituído, o capitão retorne á quadra ou o sete termine.

Quando a bola estiver fora de jogo somente o capitão da equipe está autorizado a se dirigir aos árbitros para: solicitar explicações na aplicação ou interpretação das regras e submeter aos árbitros os pedidos e perguntas de seus colegas de equipe. Caso a explicação não o satisfaça, ele deve, imediatamente, comunicar ao primeiro árbitro que se reserva o direito de ter o seu desacordo registrado na súmula como protesto oficial ao final do jogo.

Pedir autorização para : trocar de uniforme, verificar as posições das equipes, verificar o piso, rede, bola, etc.

Conseqüências de uma falta

A conseqüência de uma falta é a perda de rally. O adversário da equipe que cometeu a falta ganha o rally com uma das seguintes conseqüência. Se a equipe adversária efetuou o saque, esta marca um ponto e continua a sacar;

Para vencer um jogo

Um jogo é ganho pela equipe que vencer três sets.

Caso haja empate 2-2 em sets, um set decisivo (5º) é jogado em 15 pontos, com uma diferença mínima de 2 pontos. Uma rede é instalada verticalmente sobre o eixo da linha central. A altura da rede deve ser de 2,43 metros para equipes masculinas e de 2,24 metros para equipes femininas.

Esta altura é medida no centro da quadra de jogo. As duas extremidades da rede (acima das linhas laterais) devem estar na mesma altura e não podem exceder a altura regularmente em mais de 2 metros.

No final do jogo (o capitão da equipe)

Agradece aos árbitros e assina a súmula para ratificar o resultado;

Confirma, registrando na súmula, algum desacordo expressado previamente por ele (pelo seu substituto no jogo) ao primeiro árbitro