

## **REGULAMENTO VOLÊI**

### **0.1 Regras básicas do volei**

Para se jogar voleibol são necessários 12 jogadores divididos igualmente em duas equipes de seis jogadores cada. As equipes são divididas por uma rede que fica no meio da quadra. O jogo começa com um dos times que devem sacar. Logo depois do saque a bola deve ultrapassar a rede e seguir ao campo do adversário onde os jogadores tentam evitar que a bola entre no seu campo usando qualquer parte do corpo (antes não era válido usar membros da cintura para baixo, mas as regras foram mudadas). O jogador pode rebater a bola para que ela passe para o campo adversário 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. O jogador pode encostar na rede, porém não pode interferir na passagem da bola no campo adversário ou no próprio campo. O mesmo jogador não pode dar 2 ou mais toques seguidos na bola.

### **0.2 O campo**

É retangular, com a dimensão de 18 x 9 metros, com uma rede no meio colocada a uma altura variável, conforme o sexo e a categoria dos jogadores (exemplo dos seniores e juniores: masculino -2,43m; femininos 2,24m). Há uma linha de 3 metros em direção do campo para a rede, dos dois lados e uma distância de 6 metros até o fim da quadra. Fazendo uma quadra de extensão de 18 metros de ponta a ponta e 9 metros de lado a lado.

### **0.3 A equipe**

É constituída por 12 jogadores: -6 jogadores efetivos -6 jogadores suplentes.

### **0.4 Campo de Voleibol**

As partidas de voleibol são confrontos envolvendo duas equipes disputados em ginásio coberto ou ao ar livre. O campo mede 18 metros de comprimento por 9 de largura, e é dividido por uma linha central em dois quadrados com lados de nove metros que constituem as quadras de cada time. O objetivo principal é conquistar pontos fazendo a bola encostar na sua quadra ou sair da área de jogo após ter sido tocada por um oponente. Acima da linha central, é postada uma rede de material

sintético a uma altura de 2,43m para homens ou 2,24m para mulheres (no caso de competições juvenis, infanto-juvenis e mirins, as alturas são diferentes).

Cada quadra é por sua vez dividida em duas áreas de tamanhos diferentes (usualmente denominadas “rede” e “fundo”) por uma linha que se localiza, em cada lado, a três metros da rede (“linha de 25 metros”). No voleibol, todas as linhas delimitadoras são consideradas parte integrante do campo. Deste modo, uma bola que toca a linha é considerada “dentro” (válida), e não “fora” (inválida). Acima da quadra, o espaço aéreo é delimitado no sentido lateral por duas antenas postadas em cada uma das extremidades da rede. No sentido vertical, os únicos limites são as estruturas físicas do ginásio. A bola empregada nas partidas de voleibol é composta de couro ou couro sintético e mede aproximadamente 65cm de perímetro. Ela pesa em torno de 270g e deve ser inflada com ar comprimido a uma pressão de 0,30 kg/cm<sup>2</sup>.

## **0.5 Estrutura**

Ao contrário de muitos esportes, tais como o futebol ou o basquetebol, o voleibol é jogado por pontos, e não por tempo. Cada partida é dividida em sets que terminam quando uma das duas equipes conquista 25 pontos. Deve haver também uma diferença de no mínimo dois pontos com relação ao placar do adversário – caso contrário, a disputa prossegue até que tal diferença seja atingida. O vencedor será aquele que conquistar primeiramente três sets. Como o jogo termina quando um time completa três sets vencidos, cada partida de voleibol dura no máximo cinco sets. Se isto ocorrer, o último recebe o nome de tie-break e termina quando um dos times atinge a marca de 15, e não 25 pontos. Como no caso dos demais, também é necessária uma diferença de dois pontos com relação ao placar do adversário. Cada equipe é composta por doze jogadores, dos quais seis estão atuando na quadra e seis permanecem no banco na qualidade de reservas. As substituições são limitadas: cada técnico pode realizar no máximo seis por set, e cada jogador só pode ser substituído uma única vez, devendo necessariamente retornar à quadra para ocupar a posição daquele que tomara originalmente o seu lugar. Os seis jogadores de cada equipe são dispostos na quadra do seguinte modo. No sentido do comprimento, três estão mais próximos da rede, e três mais próximos do fundo; e, no sentido da largura, dois estão mais próximos da lateral esquerda; dois, do centro da quadra; e dois, da lateral direita. Estas posições são identificadas por números: com o observador postado frente à rede, aquela que se localiza no fundo à direita recebe o número 1, e as outras seguem-se em ordem crescente conforme o sentido anti-horário.

## **0.6 Líbero**

O líbero é um atleta especializado nos fundamentos que são realizados com mais frequência no fundo da quadra, isto é, recepção e defesa. Esta função foi introduzida pela FIVB em 1998, com o propósito de permitir disputas mais longas de pontos e tornar o jogo deste modo mais atraente para o público. Um conjunto específico de

regras se aplica exclusivamente a este jogador. O líbero deve utilizar uniforme diferente dos demais, não pode ser capitão do time, nem atacar, bloquear ou sacar. Quando a bola não está em jogo, ele pode trocar de lugar com qualquer outro jogador sem notificação prévia aos árbitros, e suas substituições não contam para o limite que é concedido por set a cada técnico. Por fim, o líbero só pode realizar levantamentos de toque do fundo da quadra. Caso esteja pisando sobre a linha de três metros ou sobre a área por ela delimitada, deverá exercitar somente levantamentos de manchete, pois se o fizer de toque por cima (pontas dos dedos) o ataque deverá ser executado com a bola abaixo do bordo superior da rede.

## **Pontos**

Existem basicamente duas formas de marcar pontos no voleibol. A primeira consiste em fazer a bola aterrissar sobre a quadra adversária como resultado de um ataque, de um bloqueio bem sucedido ou, mais raramente, de um saque que não foi corretamente recebido. A segunda ocorre quando o time adversário comete um erro ou uma falta.

## **Diversas situações são consideradas erros**

- A bola toca em qualquer lugar exceto em um dos doze atletas que estão em quadra, ou no campo válido de jogo (“bola fora”).
- O jogador toca consecutivamente duas vezes na bola (“dois toques”).
- O jogador empurra a bola, ao invés de acertá-la. Este movimento é denominado “carregar ou condução”.
- A bola é tocada mais de três vezes antes de retornar para o campo adversário.
- A bola toca a antena, ou passa sobre ou por fora da antena em direção à quadra adversária.
- O jogador encosta na rede com qualquer parte do corpo exceto os cabelos.
- Um jogador que está no fundo da quadra realiza um bloqueio.
- Um jogador que está no fundo da quadra pisa na linha de três metros ou na área frontal antes de fazer contato com a bola acima do bordo superior da rede (“invasão do fundo”).
- Postado dentro da zona de ataque da quadra ou tocando a linha de três metros, o líbero realiza um levantamento de toque que é posteriormente atacado acima da altura da rede.

- O jogador bloqueia o saque adversário.
- O jogador está fora de posição no momento do saque.
- O jogador saca quando não está na posição 1.
- O jogador toca a bola no espaço aéreo acima da quadra adversária em uma situação que não se configura como um bloqueio (“invasão por cima”).
- O jogador toca a quadra adversária por baixo da rede com qualquer parte do corpo exceto as mãos ou os pés (“invasão por baixo”).
- O jogador leva mais de oito segundos para sacar.
- No momento do saque, os jogadores que estão na rede pulam e/ou erguem os braços, com o intuito de esconder a trajetória da bola dos adversários. Esta falta é denominada screening.
- Os “dois toques” são permitidos no primeiro contato do time com a bola, desde que ocorram em uma “ação simultânea” – a interpretação do que é ou não “simultâneo” fica a cargo do arbitro.
- A não ser no bloqueio. O toque da bola no bloqueio não é contabilizado.
- A invasão por baixo de mãos e pés é permitida apenas se uma parte dos membros permanecer em contato com a linha central.

