

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.

O campo

É rectangular, 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.

A equipe

É constituída por 12 jogadores: -6 jogadores efectivos -6 jogadores suplentes

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/cm².

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.

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.