

Universidade Estadual de Campinas
Faculdade de Educação Física
Departamento de Ciências do Esporte



Evolução das Regras do Voleibol

Monografia de Final de Curso, apresentada à FEF/UNICAMP, como parte integrante dos requisitos para a obtenção de grau de Bacharel em Treinamento em Esportes.

Campinas - 1999

*Fisio
Campinas 29/XI/99*

Autor: Rogério Dutra da Costa

Orientador: Marcelo B. Silveira Lopes

Sumário

Introdução	3
Objetivo	4
História do Voleibol	5
O Batismo de Tokio	8
O Voleibol na América do Sul e no Brasil.....	9
Controvérsias	10
Cronologia	12
As Regras do Voleibol e a Evolução	15
“Regras do Voleibol – 1896”	15
Evolução das Regras do Voleibol.....	17
Regras Atuais - 1999.....	29
SEÇÃO I - O JOGO.....	29
Capítulo 1 INSTALAÇÕES E EQUIPAMENTOS	29
Capítulo 2 PARTICIPANTES	31
Capítulo 3 FORMATO DO JOGO	33
Capítulo 4 AÇÕES DE JOGO	36
Capítulo 5 INTERRUPÇÕES E RETARDAMENTOS	41
Capítulo 6 CONDUTA DOS PARTICIPANTES	43
SEÇÃO II - OS ÁRBITROS, SUAS RESPONSABILIDADES E SINAIS OFICIAIS	44
Resultado	48
Normas Táticas para as Categorias Menores	52
Pré-Mirim:	52
Mirim:.....	53
Infantil:	54
Conclusão	55
Referências Bibliográficas	57
Anexo 1 - Diagramas das Regras	59
Anexo 2 - Países Filiados à FIVB	74

Introdução

Hoje em dia, o voleibol é mundialmente conhecido e praticado, fazendo parte da cultura esportiva de vários países.

O voleibol é um esporte jogado entre duas equipes, cujo principal objetivo é fazer a bola cair no campo do adversário, enviando-a por cima da rede e impedir que isto aconteça no seu próprio campo. Cada equipe dispõe de três toques para devolvê-la à quadra adversária. Simples, mas para obtermos um jogo ágil e interessante necessitamos de algumas convenções que devem regulamentar as ações dos seus participantes.

Este trabalho é uma revisão bibliográfica sobre a evolução das regras do voleibol, que pretende mostrar as novas regras e servir como guia para professores, atletas e para a população em geral.

Desse modo, o trabalho terá uma primeira parte mostrando o histórico do voleibol, desde a sua criação em 1895, seguindo pelas principais alterações.

Após este histórico, uma segunda parte mostra uma cronologia, em forma de "linha do tempo", com as principais datas relacionadas ao voleibol.

Por fim, uma terceira parte irá mostrar as regras propriamente ditas e os motivos de suas alterações. Começando desde a primeira regra escrita, em 1896, até a última e polêmica mudança, em 1999. Também estão presentes as normas táticas utilizadas para as categorias menores, que podem ajudar professores de educação física a adaptarem as regras para aulas ou mesmo treinos nas escolas.

Esta parte comenta as principais alterações nos fundamentos e em situações táticas, fazendo comparações com situações antes e depois da última mudança de regras.

Objetivo

Este trabalho é uma tentativa de reunir informações relativas ao voleibol e à evolução das regras deste esporte, sendo assim, uma revisão bibliográfica sobre este tema.

A principal motivação desta monografia é mostrar claramente as novas regras, além de servir como um guia para professores, atletas e para a população em geral a respeito do voleibol, suas regras, origens e possíveis adaptações. Também tentará esclarecer o grande número de dúvidas, gerado pelas novas Regras Oficiais do Voleibol, regras que deverão entrar em vigor oficialmente, em todas as localidades que seguem a Federação Internacional de Volley-Ball (FIVB), até o ano 2000, ano dos próximos Jogos Olímpicos.

História do Voleibol

Existem histórias que mencionam que este esporte era praticado na Roma imperial, 200 anos antes de Jesus Cristo. Outros afirmam que na idade média praticava-se um jogo chamado “jogo de bola” que posteriormente se chamaria na Alemanha “*Faustball*”¹.

O Voleibol ou “balão voador” moderno, iniciou-se em Holyoke, estado de Massachusetts (USA) em 1895. Foi criado por William G. Morgan, diretor de Educação Física da ACM, quem tinha estabelecido, desenvolvido e dirigido um vasto programa de exercícios e aulas esportivas masculinas para adultos.

Morgan, por sugestão do Pastor Laurence Rinder, notou que precisava de algum jogo de diversão e competição para variar o seu programa. Não dispondo mais do que do basquete, criado quatro anos antes (1891) por James Naismith, fez valer seus próprios métodos e experiências para criar um novo jogo, que evitava a agressividade e os choques do novo esporte.

Com a mesma rede do tênis, mas mais alta (1,83 metros), e utilizando a câmara da bola de basquete, o novo esporte estava criado. A bola deveria ser jogada por cima da rede para o campo da equipe adversária, que deveria evitar que esta (a bola) tocasse o solo.

Nessa época não havia restrições a respeito do número de jogadores nem de contatos com a bola.

As regras iniciais e os conceitos básicos foram estabelecidos. Estava pronto o MINTONETTE, primeiro nome com o qual foi batizado.

Morgan assim descreve suas primeiras investigações²:

“O tênis foi a primeira idéia a me ser apresentada, mas precisava de raquetes, bolas, uma rede e demais equipamentos. Por isto, foi descartado. Porém, a idéia de uma rede parecia boa. A elevamos ao redor de uns 6 pés e 6 polegadas do solo, portanto, justamente acima da cabeça de um homem médio. Devíamos ter uma bola, e entre aqueles que tentaram, tínhamos uma bexiga (câmara) da bola de basquete. Mas isso revelou-se muito rápido e muito lento; então tentamos com a bola de basquete, mesma coisa, mas era muito grande e

¹ Liga Vallecaucana de Voleibol - Internet : <http://www.ligavallecaucanavoleibol.com.co/>.

² Traduzido do texto no site da Federacion Española de Voleibol.

pesada. Desta maneira vimo-nos obrigados a construir uma bola de couro, com uma câmara de borracha, que pesava entre 9 e 12 onças.”

A primeira bola usada era muito pesada e, por isso, Morgan solicitou à firma A.G. Stalding & Brothers a fabricação de uma bola para o referido esporte. No início, o mintonette ficou restrito à cidade de Holyoke e ao ginásio onde Morgan era diretor. Um ano mais tarde, numa conferência na Universidade de Springfield, entre diretores de educação física dos EUA, duas equipes de Holyoke fizeram uma demonstração e assim o jogo começou a se difundir por Springfield e outras cidades de Massachussets e Nova Inglaterra.

Em Springfield, o Dr. A.T. Halsted sugeriu que o nome fosse trocado para “volley ball”, tendo em vista que a idéia básica do jogo era jogar a bola de um lado para outro, sobre a rede e com as mãos. Do inglês temos³:

volley [v'oli] s. 1. salva f. 2. torrente f. de palavras, palavreado m. 3. saraiva f. (pedras, balas, etc.). 4. estouro m., manifestação estrondosa e espontânea f. 5. rebatida f. da bola antes dela tocar o chão. || v. 1. salvar, saudar dando salva. 2. dar uma descarga, estourar. 3. rebater uma bola antes dela tocar o chão.

Graças a Associação Cristã para Moços o jogo de voleibol foi introduzido no Canadá e em muitos países: Elwood S. BROWN nas Filipinas; J. Howard CROCKER na China; Hyozo Omori no Japão; o doutor J. H. GRAY na Birmânia, na China e na Índia, assim como outros precursores no México, na América do Sul, na Europa, na África e na Ásia.

O exército dos Estados Unidos contribuiu para sua expansão na Europa, durante a Primeira Guerra Mundial. Ao continente asiático, foi levado pelos missionários.

Os primeiros campeonatos nacionais de voleibol tiveram lugar nos Estados Unidos em 1922.

³ Novo Michaelis Dicionário Ilustrado, Volume II.

Em 1928 foi criada a USVBA: a United States Volleyball Association e em 1938, estabeleceram-se contatos internacionais entre Polônia e França. Infelizmente, a segunda Guerra Mundial interrompeu estes contatos.

Somente no final de 1945, com o fim da guerra, foi possível estabelecer novas relações.

Por sua parte, o doutor Harold T. Frierhood, então membro da ACM e também secretário da USVBA, tentou estabelecer outra vez relações internacionais e fez com que algumas obras sobre o voleibol fossem divulgadas.

Em 1946, por ocasião de um jogo internacional entre Checoslováquia e França na cidade de Praga, sobre o impulso da Federação Francesa de Voleibol, organizou-se uma reunião em uma cervejaria. Foram convidados o presidente da federação polonesa M. WIOKYLLO; M. M. LIBAUD, BABIN e AUJARD por parte da França; HAVER, STOLTZ, SPIRIT, CABALKA, SZERENETA, KROTSKY e PULKRAB por parte da Checoslováquia.

O Sr. Libaud e a Federação francesa foram encarregados de pôr em prática esta organização e de ajudar a formação das Federações Nacionais da Bélgica, Países Baixos, Luxemburgo e Suíça.

As 13 Federações presentes neste Congresso estabeleceram os estatutos e regulamentos das federações Internacionais de Voleibol, e puseram em acordo as regras do jogo americanas e européias.

Enquanto isso, no Japão e na maior parte dos países asiáticos, o jogo era praticado por nove jogadores (nine men system) sobre uma quadra de 11 x 12 metros. Porém, no Congresso de Florença em 1955, a Federação Japonesa decidiu introduzir aos poucos as regras internacionais no seu país e em toda a Ásia.

A Federação Internacional de Volley-Ball (FIVB - Federación Internacionale de Volley-Ball) foi fundada em 20 de abril de 1947, em Paris, sendo seu primeiro presidente o francês Paul Libaud e tendo como fundadores os seguintes países: Brasil, Egito, França, Holanda, Hungria, Itália, Polônia, Portugal, Romênia, Checoslováquia, Iugoslávia, Estados Unidos e Uruguai.

O primeiro campeonato europeu realizou-se em 1948, em Roma. Já o primeiro campeonato de voleibol em âmbito mundial foi realizado em Praga, em 1949, saindo vitoriosas, em ambos campeonatos, as equipes soviéticas.

O segundo campeonato mundial realizou-se em Moscou, em 1952, enchendo o estádio Lenin com 60.000 espectadores.

O Batismo de Tokio

Paralelamente à colocação em funcionamento desta organização, realizaram-se numerosos pedidos para a inscrição do Voleibol nos Jogos Olímpicos.

Graças à Federação Búlgara, a direção da Federação Internacional de Voleibol teve oportunidade de apresentar um torneio em Sofia (1957), durante a sessão do Comitê Olímpico Internacional. Um grande número de membros das mais altas instâncias esportivas assistiram a final, que foi uma magnífica demonstração.

Cinco anos mais tarde, em setembro de 1962, no Congresso de Sofia, o voleibol foi admitido como esporte olímpico.

Sua primeira disputa foi na Olimpíada de Tóquio, em 1964, com a presença de 10 países no masculino: Japão, Romênia, Rússia (URSS)⁴, Checoslováquia⁵, Bulgária, Hungria, Holanda, Estados Unidos, Coreia do Sul e Brasil. O primeiro campeão olímpico de voleibol masculino foi a Rússia (URSS); a Checoslováquia foi a vice-campeã e a medalha de bronze ficou com o Japão.

No feminino houve a participação de seis equipes, das quais a campeã foi a equipe do Japão, ficando a Rússia em segundo e a Polônia em terceiro. O número de seis times femininos passou para oito, nos Jogos olímpicos do México.

Mais tarde, graças à compreensão do Sr. Avery Brundage (Presidente), dos membros do Comitê Olímpico Internacional, assim como do Comitê de Organização dos Jogos Olímpicos de Munique, o voleibol pôde estar representado por 12 times masculinos e 8 femininos, números que tiveram de ser mantidos em razão da grande notoriedade deste esporte: 115 Federações Nacionais afiliadas,

⁴ Na época, a Rússia fazia parte da União Soviética (URSS - União das Repúblicas Socialistas Soviéticas), agora CEI (Comunidade de Estados Independentes).

⁵ Também é bom lembrar que a ex-Checoslováquia, citada acima, hoje não existe mais e está dividida em República Checa e República Eslovaca.

mais de 45 milhões de praticantes no mundo⁶, e a facilidade dada por estes números para a organização de dois campeonatos olímpicos.

O desejo era obter uma fórmula mais igualitária - com 20 equipes - mais em acordo com a necessidade de divisões intercontinentais.

Por motivo da terceira participação desta modalidade nos Jogos Olímpicos, a Federação Internacional alcançou sua plena maturidade administrativa e esportiva.

O Voleibol na América do Sul e no Brasil

Na América do Sul, o primeiro país a conhecer o voleibol foi o Peru, em 1910, através de uma missão governamental peruana em conjunto com os Estados Unidos, que tinha a finalidade de organizar a educação primária do país.

Os membros desta comissão, Joseph B. Lochee e José A. Macknight, trabalharam para construir e modificar os programas de Educação Física para as crianças. Eles ensinaram o basquete, o handebol e o voleibol, mas não ultrapassaram as fronteiras, ficando restritos ao Peru.

Em 1912, na cidade de Montevideu, no Uruguai, a ACM apresenta o esporte e possibilita a expansão do mesmo através do continente.

Sobre a introdução e difusão do voleibol no Brasil há controvérsias.

Há informações, segundo a CBV⁷, que possivelmente o voleibol foi praticado, pela primeira vez no Brasil, no Colégio Marista de Pernambuco, em 1915, ou introduzido pela ACM de São Paulo, por volta de 1916/1917.

A Confederação Sul-Americana de Volley-Ball foi fundada em 12 de fevereiro de 1946, no Brasil, e teve como seu primeiro presidente o Dr. Célio Negreiro de Barros.

A Confederação Brasileira de Volley-Ball foi criada em 9 de agosto de 1954 e teve como seu primeiro presidente o Sr. Denis Hatthaway.

⁶ Dados referentes ao Voleibol, no ano de 1972.

⁷ No livro: Regras Oficiais de Voleibol - Confederação Brasileira de Volley-Ball, 1979.

Controvérsias

Sobre o início da prática do voleibol no Brasil, há duas informações distintas, segundo a CBV:

- a primeira diz que, possivelmente, o voleibol foi praticado pela primeira vez no Brasil, no Colégio Marista de Pernambuco em 1915;
- a segunda, que foi introduzido pela ACM de São Paulo, por volta de 1916/1917.

Outro dado pouco preciso é a respeito da data da criação da CBV.

Na Internet, no site da CBV (<http://www.CBV.com.br/>), na página "História - 100 anos de voleibol", há o seguinte parágrafo:

*"O primeiro campeonato sul-americano foi patrocinado pela **Confederação Brasileira de Volley Ball** e aconteceu no ginásio do Fluminense, no Rio, entre 12 e 22 de setembro de **1951**, sendo campeão o Brasil, no masculino e no feminino."*

Já no livros "Regras Oficiais de Volibol" (1977, p. 5) e "Regras Oficiais de Voleibol" (1979, p. 2), constam os seguintes parágrafos:

*"O primeiro campeonato sul-americano de Volibol, masculino e feminino, patrocinado pela **Confederação Brasileira de Desportos**, entidade que controlava esse esporte, foi realizado no Ginásio do Fluminense F. C., no Rio de Janeiro, no período de 12 a 22 de setembro de **1951**, sendo campeão o Brasil, no masculino e no feminino."*

*A Confederação Brasileira de Volley-Ball foi criada em 9 de agosto de **1954** e teve como seu primeiro presidente o Sr. Denis Hatthaway."*

Como podemos notar, o 1º Campeonato Sul-Americano, em 1951, provavelmente foi patrocinado pela CBD, já que esta confederação era o órgão responsável por todos os esportes no Brasil. Posteriormente, a CBD dividiu-se em várias confederações, que passaram a ser responsáveis por apenas um esporte.

Esta confusão não está presente apenas nas datas, mas também no próprio nome do esporte e de suas entidades. Como pode ser visto em alguns livros de regra⁸, por exemplo, na capa consta a palavra "voleibol", mas no texto das regras figura a palavra "volibol" (nome dado antigamente ao esporte, aqui no Brasil). Além disso, os nomes da Confederação e das federações estaduais

⁸ Regras Oficiais de Voleibol - 1979.

utilizam as palavras em inglês (Confederação Brasileira de **Volley-Ball**), mesmo hoje.

A respeito da grafia correta do nome do esporte pode-se dizer o seguinte:

voleibol [Do ingl. *volley-ball*.] S.m. Jogo entre duas equipes de seis jogadores, separadas por uma rede, no qual se manda por cima dessa rede uma bola, batendo-lhe com a mão ou com o punho. [Forma paralela: volibol; Forma reduzida: vôlei.]

Desta forma vemos que “voleibol” e “volibol” são igualmente aceitos, apesar de hoje em dia não usarmos mais a forma “volibol”. Já a palavra vôlei é a forma reduzida, justamente como basquete é a forma reduzida de basquetebol.

Cronologia

200 a.C. - Jogo similar ao voleibol, Roma.

Séculos XIII a XV - "Jogo de bola", Alemanha.

Século XVIII - "Faustball", Itália e Alemanha.

1895 - Willian Morgan cria o voleibol moderno (Mintonette), Holyoke, Massachussets, EUA.

1896 - Primeiro regulamento, ACM.

1900 - Uma bola especial é desenhada. O Canadá é o primeiro país a adotar o voleibol

1906 - Cuba conhece o voleibol graças ao exército americano.

1908 - O Voleibol chega ao Japão através de Hyozo Omori, um graduado da Faculdade de Springfield, EUA.

1910 - O Voleibol chega oficialmente à China (através de Max Exner and Howard Crokner) e às Filipinas (através de Elwood Brown). Na China, até 1917 o vôlei foi jogado por equipes de 16 pessoas e a contagem ia até 21 pontos.

1912 - A Rotação é Introduzida.

O número de jogadores foi fixado em seis

Tamanhos da quadra, rede e bola são redefinidos.

1913 - O jogo foi incluído no programa dos primeiros Jogos do Leste, em Manila. As equipes eram formadas por 16 atletas.

1914 - O voleibol foi introduzido nas forças armadas americanas como recreação.

1915 - O número de jogadores por time tornou-se variável novamente (de 2 à 6).

Na Europa, o voleibol chegou à França e à Inglaterra, através de soldados americanos lutando na Primeira Guerra Mundial. Espalhou-se muito rápido, especialmente nos países do leste europeu, devido à relação entre o clima frio e esportes em ginásios fechados. A Primeira Guerra Mundial também levou este esporte ao continente africano, começando pelo Egito.

1916 - Nas Filipinas, um novo estilo ofensivo foi introduzido. Consistia em passar a bola em uma trajetória alta para ser golpeada por outro jogador (Levantamento e Ataque). Esta técnica tornou-se conhecida por outros países apenas em 1920. Ficou conhecida como "Filipino Bomb".

1917 - A Força Aérea Americana introduz o voleibol na Itália.

1918 - O jogo passa de 21 para 15 pontos.

1920 - Primeiras tentativas de bloqueio.

Início do voleibol de areia (6 x 6 - Recreação).

Primeira aparição oficial do vôlei na Rússia nas cidades de Gorky e Kazan, no lado oeste, e em Khabarovsk e Vladivostok, no lado leste do país.

1922 - Redução do número máximo de toques para três (como nas Filipinas, Japão e China).

Criadas as Federações da Checoslováquia e da Bulgária.

1923 - A data oficial do aniversário do voleibol na Rússia é 28/7/1923, quando houve o jogo entre duas escolas de teatro, em Moscou.

1924 - Olimpíadas de Paris. A demonstração de esportes americanos estava na programação, a qual incluía o voleibol.

1925 - O voleibol foi jogado pela primeira vez na Holanda.

1927 - Voleibol de areia como esporte de praia, modalidade 6 x 6, no Clube de Praia "Edgewater Beach Club", Santa Monica, Califórnia, EUA.

1928 - Criação da USVA (Associação de Voleibol dos Estados Unidos).

1931 - Primeira partida de Voleibol de Areia 2 x 2, Paul Johnson e Charlie Kahan VS Bill Brothers e Jhonny Allen, Santa Monica, EUA.

1936 - Se forma uma comissão internacional dentro da Federação Internacional de Handball, nos Jogos Olímpicos de Berlim.

1938 - Surge o bloqueio individual e, posteriormente, o bloqueio coletivo.

1947 - Fundação da Federação Internacional de Voleibol (FIVB), em Paris, França, por iniciativa de 13 países.

1948 - Primeiro Torneio de Voleibol de Arena 2 x 2, State Beach, Califórnia.

1949 - Primeiro Campeonato Mundial Masculino, em Praga, Checoslováquia. Primeiro lugar: Checoslováquia, segundo: União Soviética, terceiro lugar: Bulgária.

1952 - Primeiro Campeonato Mundial Feminino, em Moscou, União Soviética. Primeiro lugar: União Soviética.

1955 - Japão e países asiáticos decidem seguir as regras internacionais.
25 de Março, criação da Federação Colombiana de Voleibol (FCV).

1958 - Surge o toque com os antebraços e mãos unidas (manchete). Até então, jogava-se com os braços separados.

1960 - Primeiro Manhattan Beach Open, Califórnia, EUA.

Esporte de exibição nos Jogos Olímpicos de Roma. O treinador japonês H. Diamatsu introduz os movimentos do judô para recuperação de bolas à baixa altura e difícil defesa.

1964 - Inclusão do voleibol nos Jogos Olímpicos de Tóquio, Japão. Ouro Masculino: União Soviética, Feminino: Japão.

1968 - Jogos Olímpicos do México. Ouro Masculino: União Soviética, Feminino: União Soviética.

1972 - Jogos Olímpicos de Munique, Alemanha. Ouro Masculino: Japão, Feminino: União Soviética

1976 - Jogos Olímpicos de Montreal, Canadá. Ouro Masculino: Polônia, Feminino: Japão.

1980 - Jogos Olímpicos de Moscou, Rússia. Ouro Masculino: União Soviética, Feminino: União Soviética.

1983 - Formação da Associação de Voleibol Profissional (AVP), EUA.

1984 - Jogos Olímpicos de Los Angeles, EUA. Ouro Masculino: EUA, Feminino: China.

1986 - Torneio de Exibição de Voleibol de Praia, organizado pela Confederação Brasileira de Volley-Ball, com o apoio da FIVB.

1987 - Primeiro Campeonato Mundial de Voleibol de Praia, Rio de Janeiro, Brasil. FIVB. Primeiro Lugar: Sinjin Smith e Randy Stoklos.

1988 - Jogos Olímpicos de Seul, Coréia. Ouro Masculino: EUA, Feminino: União Soviética.

1989 - Início do Circuito Mundial de Voleibol de Praia, organizado pela FIVB, no Brasil, Japão e Itália.

1992 - Jogos Olímpicos de Barcelona, Espanha. Ouro Masculino: Brasil, Feminino: Cuba.

Criação da Liga Profissional de Quartetos de Vôlei de Praia, EUA.

1995 - Sete novas regras são introduzidas.

1996 - Jogos Olímpicos de Atlanta, EUA. Ouro Masculino: Holanda, Feminino: Cuba.

Inclusão do Voleibol de Areia nos Jogos Olímpicos de Atlanta, EUA. Medalha de Ouro Masculino: Kirally e Steffes (EUA), Medalha de Ouro Feminina: Silva e Pires (Brasil).

Modificação das regras.

1999 - As regras atuais entram em vigor.

As Regras do Voleibol e a Evolução

Em julho de 1896 foi publicado na revista Physical Education um artigo de autoria de J. Y. Cameron, Diretor de atividades físicas da A. C. M. de J. Buffalo, New York, com o título "O esporte original do Voleibol" onde figurava uma descrição do jogo e o primeiro Regulamento impresso que existiu. Este está transcrito na continuação. O texto das Regras foi traduzido do livro "Volley Ball – A Man's Game", de Robert E. Laveaga e do arquivo "Volleyball Rules - 1897", do site Volleyball World Wide).

"Regras do Voleibol – 1896"

I. Jogo

O jogo consiste de nove "innings" (períodos).

II. "Inning" (Período)

Um período consiste de:

- quando uma pessoa está jogando em cada lado de quadra, um saque cada lado é executado;
- quando duas estão jogando em cada lado, dois saques de cada lado;
- quando três ou mais estão jogando em cada lado, três saques cada lado.

O homem que está sacando continua sacando até que seu lado cometa uma falha ao retornar a bola. Cada homem deve sacar por turno.

III. Quadra

A quadra ou chão deve ser de vinte e cinco pés de largura (7,62m) e cinquenta de comprimento (15,24m); será dividida pela rede em duas quadras quadradas de vinte e cinco por vinte e cinco pés (7,62m x 7,62m). Em cada quadra, a quatro pés da rede e paralelas a ela, deve haver uma linha atravessando a quadra: a linha de "Dribbling". As linhas demarcatórias devem ser planas, assim como devem ser visíveis da todas as partes da quadra. Nota - O

tamanho exato da quadra pode ser alterado para satisfazer às conveniências do lugar.

IV. Rede

A rede deve ter, pelo menos, dois pés de largura (0,61m) e vinte e sete pés de comprimento (8,23m), e deve estar suspensa por postes colocados a, pelo menos, um pé (30,5 cm) para fora das linhas laterais. A borda superior da rede deve estar a seis pés e seis polegadas do chão (1,98m).

V. Bola

A bola deve ser uma câmara de borracha recoberta com couro ou lona. Deve medir não menos que vinte e cinco polegadas (63,5cm), nem mais que vinte e sete polegadas (68,5cm) de circunferência, e deve pesar não menos que nove onças (255g) nem mais que doze onças (340g).

VI. Saque e Sacador

O sacador deve ficar em pé, com um pé sobre a linha de fundo. A bola deve ser batida com a mão. Dois saques ou tentativas são permitidos para colocar a bola na quadra do adversário (como no tênis). O sacador deve sacar na quadra adversária em qualquer lugar.

Em um saque, a bola deve ser golpeada a, pelo menos, dez pés (3,05m) de altura. O "dribbling" não é permitido (explicação na regra X - Jogo e Jogadores).

Um saque que tende a bater na rede, mas que é batido por um outro jogador do mesmo lado, antes que a bola bata na rede e esta vai na quadra adversária, é considerada saque bom; se a bola vai para fora, o sacador não tem segunda tentativa.

VII. Pontuação

Cada saque bom não devolvido, ou bola em jogo não retornada pelo lado que está recebendo, conta um ponto para o lado que está sacando. Um lado somente pontua quando está sacando, pois uma falha ao retornar a bola, por parte de uma equipe, resulta em perda do direito de sacar.

VIII. Bola na rede

Uma bola que bate na rede, não sendo o primeiro saque, é chamada de bola na rede e é equivalente a uma falha ao devolvê-la, contando para o lado oposto.

A bola que bate na rede no primeiro saque é chamada “morta”, e conta como uma tentativa.

IX. Bola na linha

A bola caindo na linha que delimita a quadra é equivalente à bola fora da quadra, e conta-se como tal.

X. Jogo e Jogadores

Qualquer número pode jogar, dependendo de disponibilidade de espaço do lugar. Um jogador deve ser capaz de cobrir uma área de aproximadamente dez por dez pés (3,05m X 3,05m).

Se qualquer jogador, durante o jogo toca a rede, é considerado bola fora de jogo e conta-se contra o seu lado.

Se qualquer jogador agarra ou segura a bola por um instante, esta é considerada fora de jogo e conta para a equipe adversária.

Se a bola bate em qualquer objeto que não seja o chão e volta a quadra, esta ainda estará em jogo.

“Dribbling” significa rebater a bola repetidamente, para conduzi-la.

Durante a execução do “dribbling” nenhum jogador pode cruzar a linha de “Dribbling”. Isto coloca a bola fora de jogo e conta contra sua equipe.

Qualquer jogador exceto o capitão, que se dirija ao árbitro ou a qualquer jogador adversário e faça qualquer comentário desagradável, deve ser desqualificado e sua equipe é compelida a jogar sem ele ou seu substituto, ou perderá a partida.

Evolução das Regras do Voleibol

Serão transcritas a seguir as principais modificações feitas nas Regras de Voleibol, nos Estado Unidos, até o ano de 1928, onde o jogo, no seu processo de evolução, alcançou as características básicas que possui na atualidade.

REGRAS DE 1900:

O jogo passou a ser disputado até 21 pontos.

A altura da rede passou para 7 pés e 6 polegadas (2,28 m).

A bola deveria ser redonda, feita de uma câmara de borracha coberta de couro.

No saque a bola deveria ser golpeada com a mão aberta e não com o punho. Quando um saque fazia com que a bola batesse na rede ou em qualquer outra coisa dentro do espaço do jogo, e caía corretamente no setor oponente, era contada uma falta.

Exatamente como no tênis: o executante perdia seu saque se fossem cometidas duas faltas consecutivas.

Aqui foi introduzido o sistema de "vantagem" para a pontuação:

Regra VI – Pontuação. Cada bom saque que não for devolvido, cada bola em jogo não devolvida ou cada bola enviada para fora pelo time receptor, equivale a um ponto para o time que possui o saque.

Um time só ganha pontos quando tem a posse do saque.

O fracasso em devolver a bola por parte deste time ou enviá-la para fora o fará perder o direito ao saque.

Uma bola que toca na linha é equivalente a uma bola que toca a quadra. Contrariando a primeira regra, esta é uma característica que permanece até hoje.

Várias regras relativas ao andamento do jogo são introduzidas:

- se um jogador toca a rede enquanto está jogando, a bola é considerada fora de jogo;
- se dois jogadores tocam a rede simultaneamente, a bola será declarada fora de jogo e será sacada novamente pelo time que possuía o saque;
- se um jogador pega ou retém a bola durante um instante, a bola será declarada fora de jogo, e conta-se a favor do time contrário;
- se a bola bate em qualquer objeto dentro do espaço de jogo (não sendo no solo nem no teto) e volta a quadra, considerasse que ainda está em jogo, mas se a bola bate em qualquer objeto fora da quadra e volta, contasse bola fora contra o time que bateu nela por último;
- uma bola que passa por baixo da rede será declarada fora do jogo e contará contra o time que bateu nela por último;
- "dribbling" é o ato de bater na bola de forma rápida e repetida para cima. O "dribbling" não está permitido;

- qualquer jogador, exceto o capitão, que se dirigir ao juiz ou lhe faça observações sobre ele ou de qualquer jogador do outro time, pode ser expulso (e seu time obrigado a jogar sem ele, a substituí-lo, ou a perder o jogo). Se um jogador dá chutes na bola pode ser expulso (e seu time obrigado a jogar sem ele, a substituí-lo, ou a perder o jogo).

Já em 1900 foi introduzida uma regra sobre "Toque Apoiado":

Regra X - nenhum jogador pode bater na bola estando apoiado em outro jogador ou em algum objeto, ele deve bater estando sobre o solo ou saltando, sem ajuda.

REGRAS DE 1912:

O tamanho da quadra foi alterado para 35 x 60 pés (10,67 x 18,29m) e uma altura mínima de 15 pés (4,57 m) até o teto foi definida como área livre.

Estas dimensões da quadra eram muito maiores que as atuais, em compensação a área livre era muito menor.

A rede continuava com 7 pés e 6 polegadas (2,28 m) de altura. Passou a ter uma largura definida: 3 pés (0,91 m) de largura.

As dimensões da bola passaram a ser:

- circunferência de 27 a 29 polegadas (de 68 a 73cm);
- peso entre 7 e 9 onças (198 e 255g).

Como pode-se notar a bola aumentou seu tamanho e passou a ser um pouco mais leve.

Área de saque é a região de onde o saque pode ser executado. Estava definida como: qualquer lugar atrás da linha de fundo.

A bola deveria ser golpeada, jamais ser retida. Golpear a bola com o punho constituía uma falta. A retenção da bola está claramente definida como o fato de tê-la momentaneamente nas mãos.

A bola podia ser tocada tantas vezes quantas fossem desejadas pelos integrantes de uma equipe antes de ser enviada por cima da rede. Não se permitia o "dribbling", o que consistiria em vários toques repetidos e rápidos de um mesmo jogador.

O número de jogadores foi fixado em seis atletas em quadra, por equipe.

Rodízio: Se introduz a rotação dos atletas.

Pontos: O jogo consta de 21 pontos.

REGRAS DE 1915:

O número de jogadores por equipe volta a ser variável (entre 2 e seis atletas). Talvez aqui esteja a semente do vôlei de praia, jogado em duplas, como conhecemos hoje.

A equipe que perde um jogo passa a ter o direito de começar sacando no próximo jogo.

REGRAS DE 1916:

Bola: 8 a 10 onças de peso (226g a 283g).

O juiz passa a poder voltar a jogada e dar uma segunda oportunidade para o saque em uma jogada duvidosa.

A área de saque passou a ser restringida aos ângulos direito e esquerdo da quadra, atrás da linha de fundo.

REGRAS DE 1918:

As dimensões da quadra e área livre permaneceram as mesmas.

Bola: Circunferência de 26 a 27 polegadas (de 66 a 68,5 cm). Peso: entre 8 e 10 onças (226 e 283 g).

A rede passou a medir 8 pés (2,44 m) de altura (da fita superior a linha de meio da quadra). Apenas para efeito de comparação, atualmente altura da rede para a categoria adulto / masculina é de 2,43 m.

As equipes passaram a ser compostas por seis integrantes cada uma. Em alguns países da Ásia, o voleibol era jogado por equipes de nove atletas. Isto durou mais alguns anos.

Pontos: 15 pontos constituem um "jogo". Para vencer uma disputa, a equipe deveria vencer dois dos três "jogos". Aqui, notamos que há uma diferença de significados entre os idiomas. Em inglês, "match" significa a disputa inteira (que nós chamamos de jogo). Já a palavra "game" está se referindo ao que hoje é chamado de "set". Então, podemos ver que passou a ser necessário vencer dois sets para vencer o jogo.

O saque na rede passou a ser considerado bola fora. Não se permitia mais a ajuda no saque. Comparando esta regra com a "Regra VI" de 1896 notamos que o saque no voleibol passou a ter características próprias, diferentes das características do saque do tênis. Alterações no saque:

- em um saque, a bola não deveria golpear a rede ou qualquer outro objeto. Isto proibia a ajuda no saque;
- o saque deveria ser direto, isto é, se outro jogador ajudasse a fazer com que a bola passasse por cima da rede, seu time perderia o direito de saque.

Mais algumas alterações na forma de jogar:

- a bola podia ser tocada qualquer número de vezes, mas não duas vezes consecutivas pelo mesmo jogador (dois toques), até mesmo com os pés (como atualmente);
- a bola devia ser golpeada claramente, nunca agarrada ou retida;
- nenhum jogador podia passar a mão por cima da rede para golpear a bola.

Alteração também no rodízio: rodava o time que recebe a bola para o saque.

Na edição do Guia deste ano, há uma reportagem de Elwood Brown, o Diretor de Atividades Físicas da Associação Cristã de Moços, que introduziu o vôlei nas Filipinas. Ao escrever sobre o voleibol nas Filipinas, menciona uma inovação nas regras que se aplicavam nesse país:

“A bola pode ser tocada somente três vezes dentro de um setor antes de ser devolvida; em caso da bola bater na rede, permite-se um toque adicional”.

A primeira parte desta regra, foi aceita posteriormente (em 1922) nos Estados Unidos, transformando-se em um elemento vital do jogo.

Obs.: Na china, em 1919, as regras neste país, foram mudadas, passando a ter 12 atletas por equipe e a pontuação iria até 15 pontos.

REGRAS DE 1921:

Trouxeram a sugestão de ser pintada uma linha central, restringindo os jogadores a sua própria metade da quadra.

Estabeleceu-se bem claramente a regra de que, em nenhuma circunstância, um jogador pode tocar a rede ou sobrepassá-la, sob pena de falta.

REGRAS DE 1922:

Introduziram-se nas regras várias mudanças e esclarecimentos importantes:

A mudança mais radical estava contida na Regra IX sec.4, e procurava resolver um problema que sempre causou perturbações: “a bola pode ser tocada somente três vezes por cada time antes de ser enviada por cima da rede”. Esta regra está baseada no jogo tal como se praticava nas Ilhas Filipinas, China e Japão, onde a regra dos três toques tinha dado bom resultado, ocasionando uma interessante combinação de velocidade e trabalho de equipe (LAVEAGA).

A linha central pintada, de 2 polegadas (5 cm), transversalmente à quadra embaixo da rede serviu para indicar que nenhum jogador podia tocar no chão do setor oposto.

Substituições: um jogador retirado de quadra em um tempo podia ser substituído no começo de qualquer tempo subsequente do mesmo jogo.

Foi introduzido o Apontador. Sua função era controlar a pontuação e observar que não fosse infringida a regra da linha central.

Jogar a bola: Nenhum jogador pode atacar a bola enquanto joga em um setor de fundo da quadra.

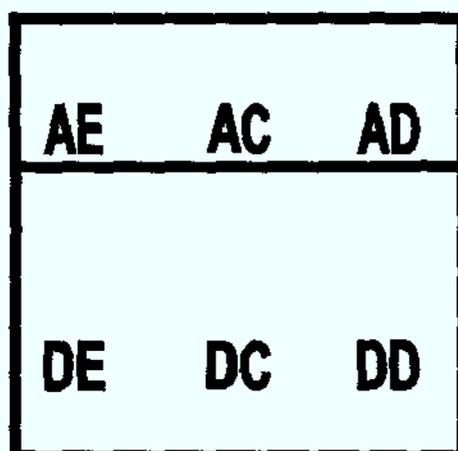
REGRAS DE 1923:

As dimensões da quadra aproximaram-se das atuais: 30 pés por 60 pés (9,14 x 18,28 m).

Formação das equipes:

- seis jogadores em quadra em todos os jogos oficiais;
- a equipe terá, no máximo, doze jogadores;
- os jogadores devem estar numerados.

As posições serão diferenciadas da seguinte maneira: ataque direito, ataque central, ataque esquerdo, defesa direito, defesa central e defesa esquerdo.



As substituições só podiam ser feitas quando a bola estava parada.

Em relação ao jogo:

- cada jogador devia cobrir sua própria área; não sendo permitida a troca de posição para obter vantagens;
- o saque deveria ser executado na posição de defesa do lado direito;
- o time que recebe a bola faz com que os jogadores troquem uma posição por vez no sentido das agulhas do relógio;
- no começo de um jogo, depois que o time que sacou primeiro tivesse perdido a bola, seu oponente rodaria para executar o primeiro saque;
- a bola poderia ser tocada somente três vezes por cada time antes de enviá-la à quadra adversária.

O juiz estava encarregado das infrações por conduta antidesportiva.

Quando a pontuação atingisse 14 à 14, seria necessário que um time fizesse dois pontos consecutivos para ganhar o jogo.

REGRAS DE 1925:

Pontuação: Quando a pontuação chegasse a 14 à 14, um time deveria fazer 2 pontos a mais que o outro para ganhar. Esses pontos não precisavam ser consecutivos.

A bola tem seu peso alterado novamente: 9 a 10 onças (255 a 283 g).

Dois tempos de descanso tornaram-se a regra.

Um outro juiz foi acrescentado para ajudar ao juiz principal e retirar do apontador algumas de suas obrigações.

REGRAS DE 1926:

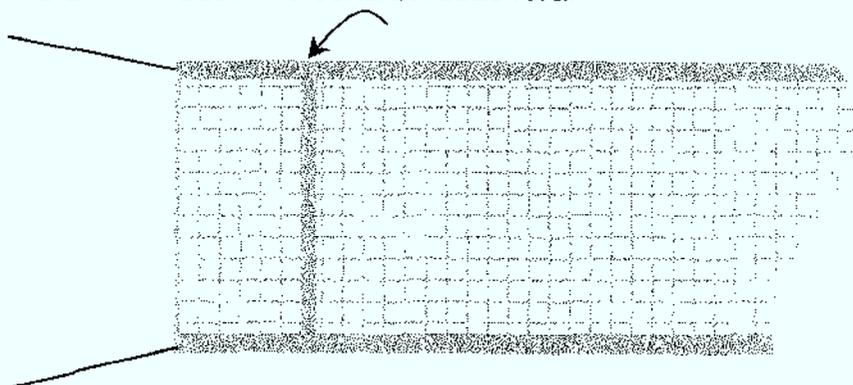
Para facilitar a visualização da posição da bola na rede em relação ao resto da quadra foi colocado um marcador na fita de cima da rede, diretamente acima das linhas laterais.

Número de jogadores: quando, por alguma razão, um time ficasse reduzido a menos de 6 jogadores, seria concedida a vitória ao time adversário (equipe incompleta).

Nenhum jogador podia conversar com outro até que a bola tivesse sido colocada em jogo novamente depois de sua substituição.

REGRAS DE 1928:

Outra alteração na rede. Sua altura foi mantida, mas foi colocado, na rede, um marcador (faixa) vertical de uma polegada de largura (2,5cm), com comprimento igual à largura da rede e paralelo as linhas laterais. As bolas que batem fora do marcador são consideradas fora.



A pressão do ar das bolas passou a ser regulamentada. Com diferentes pressões as bolas podem variar em velocidade e dureza, variando assim a dificuldade para recebê-la e controlá-la. Esta pressão deveria estar entre 7,5 libras e 8 libras.

As substituições são feitas quando a bola está parada (fora de jogo), depois de ser anunciada ao apontador. O jogador que acabou de entrar não pode conversar com os outros jogadores em quadra até depois do jogo ter recomeçado.

Um juiz deve colocar-se em um posição oposta a do outro juiz.

Durante um pedido de tempo, qualquer um dos dois times pode praticar com a bola (para manter o aquecimento), mas só na sua quadra.

REGRAS DE 1932:

Os tempos de descanso passaram a ser de um minuto cada.

Para fazer uma jogada, um atleta pode andar pela sua própria quadra, mas não pode mudar de posição no alinhamento inicial do ponto (antes do saque).

REGRAS DE 1935:

O toque na rede passou a ser considerado uma falta.

Uma regra importante envolvia os atacantes: estava proibido pisar fora da quadra enquanto a bola estivesse em jogo no lado do atacante.

Era comum que os atacantes esperassem pelo levantamento para, então, iniciar uma corrida iniciada fora da quadra e então saltassem com um só pé. Este comportamento não era permitido nesta época.

REGRAS DE 1937:

Contatos múltiplos com a bola eram permitidos diante de um ataque violento.

REGRAS DE 1938:

O bloqueio foi introduzido oficialmente nas regras do vôlei, sob o conceito de um contra-ataque, na rede, executado por um ou dois jogadores adjacentes. Por quase 20 anos, o bloqueio fazia parte do jogo, mas não era comentado nas regras. Os checos foram os primeiros (e logo seguidos pelos russos) a atribuir uma importância decisiva ao novo fundamento, o qual facilitava a ingrata tarefa de defender.

REGRAS DE 1941:

Em vários países, incluindo a Itália, experiências foram feitas com o sistema de jogo por tempo. Dois sets de 20min eram jogados (com tempo suplementar no caso de empate). Mas após várias e longas tentativas, as experiências foram abandonadas.

Outra inovação era o voleibol com limite de tempo, se um set durasse mais que 8 minutos de jogo. Para vencer, um time tinha que ter ou uma vantagem de dois pontos ao fim dos 8 minutos, ou ter sido o primeiro a atingir 15 pontos. Mas mesmo assim, a idéia teve pequena aceitação.

REGRAS DE 1942:

A bola poderia ser rebatida com qualquer parte do corpo acima dos joelhos.

REGRAS DE 1947:

Somente os jogadores da frente (jogadores de ataque) podiam trocar de posição para efetuar um ataque ou bloqueio.

De 18 a 20 de abril, em Paris, 13 federações fundaram a FIVB, com sede em Paris. As regras americanas e européias foram colocadas em acordo:

- a quadra iria medir 9m x 18m;
- a altura da rede masculina seria 2,43m e
- a altura da rede feminina seria 2,24m.

REGRAS DE 1948:

Após a guerra, as regras foram rescritas para tornar a interpretação mais fácil e clara.

Em particular, uma melhor definição foi dada para a idéia de bloqueio e o saque ficou restrito à terça parte do lado direito da linha de fundo.

Também, ficou claro que cada jogador deveria estar em sua respectiva posição no momento do saque; pontos marcados pelo sacador errado deveriam ser anulados.

Contatos simultâneos feitos por dois jogadores deveria ser considerados um só. Tempos deveriam durar um minuto, enquanto os tempos devido a contusões poderiam durar 5 minutos; o tempo de descanso entre os sets foram ajustados para 3 minutos.

REGRAS DE 1951:

Em seu terceiro congresso, a FIVB decidiu que as mãos de um jogador poderiam "invadir", além da rede, durante o bloqueio, mas somente na fase final do ataque. Além disso, um jogador do fundo poderia atacar, desde que ele permanecesse em sua zona e não se movesse além da linha de ataque.

REGRAS DE 1953:

Em seu quarto congresso, a FIVB definiu as ações e terminologias relativas aos árbitros.

REGRAS DE 1957:

A duração dos tempos de descanso foi limitada a 1 minuto e 30 segundos.

REGRAS DE 1958:

Novamente, os checos introduziram um novo método de defesa: a manchete, o qual espantava os espectadores no Campeonato Europeu, em Praga, já que até esta data as bolas eram defendidas com os braços separados.

REGRAS DE 1959:

No congresso da FIVB, em Budapeste, foi decidido proibir a "barreira" no saque e limitar a invasão na rede sobre a quadra adversária a um pé.

REGRAS DE 1964:

Novas regras para o bloqueio: invasão aérea durante o bloqueio estava proibida, enquanto aos bloqueadores estava permitido um segundo toque.

REGRAS DE 1968:

O uso das antenas, para limitar o espaço aéreo da quadra e facilitar as decisões dos árbitros no cruzamento da bola cruzando por fora da linha lateral, foi recomendada no Congresso do México.

REGRAS DE 1974:

No congresso da FIVB, na cidade do México, foi decidido fazer duas mudanças que entraram em efeito após 1976: as antenas laterais deveriam ser movidas para os limites da quadra e três contatos com a bola passariam a ser permitidos após o bloqueio.

REGRAS DE 1976:

Após o bloqueio, não dois, mas três toques estavam permitidos para a equipe; a distância entre as antenas foram diminuídas de 9,40m para 9m.

REGRAS DE 1982:

A pressão da bola foi aumentada de $0,40\text{kg/cm}^2$ para $0,46\text{ kg/cm}^2$.

REGRAS DE 1984:

Após os Jogos Olímpicos de Los Angeles, em 84, não era mais possível bloquear um saque e os árbitros tornaram-se mais permissivos ao avaliar as defesas.

REGRAS DE 1988:

O Congresso Mundial aprovou a transformação do set decisivo (tie-break: o 5º set em jogos normais ou o 3º set em jogos de três sets) para o sistema de "pontos por rally", no qual cada saque é transformado em um ponto.

A pontuação final por set foi limitada a 17 pontos com um ponto de diferença.

REGRAS DE 1992:

Após Barcelona, as regras do tie-break foram modificadas. Quando o set final alcançava 16x16, o jogo continuava até uma equipe ter uma vantagem de dois pontos.

REGRAS DE 1994:

O Congresso Mundial, em Atenas, aprovou novas regras que entraram em vigor oficialmente em 1º de Janeiro de 1995:

- passa a ser permitida a possibilidade de contato com a bola com qualquer parte do corpo, incluindo os pés;
- a zona de saque foi estendida para os 9 metros da linha de fundo;
- eliminação da falta dos "dois toques" no primeiro toque de uma bola vinda da quadra adversária e
- é permitido o toque acidental na rede, quando o jogador em questão não está participando diretamente da jogada.

REGRAS DE 1996 e REGRAS DE 1999:

As regras do voleibol relativas aos anos de 1996 e 1999 serão mostradas a seguir, do seguinte modo:

- primeiro será transcrito o texto completo das regras atuais;
- depois serão comentadas as diferenças em relação às regras anteriores e os possíveis motivos destas alterações.

Regras Atuais - 1999

Aqui seguem as regras da FIVB, atualmente em vigor. As alterações em relação à regra anterior estão marcadas por um sombreado.

Todos os diagramas correspondentes podem ser encontrados no Anexo I.

SEÇÃO I - O JOGO

Capítulo 1 INSTALAÇÕES E EQUIPAMENTOS

1. ÁREA DE JOGO (Diagramas 1 e 2)

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

1.1 DIMENSÕES

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.

1.2 SUPERFÍCIE DO JOGO

1.2.1 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.

1.2.2 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.

1.2.3 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.

1.3 LINHAS DA QUADRA

1.3.1 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.

1.3.2 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.

1.3.3 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.

1.4 ZONAS E ÁREAS

1.4.1 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.

1.4.2 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.

1.4.3 Zona de substituição

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

1.4.4 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).

1.4.5 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.

1.5 TEMPERATURA

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).

1.6 ILUMINAÇÃO

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.

2. REDE E POSTES (Diagrama 3)

2.1 ALTURA DA REDE

2.1.1 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.

2.1.2 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.

2.2 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.

2.3 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.

2.4 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 (Diagrama 3).

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).

2.5 POSTES

2.5.1 Os postes que sustentam a rede devem estar a uma distância de 0,50m a 1 m de cada linha lateral (Diagrama 3). Eles devem ter uma altura de 2,55m e devem ser preferencialmente ajustáveis.

2.5.2 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.

2.6 EQUIPAMENTOS ADICIONAIS

Todo equipamento adicional é determinado pelos regulamentos da FIVB.

3. BOLAS

3.1 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.

3.2 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.

3.3 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 (Diagrama 10).

Capítulo 2 PARTICIPANTES

4. EQUIPES

4.1 COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES

4.1.1 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.

4.1.2 Cada equipe tem a opção de registrar, entre seus jogadores, um (1) jogador especializado em defesa "Líbero" (Regra 8.5).

4.1.3 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.

4.2 LOCALIZAÇÃO DOS PARTICIPANTES

4.2.1 Os jogadores que não estão jogando devem permanecer sentados no banco de reservas ou em sua área de aquecimento correspondente (Regra 1.4.4). 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 (Diagrama 1).

4.2.2 Somente aos membros integrantes da equipe é permitido sentar no banco de reservas durante o jogo e participar do aquecimento (Regra 4.1.1).

4.2.3 Durante o jogo, os jogadores que não estão jogando podem realizar aquecimento sem bola na área que é determinada para esse fim (Regra 1.4.4) 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.

4.3 UNIFORME

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

4.3.1 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).

4.3.2 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.

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

4.3.3.1 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.

4.3.3.2 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.

Nas competições mundiais da FIVB, os números dos jogadores devem ser repetidos na perna direita do calção. Os números devem medir de 4 a 6cm de altura e a faixa que forma os números deve medir, no mínimo, 1cm largura.

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

4.3.5 É proibido o uso de uniformes de cor diferente dos outros jogadores (Regra 4.3.1) (exceto o Líbero, Regra 8.5) e/ou sem a numeração oficial (Regra 4.3.3).

4.4 TROCA DE UNIFORME

O primeiro árbitro pode autorizar um ou mais jogadores:

4.4.1 a jogar descalço;

4.4.2 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.

4.4.3 a jogar com agasalhos, em climas frios, desde que sejam da mesma cor e feitiço (exceto o Líbero) e numerados corretamente (Regra 4.3.3.1).

4.5 OBJETOS PROIBIDOS

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

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

5. RESPONSÁVEIS PELAS EQUIPES

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

5.1 CAPITÃO

5.1.1 ANTES DO INÍCIO DO JOGO, o capitão da equipe assina a súmula do jogo e representa sua equipe no sorteio.

5.1.2 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:

5.1.2.1 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 (Regra 23.2.4);

5.1.2.2 pedir autorização para:

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

5.1.2.3 solicitar tempos para descanso e substituições (Regra 16.2.1).

5.1.3 NO FINAL DO JOGO, o capitão da equipe:

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

5.1.3.2 confirma, registrando na súmula, algum desacordo expressado previamente por ele (ou pelo seu substituto no jogo) ao primeiro árbitro (Regra 5.1.2.1).

5.2 TÉCNICO

5.2.1 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.

5.2.2 ANTES DO JOGO, o técnico registra ou confere os nomes e números de seus jogadores colocados na súmula e assina em seguida.

5.2.3 DURANTE O JOGO, o técnico:

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

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

5.2.3.3 solicita tempos de descanso e substituições;

5.2.3.4 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.

5.3 ASSISTENTE TÉCNICO

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

5.3.2 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.

Capítulo 3 FORMATO DO JOGO

6. PARA MARCAR UM PONTO, VENCER UM SET E O JOGO

6.1 PARA MARCAR UM PONTO

6.1.1 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.

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

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

6.1.2 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:

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

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

6.2 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,...).

6.3 PARA VENCER UM JOGO

6.3.1 Um jogo é ganho pela equipe que vencer três sets.

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

6.4 DESISTÊNCIA E EQUIPE INCOMPLETA

6.4.1 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.

6.4.2 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 na Regra 6.4.1.

6.4.3 Uma equipe que é declarada INCOMPLETA para um set ou um jogo (Regra 7.3.1.1) 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.

7. ESTRUTURA DO JOGO

7.1 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.

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

7.1.2 O vencedor do sorteio escolhe entre:

7.1.2.1 o direito de sacar ou receber o saque,

OU

7.1.2.2 o lado da quadra.

O perdedor fica com a alternativa restante.

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

7.2 AQUECIMENTO

7.2.1 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.

7.2.2 Se ambos os capitães concordarem em ter o aquecimento em conjunto, as equipes podem utilizar a rede por 6 ou 10 minutos, de acordo com a Regra 7.2.1.

7.3 FORMAÇÃO DAS EQUIPES

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

7.3.1.1 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.

7.3.1.2 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.

7.3.2 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.

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

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

7.3.5

7.3.5.1 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.

7.3.5.2 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.

7.3.5.3 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.

7.4 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.

7.4.1 As posições dos jogadores estão assim numeradas:

7.4.1.1 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).

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

7.4.2

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

7.4.2.2 Os jogadores do ataque e da defesa, respectivamente, devem estar posicionados lateralmente conforme a Regra 7.4.1.

7.4.3 As posições dos jogadores são determinadas e controladas de acordo com a colocação de seus pés no solo, como segue (Diagrama 4):

7.4.3.1 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;

7.4.3.2 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.

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

7.5 FALTAS DE POSIÇÃO

7.5.1 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 (Regras 7.3 e 7.4).

7.5.2 Caso o sacador cometa uma falta no saque (Regras 13.4 e 13.7.1) no momento de golpear a bola, sua falta prevalece sobre uma falta de posição.

7.5.3 Se, após golpear a bola, o saque tornar-se faltoso (Regra 13.7.2), é a falta de posição que será considerada.

7.5.4 Uma falta de posição acarreta as seguintes conseqüências:

7.5.4.1 a equipe é sancionada com a perda do rally (Regra 6.1.2);

7.5.4.2 as posições dos jogadores são corrigidas.

7.6 RODÍZIO

7.6.1 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.

7.6.2 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.

7.7 FALTAS NO RODÍZIO

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

7.7.1.1 a equipe faltosa é sancionada com a perda do rally (Regra 6.1.2);

7.7.1.2 o rodízio dos jogadores é corrigido.

7.7.2 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.

8. 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, ver Regra 16.5).

8.1 LIMITE DAS SUBSTITUIÇÕES

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

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

8.1.3 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.

8.2 SUBSTITUIÇÃO EXCEPCIONAL

Quando um jogador se lesiona (exceto o Líbero, Regra 8.5.2.4), 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.

8.3 SUBSTITUIÇÃO POR EXPULSÃO

Um jogador EXPULSO ou DESQUALIFICADO (Regras 21.3.2 e 21.3.3) deve ser substituído legalmente. Caso este procedimento não seja possível, a equipe é declarada INCOMPLETA (Regras 6.4.3 e 7.3.1).

8.4 SUBSTITUIÇÃO ILEGAL

8.4.1 Uma substituição é ilegal quando excede as limitações da Regra 8.1 (exceto quanto ao previsto na Regra 8.2).

8.4.2 Quando uma equipe efetua uma substituição ilegal e o jogo recomeça (Regra 9.1), os seguintes procedimentos devem ser efetuados:

8.4.2.1 é penalizada com a perda do rally;

8.4.2.2 a substituição é corrigida;

8.4.2.3 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.

8.5 O LIBERO

8.5.1 O Líbero (Regra 4.1.2) 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. (Regra 7.3.1.3).

8.5.2 As regras específicas para o Líbero são as seguintes:

8.5.2.1 Uniforme

O Líbero deverá usar uniforme ou camisa de cor diferente, em contraste com os demais jogadores da equipe (ou com estilo diferente) (Regra 4.3.5).

8.5.2.2 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.

8.5.2.3 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 efetuadas 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.

Capítulo 4 AÇÕES DE JOGO

9. SITUAÇÕES DE JOGO

9.1 BOLA EM JOGO

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

9.2 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.

9.3 BOLA "DENTRO"

Considera-se a bola "dentro" quando toca o piso da quadra de jogo, inclusive nas suas linhas de delimitação (Regra 1.3.2).

9.4 BOLA "FORA"

Considera-se a bola "fora" quando:

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

- 9.4.2 toca um objeto fora da quadra, o teto ou uma pessoa fora do jogo;
- 9.4.3 toca as antenas, cabos de fixação, postes ou a própria rede, fora das faixas laterais;
- 9.4.4 ultrapassa o plano vertical da rede, total ou mesmo parcialmente, fora do espaço de cruzamento, exceto no caso da Regra 11.1.2;
- 9.4.5 ultrapassa completamente o espaço sob a rede (Regra 11.1.3 e Diagrama 5).

10. AÇÕES DE JOGO

Cada equipe deve jogar dentro de sua área e espaço de jogo (exceto Regra 11.1.2). A bola pode, no entanto, ser recuperada além da zona livre.

10.1 TOQUES DA EQUIPE

Cada equipe tem o direito de tocar a bola no máximo três vezes, além do toque do bloqueio (Regra 15.4.1), 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.

10.1.1 Contatos consecutivos

O jogador não pode tocar na bola duas vezes consecutivamente (à exceção das Regras 10.2.3, 15.2.1 e 15.4.2).

10.1.2 Contatos simultâneos

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

10.1.2.1 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.

10.1.2.2 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.

10.1.2.3 Se contatos simultâneos entre jogadores oponentes resultam em "PRENDER A BOLA" (Regra 10.2.2), considera-se uma "FALTA DUPLA" (Regra 6.1.1.2) e o rally é repetido.

10.1.3 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.

10.2 CARACTERÍSTICAS DO TOQUE

10.2.1 A bola pode ser tocada com qualquer parte do corpo.

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

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

Exceções:

10.2.3.1 Contatos consecutivos (Regra 15.2.1) podem ocorrer durante uma ação de bloqueio entre um ou mais bloqueadores, contanto que estes contatos ocorram durante uma mesma ação.

10.2.3.2 No momento do primeiro toque de uma equipe, (Regras 10.1 e 15.4.1) a bola pode fazer contatos consecutivos com várias partes do corpo, desde que estes contatos ocorram durante a mesma ação.

10.3 FALTAS NO TOQUE DE BOLA

10.3.1 **QUATRO TOQUES:** uma equipe toca a bola quatro vezes antes de retomá-la para a quadra adversária (Regra 10.1).

10.3.2 **TOQUE APOIADO:** um jogador apoia-se em um companheiro ou em qualquer estrutura/objeto para tocar a bola dentro da área de jogo (Regra 10.1.3).

10.3.3 **RETIDA:** um jogador retém ou conduz a bola (Regra 10.2.2).

10.3.4 **DUPLA CONTATO:** um jogador toca a bola duas vezes sucessivamente ou a bola toca sucessivamente várias partes do seu corpo (Regra 10.2.3).

11. BOLA EM DIREÇÃO À REDE

11.1 BOLA PASSANDO SOBRE A REDE

11.1.1 A bola enviada para a quadra adversária deve passar por cima da rede, dentro do espaço de cruzamento (Diagrama 5). O espaço de cruzamento é a parte do plano vertical da rede assim delimitado:

- 11.1.1.1 abaixo, pelo bordo superior da rede;
- 11.1.1.2 lateralmente, pelas antenas e seu prolongamento imaginário;
- 11.1.1.3 acima, pelo teto.

11.1.2 Uma bola que ultrapassa o plano vertical da rede em direção à zona livre da quadra adversária (Regra 12) passando total ou parcialmente por fora do espaço de cruzamento, pode ser recuperada dentro dos toques regulamentares desde que:

- 11.1.2.1 a quadra adversária não seja tocada pelo jogador;
- 11.1.2.2 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.

11.2 BOLA TOCANDO A REDE

A bola que passa acima da rede (Regra 11.1.1) pode tocá-la, exceto no saque.

11.3 BOLA NA REDE

11.3.1 Uma bola jogada de encontro à rede pode ser recuperada dentro do limite dos 3 toques da equipe (Regra 10.1), exceto no saque.

11.3.2 Se a bola rasga as malhas ou derruba a rede, o rally é anulado e repetido (Exceção: o saque, Regra 11.2).

12. JOGADOR NA REDE

12.1 INVASÃO POR CIMA DA REDE

12.1.1 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).

12.1.2 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.

12.2 INVASÃO POR BAIXO DA REDE

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

12.2.2 Invadir a quadra adversária além da linha central:

12.2.2.1 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.

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

12.2.3 Um jogador pode entrar na quadra adversária depois que a bola estiver fora do jogo (Regra 9.2).

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

12.3 CONTATO COM A REDE

12.3.1 O contato com a rede ou antena (Regra 12.4.4) não é falta, exceto quando um jogador toca na antena ou na rede durante sua ação de jogo ou na tentativa de fazê-lo.

12.3.2 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.

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

12.4 FALTAS DO JOGADOR NA REDE

12.4.1 Um jogador toca a bola ou o adversário no espaço de jogo da equipe contrária antes ou durante o golpe de ataque do adversário (Regra 12.1.1).

12.4.2 Um jogador invade o espaço do adversário por baixo da rede interferindo na ação de jogo do mesmo (Regra 12.2.1).

12.4.3 Um jogador invade a quadra adversária (Regra 12.2.2.2).

12.4.4 Um jogador toca a rede ou a antena, durante sua ação de jogo ou na tentativa de fazê-lo (Regra 12.3.1).

13. SAQUE

O saque é a ação de colocar a bola em jogo pelo jogador de defesa direita posicionado na zona de saque (Regra 13.4.1).

13.1 PRIMEIRO SAQUE DO SET

13.1.1 O primeiro saque do primeiro set, como também do set decisivo (5º), é executado pela equipe determinada pelo sorteio (Regra 7.1).

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

13.2 ORDEM DE SAQUE

13.2.1 Os jogadores devem seguir a ordem de saque registrada no formulário de ordem de saque (Regra 7.3.1.2).

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

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

13.2.2.2 Se a equipe que recebeu o saque vence o rally, ganha o direito de sacar e, antes de fazê-lo, efetua um rodízio (Regra 7.6.2). O jogador da posição de ataque direita (2) dirige-se para a posição de defesa direita (1) para executar o saque.

13.3 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.

13.4 EXECUÇÃO DO SAQUE

13.4.1 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.

13.4.2 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.

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

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

13.5 BARREIRA

13.5.1 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.

13.5.2 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.

13.6 FALTAS NO SAQUE

13.6.1 Faltas no saque

As faltas abaixo acarretam uma troca de saque, mesmo que o adversário esteja fora de posição (Regra 13.7.1). O sacador:

13.6.1.1 viola a ordem de saque (Regra 13.2);

13.6.1.2 não executa o saque corretamente (Regra 13.4);

13.6.2 Faltas de saque após a bola ter sido golpeada

Depois de ter sido golpeada corretamente, considera-se uma falta de saque (exceto quando um jogador estiver fora de posição) se a bola (Regra 13.7.2):

13.6.2.1 toca um jogador da equipe sacadora ou não ultrapassa o plano vertical da rede;

13.6.2.2 toca a rede (Regra 11.2);

13.6.2.3 cai "fora" (Regra 9.4);

13.6.2.4 passa acima de uma barreira individual ou coletiva (Regra 13.5).

13.7 FALTAS NO SAQUE E DE POSIÇÃO

13.7.1 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.

13.7.2 Ao contrário, se executa o saque, mas subseqüentemente 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.

14. ATAQUE

14.1 GOLPE DE ATAQUE

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

- 14.1.2 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.
- 14.1.3 Um ataque é efetivo quando a bola ultrapassa completamente o plano vertical da rede ou é tocada por um adversário.

14.2 RESTRIÇÕES AO GOLPE DE ATAQUE

- 14.2.1 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 (à exceção da Regra 14.2.4).
- 14.2.2 Um jogador da defesa pode efetuar um ataque de qualquer altura atrás da zona de ataque:
- 14.2.2.1 se no momento da impulsão, seu(s) pé(s) não tenha(m) tocado ou ultrapassado a linha de ataque;
- 14.2.2.2 depois que tocar a bola, ele pode cair dentro da zona de ataque (Regra 14.4.1).
- 14.2.3 Um jogador de defesa pode efetuar também um ataque na zona de ataque se, no momento do contato com a bola, parte desta estiver situada abaixo do bordo superior da rede (Diagrama 7).
- 14.2.4 Nenhum jogador pode efetuar um ataque ao saque do adversário, quando a bola estiver na zona de ataque e totalmente acima do bordo superior da rede.

14.3 FALTAS NO GOLPE DE ATAQUE

- 14.3.1 Um jogador golpeia a bola dentro do espaço de jogo da equipe adversária (Regra 14.2.1).
- 14.3.2 Um jogador golpeia a bola para "fora" (Regra 9.4).
- 14.3.3 Um jogador da defesa efetua um ataque dentro da zona de ataque, estando a bola totalmente acima do bordo superior da rede (Regra 14.2.3).
- 14.3.4 Um jogador efetua um ataque ao saque adversário estando a bola dentro da zona de ataque e totalmente acima do bordo superior da rede (Regra 14.2.4).
- 14.3.5 Um Libero completa um ataque dentro da área de jogo se no momento do contato com a bola, esta estiver totalmente acima do bordo superior da rede (14.2.3).

15. BLOQUEIO

15.1 BLOQUEAR

- 15.1.1 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.
- 15.1.2 *Tentativa de bloqueio*
Tentativa de bloqueio é a ação de bloquear sem tocar na bola.
- 15.1.3 *Bloqueio efetivo*
O bloqueio é efetivo quando a bola é tocada por um bloqueador (Diagrama 8).
- 15.1.4 *Bloqueio coletivo*
Bloqueio coletivo é executado por dois ou três jogadores próximos uns dos outros e é efetivo quando um deles toca na bola.

15.2 CONTATOS DO BLOQUEIO

Contatos consecutivos (rápidos e contínuos) podem ser realizados por um ou mais bloqueadores, desde que esses contatos ocorram durante uma mesma ação.

15.3 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.

15.4 BLOQUEIO E TOQUES DA EQUIPE

- 15.4.1 O toque do bloqueio não é considerado um toque da equipe (Regra 10.1). Consequentemente, após o toque do bloqueio, a equipe tem direito aos três toques para retomar a bola.
- 15.4.2 O primeiro toque depois do bloqueio pode ser dado por qualquer jogador, inclusive por aquele que tocou a bola durante o bloqueio.

15.5 BLOQUEIO DO SAQUE

O bloqueio do saque adversário é proibido.

15.6 FALTAS NO BLOQUEIO

- 15.6.1 O bloqueador toca a bola dentro do espaço do adversário antes ou simultaneamente ao ataque do adversário (Regra 15.3).

- 15.6.2 Um jogador de defesa bloqueia ou participa de um bloqueio efetivo (Regras 15.1.3 e 15.1.4).
- 15.6.3 Um jogador bloqueia o saque do adversário (Regra 15.5).
- 15.6.4 A bola é enviada para fora pelo bloqueio (Regra 9.4).
- 15.6.5 A bola é bloqueada dentro do espaço do adversário por fora da antena.
- 15.6.6 Um Líbero participa de uma tentativa de bloqueio ou de um bloqueio efetivo (Regras 15.1.2 e 15.1.3).

Capítulo 5 INTERRUPÇÕES E RETARDAMENTOS

16. INTERRUPÇÕES REGULAMENTARES DO JOGO

As interrupções regulamentares do jogo são os TEMPOS DE DESCANSO e as SUBSTITUIÇÕES DE JOGADORES.

16.1 NÚMERO DE INTERRUPÇÕES REGULAMENTARES

Cada equipe tem direito, no máximo, a dois "tempos de descanso" e seis "substituições" em cada set.

16.2 PEDIDOS PARA INTERRUPÇÕES REGULAMENTARES

16.2.1 As interrupções podem ser solicitadas somente pelo técnico ou pelo capitão no jogo.

A solicitação é feita através do sinal manual correspondente (Diagrama 11.4 e 11.5) quando a bola estiver fora de jogo e antes do apito autorizando o saque.

16.2.2 O pedido de substituição antes do início de um set é permitido e deve ser registrado como uma substituição regulamentar deste set.

16.3 SEQÜÊNCIA DAS INTERRUPÇÕES

16.3.1 Um ou dois pedidos de tempo para descanso e um pedido de substituição de jogador por uma ou outra equipe podem se suceder sem a necessidade de se reiniciar o jogo.

16.3.2 Entretanto, uma equipe não está autorizada a fazer solicitações consecutivas de substituição de jogadores durante a mesma interrupção de jogo. Dois ou mais jogadores podem ser substituídos durante uma mesma interrupção (Regra 8.1.1).

16.4 TEMPOS DE DESCANSO E TEMPOS TÉCNICOS

16.4.1 Um tempo de descanso tem 30 segundos de duração.

Nas competições mundiais da FIVB os tempos são aplicados como segue:

- a) do primeiro ao quarto set são aplicados dois "Tempos Técnicos" automaticamente quando uma das equipes atinge o 8º e o 16º pontos. Cada um deles tem 60 segundos de duração.

Consequentemente, somente um (1) tempo de descanso regulamentar de 30 segundos pode ser solicitado por cada equipe em cada um desses sets.

- b) No set decisivo (5º) não há "Tempos Técnicos"; somente dois (2) tempos de descanso regulamentares, de 30 segundos de duração, podem ser solicitados por cada equipe.

16.4.2 Durante os tempos (descanso e técnico) os jogadores que estão jogando devem permanecer na área livre, próximo do banco de reservas de sua equipe.

16.5 SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES

(Para limitações, ver Regra 8.1)

(Para substituições envolvendo o Líbero, ver Regra 8.5)

16.5.1 As substituições devem ocorrer dentro da zona de substituição (Regra 1.4.3).

16.5.2 A substituição limita-se ao tempo necessário para o seu registro na súmula e permitir a saída e a entrada dos jogadores.

16.5.3 No momento da solicitação, o(s) jogador(es) deve(m) estar pronto(s) para entrar, posicionado(s) próximo(s) da área de substituição (Regra 1.4.3).

Se esta condição não ocorrer, a substituição não é concedida e a equipe é sancionada por retardamento do jogo (Regra 17.2).

Nas competições mundiais da FIVB plaquetas numeradas são utilizadas para facilitar as substituições.

16.5.4 Se o técnico deseja proceder a mais de uma substituição, deve sinalizar o número de substituições no momento da solicitação. Neste caso, as substituições devem ser sucessivas, um par de jogadores de cada vez.

16.6 SOLICITAÇÕES INDEVIDAS

16.6.1 É impropriedade solicitar uma interrupção:

- 16.6.1.1 durante um rally, no momento ou após o apito para o saque (Regra 16.2.1);
 - 16.6.1.2 por um membro não autorizado da equipe (Regra 16.2.1);
 - 16.6.1.3 para substituir um jogador, antes do jogo reiniciar-se, após uma substituição anterior da mesma equipe (Regra 16.3.2);
 - 16.6.1.4 após ter esgotado o limite numérico dos tempos de descanso e das substituições (Regra 16.1).
- 16.6.2 Toda solicitação indevida que não afetar ou retardar o jogo deve ser rejeitada sem qualquer sanção, a não ser que se repita no mesmo set (Regra 17.1.4).

17. RETARDAMENTOS DO JOGO

17.1 TIPOS DE RETARDAMENTO

Toda ação imprópria de uma equipe que não permite o reinício do jogo constitui-se num retardamento, tais como:

- 17.1.1 retardar uma substituição;
- 17.1.2 prolongar outras interrupções após instruções para reiniciar o jogo;
- 17.1.3 solicitar uma substituição ilegal (Regra 8.4);
- 17.1.4 repetir uma solicitação indevida no mesmo set (Regra 16.6.2);
- 17.1.5 retardamento do jogo causado por qualquer jogador que esteja jogando.

17.2 SANÇÕES POR RETARDAMENTO

17.2.1 "Advertência por retardamento" ou "penalidade por retardamento", são sanções aplicadas à equipe.

17.2.1.1 As sanções por retardamento valem para toda a partida.

17.2.1.2 Todas as sanções por retardamento (incluindo a advertência), devem ser registradas na súmula.

17.2.2 O primeiro retardamento causado por uma equipe na partida é sancionado com uma "ADVERTÊNCIA POR RETARDAMENTO".

17.2.3 O segundo retardamento e os subseqüentes, de qualquer tipo, causados por qualquer jogador ou outro membro da mesma equipe no mesma partida, constituem falta e são penalizados como "FALTA POR RETARDAMENTO": perda do rally (Regra 6.1.2).

17.2.4 Sanções por retardamento impostas antes ou entre os sets, são aplicadas no set seguinte.

18. INTERRUPTÕES EXCEPCIONAIS DO JOGO

18.1 CONTUSÃO

18.1.1 Ocorrendo um acidente grave, estando a bola em jogo, o árbitro deve parar imediatamente o rally e permitir a entrada na quadra da assistência médica.

O rally é repetido.

18.1.2 Caso um jogador contundido não possa ser substituído, legal ou excepcionalmente (Regras 8.1 e 8.2), é dado um tempo de 3 minutos para que se recupere, mas não mais de uma vez para o mesmo jogador no jogo.

Caso ele não se recupere sua equipe é declarada incompleta (Regras 6.4.3 e 7.3.1.1).

18.2 INTERFERÊNCIA EXTERNA

Caso ocorra alguma interferência externa durante o jogo, este deve ser interrompido e o rally jogado novamente.

18.3 INTERRUPTÕES PROLONGADAS

18.3.1 Quando circunstâncias imprevistas interrompem o jogo, o primeiro árbitro, o organizador e o comitê de controle, se houver algum, decidem as medidas a serem tomadas a fim de restabelecer as condições normais para o prosseguimento do jogo.

18.3.2 Ocorrendo uma ou várias interrupções que não excedam um total de 4 horas:

18.3.2.1 se o jogo é reiniciado na mesma quadra, o set interrompido deve continuar normalmente conservando-se os mesmos pontos, jogadores e suas posições. Os resultados dos sets anteriores são mantidos;

18.3.2.2 se o jogo é reiniciado em outra quadra, o set interrompido é anulado. Ele é jogado novamente obedecendo a mesma formação inicial e as mesmas posições. Os resultados dos sets anteriores são mantidos.

18.3.3 No caso de uma ou várias interrupções que excedam um total de 4 horas, o jogo deve ser jogado novamente.

19. INTERVALOS E TROCA DE QUADRA

19.1 INTERVALOS

Todos os intervalos entre sets têm uma duração de 3 minutos. Durante este tempo é feita a troca de quadra e o registro da formação das equipes na súmula. Para as Competições Oficiais da FIVB, será obrigatório um intervalo de 10 minutos entre o segundo e terceiro sets.

19.2 TROCA DE QUADRA

19.2.1 Após cada set, as equipes trocam de quadra, exceto no set decisivo (Regra 7.1).

Os outros membros da equipe trocam de banco.

19.2.2 No set decisivo, quando uma equipe atinge 8 pontos, as equipes trocam de quadra sem demora e as posições dos jogadores permanecem as mesmas.

Se esta troca não é efetuada quando exigida, deve ocorrer assim que o erro for observado. O placar até o momento da troca é mantido.

Capítulo 6 CONDOTA DOS PARTICIPANTES

20. CONDOTA EXIGIDA

20.1 CONDOTA ESPORTIVA

20.1.1 Os participantes devem conhecer as "Regras Oficiais de Voleibol" e cumpri-las.

20.1.2 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.

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

20.2 JOGO LIMPO (FAIR-PLAY)

20.2.1 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.

20.2.2 É permitida a comunicação entre os membros da equipe durante o jogo (Regra 5.2.3.4).

21. CONDOTA INCORRETA E SANÇÕES

21.1 CONDOTA 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.

21.2 CONDOTA 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.

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

21.2.2 *Conduta ofensiva*: palavras ou gestos insultantes ou difamatórios.

21.2.3 *Agressão*: ataque físico ou tentativa de agressão.

21.3 ESCALA DE SANÇÕES

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

21.3.1 Penalização

A primeira conduta grosseira de qualquer membro da equipe é penalizada com a perda do rally (Regra 6.1.2).

21.3.2 Expulsão

21.3.2.1 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 (Regras 1.4.5, 5.3.2 e Diagrama 1) 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 (Regras 1.4.5, 5.3.2 e Diagrama 1).

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

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

21.3.3 Desqualificação

21.3.3.1 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.

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

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

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

21.4 APLICAÇÃO DAS SANÇÕES

21.4.1 Todas as sanções por conduta incorreta são individuais, válidas para toda a partida e devem ser anotadas na súmula.

21.4.2 A repetição de condutas incorretas pelo mesmo membro da equipe, na mesma partida, é penalizada progressivamente como descrito na Regra 21.3 e no Diagrama 9.

21.4.3 Expulsão ou desqualificação por ofensa ou agressão não requer penalização prévia.

21.5 CONDUTA INCORRETA ANTES E ENTRE OS SETS

Qualquer conduta incorreta ocorrendo antes ou entre os sets é sancionada de acordo com a Regra 21.3 e as sanções aplicadas no set seguinte.

21.6 CARTÕES DE PENALIZAÇÃO

Advertência: verbal ou sinal manual, sem cartão;

Penalização: **cartão amarelo**;

Expulsão: **cartão vermelho**;

Desqualificação: **cartões amarelo e vermelho juntos**.

SEÇÃO II - OS ÁRBITROS, SUAS RESPONSABILIDADES E SINAIS OFICIAIS

22. EQUIPE DE ARBITRAGEM E PROCEDIMENTOS

22.1 COMPOSIÇÃO

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.

22.2 PROCEDIMENTOS

22.2.1 Somente o primeiro e segundo árbitros podem fazer uso do apito durante o jogo:

22.2.1.1 o primeiro árbitro apita e sinaliza para autorizar o saque que começa o rally;

22.2.1.2 o primeiro e/ou segundo árbitros apita(m) o final de um rally, desde que esteja(m) certo(s) que uma falta tenha sido cometida e identificada sua natureza.

22.2.2 Podem usar o apito durante a interrupção do jogo para autorizar ou rejeitar solicitação de uma equipe.

22.2.3 Imediatamente após apitar finalizando o rally, o árbitro deve indicar, através dos sinais manuais oficiais (Regra 27.1):

22.2.3.1 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.

22.2.3.2 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.

22.2.3.3 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.

23. PRIMEIRO ÁRBITRO

23.1 LOCALIZAÇÃO

O primeiro árbitro desempenha suas funções sentado ou de pé na cadeira de arbitragem colocada numa das extremidades da rede. Sua visão deve estar aproximadamente 50 cm acima do bordo superior da rede (Diagrama 10).

23.2 AUTORIDADE

23.2.1 O primeiro árbitro dirige o jogo do início até o seu final. Ele tem autoridade sobre todos os oficiais e membros das equipes.

Durante o jogo suas decisões são finais. Ele está autorizado a anular as decisões dos outros oficiais se julgar que estão equivocados.

O primeiro árbitro pode, inclusive, substituir um oficial que não esteja cumprindo corretamente suas funções.

23.2.2 O primeiro árbitro também controla o trabalho dos boleiros, limpadores do piso e enxugadores.

23.2.3 O primeiro árbitro tem autoridade para decidir sobre qualquer assunto que envolva o jogo, mesmo aqueles não previstos pelas Regras.

23.2.4 O primeiro árbitro não pode permitir qualquer discussão a respeito de suas decisões.

Entretanto, por solicitação do capitão no jogo, dá uma explicação sobre a aplicação ou interpretação da Regra em que baseou sua decisão.

O primeiro árbitro deve autorizar o capitão no jogo (imediatamente após este ter externado o seu desacordo com a explicação dada) o direito de apresentar um protesto oficial sobre o fato, ao final da partida (Regras 5.1.2.1 e 5.1.3.2).

23.2.5 O primeiro árbitro tem a responsabilidade de decidir, antes e durante o jogo se a área de jogo, os equipamentos e as condições são próprias ou não para jogar.

23.3 RESPONSABILIDADES

23.3.1 Antes do jogo o primeiro árbitro:

23.3.1.1 inspeciona as condições da área de jogo, as bolas e os outros equipamentos;

23.3.1.2 efetua o sorteio na presença dos capitães das equipes;

23.3.1.3 controla o aquecimento das equipes.

23.3.2 Durante o jogo, somente o primeiro árbitro está autorizado:

23.3.2.1 aplica as advertências às equipes,

23.3.2.2 sancionar as condutas incorretas e os retardamentos de jogo;

23.3.2.3 decidir sobre:

a) as faltas do sacador e a falta de posição da equipe sacadora, inclusive as barreiras;

b) as faltas no toque de bola;

c) as faltas cometidas no bordo superior e acima da rede;

d) a bola que cruza o espaço abaixo da rede (Regra 11.1.3).

23.3.3 Ao final da partida assina a súmula.

24. SEGUNDO ÁRBITRO

24.1 LOCALIZAÇÃO

O segundo árbitro desempenha suas funções de pé, próximo do poste, fora da quadra de jogo, no lado oposto e de frente para o primeiro árbitro (Diagrama 10).

24.2 AUTORIDADE

24.2.1 O segundo árbitro é o assistente do primeiro árbitro, mas tem também sua própria área de atuação (Regra 24.3).

O segundo árbitro pode substituir o primeiro árbitro, caso este fique impossibilitado de continuar seu trabalho.

24.2.2 O segundo árbitro pode, sem fazer uso do apito, indicar as faltas fora de sua competência, porém não deve insistir junto ao primeiro árbitro.

24.2.3 O segundo árbitro controla o trabalho do apontador.

24.2.4 O segundo árbitro controla os membros das equipes que estão no banco de reservas e informa ao primeiro árbitro sobre qualquer conduta incorreta.

- 24.2.5 O segundo árbitro controla os jogadores na área de aquecimento (Regra 4.2.3).
- 24.2.6 O segundo árbitro autoriza as interrupções, controla suas durações e rejeita solicitações indevidas.
- 24.2.7 O segundo árbitro controla o número de tempos de descanso e substituições usados por cada equipe e informa o segundo tempo e a quinta e sexta substituições ao primeiro árbitro e ao técnico solicitante.
- 24.2.8 No caso de contusão de um jogador, o segundo árbitro autoriza a sua substituição excepcional (Regra 8.2) ou permite um tempo de 3 minutos para sua recuperação (Regra 18.1.2).
- 24.2.9 O segundo árbitro controla as condições do piso, principalmente na área de ataque. Durante o jogo ele controla as bolas para que estejam sempre nas condições regulamentares.
- 24.2.10 O segundo árbitro supervisiona os membros das equipes que estiverem na área de penalização, relatando qualquer conduta indevida ao 1º árbitro (Regra 1.4.5).

24.3 RESPONSABILIDADES

- 24.3.1 Antes do começo de cada set, quando da mudança de quadra no set decisivo ou quando for necessário, o segundo árbitro controla a posição dos jogadores para que correspondam àquela determinada no formulário de ordem de saque.
- 24.3.2 Durante o jogo, o segundo árbitro decide, apita e sinaliza:
 - 24.3.2.1 as faltas de posição da equipe receptora (Regra 7.5);
 - 24.3.2.2 o contato do jogador com a rede ou com a antena colocada do seu lado da quadra (Regra 12.3.1);
 - 24.3.2.3 a invasão na quadra adversária e o espaço abaixo da rede (Regra 12.2);
 - 24.3.2.4 o ataque ou o bloqueio irregulares dos jogadores de defesa ou pelo Líbero (Regras 8.5.2.2, 14.3.3 e 15.6.2);
 - 24.3.2.5 a bola que ultrapassa a rede para o campo adversário, por fora do espaço de cruzamento durante o saque ou quando dirigida para dentro da quadra adversária ou quando toca a antena do seu lado da quadra (Regra 9.4.3 e 9.4.4.);
 - 24.3.2.6 o contato da bola com um objeto exterior ou com o solo quando o primeiro árbitro não estiver em posição favorável para ver e julgar esse contato (Regra 9.4.1 e 9.4.2).
- 24.3.3 Ao final da partida assina a súmula.

25. APONTADOR

25.1 LOCALIZAÇÃO

O apontador desempenha suas funções sentado à mesa situada no lado oposto, em frente ao primeiro árbitro (Diagrama 10).

25.2 RESPONSABILIDADES

O apontador anota a súmula do jogo de acordo com as Regras cooperando com o segundo árbitro.

Usa um alarme ou qualquer outro sinal sonoro para indicar aos árbitros sobre os fatos de sua responsabilidade.

- 25.2.1 Antes do jogo e de cada set, o apontador:
 - 25.2.1.1 registra os dados do jogo e das equipes de acordo com o procedimento em vigor e obtém as assinaturas dos capitães das equipes e dos técnicos;
 - 25.2.1.2 registra a formação inicial de cada equipe conforme o formulário de ordem de saque.
Se não o receber em tempo hábil, imediatamente informa este fato ao segundo árbitro.
 - 25.2.1.3 registra o número e o nome do Líbero.
- 25.2.2 Durante o jogo, o apontador:
 - 25.2.2.1 registra os pontos marcados e certifica-se de que o placar indica a contagem correta dos pontos;
 - 25.2.2.2 controla a ordem de saque de cada equipe e informa aos árbitros sobre qualquer erro cometido imediatamente após o saque;
 - 25.2.2.3 registra, controla e informa ao segundo árbitro o número de tempos de descanso e de substituições;
 - 25.2.2.4 notifica aos árbitros sobre os pedidos de interrupções que não procedem;
 - 25.2.2.5 anuncia aos árbitros o final de cada set e a marcação do 8º ponto no set decisivo;
 - 25.2.2.6 registra as sanções;

25.2.2.7 registra todas as outras ocorrências sob instrução do 2º árbitro, (ex.: substituição excepcional, interferência externa, etc.).

25.2.3 Ao final do jogo, o apontador:

25.2.3.1 registra o resultado final;

25.2.3.2 após assinar a súmula obtém as assinaturas dos capitães das equipes e dos árbitros;

25.2.3.3 nos casos de protesto, escreve ou permite que o capitão da equipe escreva na súmula sua versão do fato protestado.

26. JUÍZES DE LINHA

26.1 LOCALIZAÇÃO

É obrigatório haver quatro juizes de linha nas Competições Mundiais da FIVB.

Posicionam-se de pé na área livre, de 1m a 3m de distância de cada ângulo da quadra, de frente para cada prolongamento imaginário da(s) linha(s) sob sua responsabilidade (Diagrama 10).

Se somente dois juizes de linha são utilizados, ficam posicionados em diagonal nos ângulos situados à direita de cada árbitro e de 1m a 2 m do ângulo.

Cada um deles controla a linha de fundo e a linha lateral situada de seu lado (Diagrama 10).

26.2 RESPONSABILIDADES

Os juizes de linha desempenham suas funções usando bandeiras (40cm x 40cm) como mostra o Diagrama 12:

26.2.1 sinalizam a bola “dentro” ou “fora”, quando esta toca o solo perto da linha de sua responsabilidade;

26.2.2 sinalizam o toque de bola para “fora” da equipe receptora;

26.2.3 sinalizam as bolas que tocam as antenas, as bolas do saque que ultrapassam a rede por fora do espaço de cruzamento etc. (Regra 9.4.3 e 9.4.4);

26.2.4 sinalizam se qualquer jogador (exceto o que está no saque) toca o piso fora da quadra no momento do saque.

26.2.5 juizes de linha responsáveis pelas linhas de fundo sinalizam as faltas dos pés do sacador (Regra 13.4.2).

26.2.6 atendendo à solicitação do primeiro árbitro, o juiz de linha deve repetir a sinalização.

27. SINAIS OFICIAIS

27.1 SINAIS MANUAIS DOS ÁRBITROS (Diagrama 11)

Os árbitros devem indicar, através dos sinais manuais oficiais, a equipe sacadora, a natureza da falta apitada ou o objetivo da interrupção autorizada. O sinal deve ser mantido por um instante e, quando feito com uma das mãos, esta mão corresponde ao lado da equipe faltosa ou solicitante.

27.2 SINAIS OFICIAIS DOS JUÍZES DE LINHA (Diagrama 12)

Os juizes de linha sinalizam com a bandeira a natureza da falta cometida, através dos sinais oficiais, mantendo-os por um momento.

Este capítulo foi baseado na regra traduzida para o português, disponível no site da Federação Paulista de Volleyball⁹, acrescida das modificações introduzidas pela FIVB em 10/02/99, traduzidas apenas para este fim.

Não corresponde à versão oficial da CBV, ainda não publicada, mas se comparada à versão em inglês da FIVB, está faltando apenas os diagramas. Os diagramas correspondentes às regras, e traduzidos, estão presentes no Anexo 1 desta monografia.

⁹ O arquivo possui data de 03/04/99. Serve como orientação até a publicação da versão oficial da Confederação Brasileira de Volleyball e é uma orientação provisória aos árbitros da FPV.

Resultado

Seguem abaixo os comentários relativos às alterações nas regras, comparando-se as regras de 1996 com as regras atuais de 1999. Os números das regras estão de acordo com as novas regras. Os comentários refletem os motivos das alterações ou as diferenças em relação às regras anteriores.

Para melhor compreensão das regras comentadas aqui, recomendo que prestem atenção nas linhas sombreadas no item "Regras Atuais - 1999", pág. 32.

1.4.5 Área de Penalização.

Esta área foi criada para ser um local onde os membros de cada equipe expulsos (do set) fiquem isolados e impossibilitados de comunicarem-se com o resto da equipe. Atletas desqualificados devem deixar a Área da Competição pelo resto da partida.

Não havia área de penalização nas regras anteriores.

3.1 Características (das Bolas).

Nas regras anteriores as bolas deveriam ser de cor clara, uniforme (não uma combinação de cores). Esta combinação de cores não é livre, ela deve ser aprovada e seguir os padrões da FIVB.

4.1.2 Ver explicação da regra 8.5

4.3.3.2 O tamanho dos números era menor antes da alteração.

4.3.5 Ver explicação da regra 8.5.2.1

6.1.1.2 Antes da mudança, quem recebia o saque e vencia o "rally" ganhava a vantagem e o direito de sacar (não marcava ponto). Agora a equipe que vence o "rally" marca um ponto, mesmo não tendo a posse do saque.

6.2 Para Vencer um Set.

Para vencer um set, nas regras anteriores, era necessário conquistar 15 pontos, com uma diferença de no mínimo 2 pontos. Empatando-se em 14-14, continuava-se até uma equipe atingir a diferença de 2 pontos, ou uma das equipes atingir 17 pontos. Atualmente o set termina quando uma equipe atinge 25 pontos,

com uma diferença de no mínimo 2 pontos. Empatando em 24-24, continua-se até a diferença atingir 2 pontos (não há limite).

6.4.1 Em caso de desistência, o placar era fixado como 3-0 (15-0 para cada set).

As três regras acima (6.1.1.2, 6.2 e 6.4.1) foram alteradas com a intenção de diminuir o tempo de jogo, tornando-o menos desgastante para os atletas. Há comentários que indicam outro motivo: sendo mais curtos, os jogos poderiam ser veiculados mais facilmente pelas emissoras de televisão.

7.3.1.2 Ver explicação da regra 8.5.

8.2 Substituição Excepcional.

Em uma substituição excepcional, apenas jogadores que não haviam jogado naquele set poderiam substituir o atleta lesionado. Para substituição de líbero lesionado veja regra 8.5.2.4, abaixo.

8.5 O Líbero (esta regra não existia em anos anteriores).

Este jogador foi introduzido, provavelmente, como forma de aumentar a duração dos “rallys” e aumentar a dinâmica do jogo. Sendo um jogador especializado em passe e defesa, a tendência é que os “rallys” durem mais tempo, tendo mais ataques e contra-ataques, devido ao maior número de defesas bem sucedidas. Com a introdução deste novo tipo de jogador, várias regras tiveram que sofrer adaptações.

9.4.4 e 9.4.5 Estes detalhes sobre a bola cruzar a rede, estavam em outros pontos da regra e mal redigidos. A exceção que a regra 9.4.4 indica está relacionada à regra 11.1.2 que permite que uma bola que passe por fora das antenas, na direção da quadra adversária, seja recuperada.

12.3.1 e 12.4.4 A regra foi melhor redigida para evitar interpretação ambígua e a antena foi incluída nesta regra.

13.4.3 Não existe mais a possibilidade de, após a autorização do árbitro, soltar a bola no chão e esperar pela segunda tentativa (5 segundos a mais). Alguns jogadores utilizavam a segunda tentativa para retardar o andamento do set.

14.3.5 Ver explicação das regras 8.5.2.2.b e 14.2.3.

15.6.6 Ver explicação das regras 15.1.1 e 8.5.2.2.c.

16.4.1.a Por ter mudado a pontuação dos sets, os Tempos Técnicos passaram do 5º e 10º pontos para 8º e 16º. Sua duração é de 60s. Desde a regra anterior fala-se que estes tempos foram introduzidos para aumentar a possibilidade de veiculação das partidas através da televisão, possibilitando intervalos comerciais.

17.2.1.1, 17.2.1.2 e 17.2.4 Todas as sanções, inclusive as por retardamento, tiveram sua regulamentação alterada (diagrama 9).

19.1 A duração dos intervalos entre os sets era de 3min. Agora, em competições oficiais, entre o 2º e 3º sets o intervalo passa a ser de 10min. Talvez por motivo relativos à televisão ou relativo ao cansaço dos atletas.

21. Conduta Incorreta e Sanções (Diagrama 9).

A regra 21 foi completamente rescrita e alterada.

Advertências verbais dadas pelo árbitro não são consideradas penalizações e não devem constar da súmula de jogo.

As outras sanções são progressivas e são: penalização, expulsão e desqualificação (veja a tabela do Diagrama 9).

22. O primeiro árbitro, o segundo árbitro e o apontador deveram assinar a súmula. Os outros membros da arbitragem estão dispensados desta obrigação.

22.1 A partir da nova regra, em competições oficiais fica obrigatória, além do apontador, a presença de um assistente de apontador (controlador de líbero) para facilitar os trabalhos.

22.2.3 A ordem dos sinais feitos pelo primeiro árbitro mudou. Agora, primeiro a equipe que deverá sacar é indicada, depois a infração. Isto serviu para diminuir o tempo entre o fim do "rally" e a indicação da equipe que deverá sacar, impedindo reclamações das equipes. O segundo árbitro deverá indicar qual a infração, mas deverá esperar o árbitro principal fazer o sinal, para depois segui-lo.

26.2 O tamanho das bandeiras aumentou de 30cmx30cm para 40cmx40cm (Diagrama 12), para melhoria da visualização.

26.2.4 Olhar se os jogadores estão com os 2 pés dentro da quadra no momento do saque era uma função dos árbitros. O primeiro árbitro olhava a equipe que estava sacando, o segundo a equipe que recebia o saque. Agora os juizes de linha estão com esta responsabilidade.

Normas Táticas para as Categorias Menores

Este capítulo tem como intenção mostrar as exigências táticas para as categorias menores impostas pela FPV, além de esclarecer aos espectadores e até mesmo aos pais de atletas os motivos de certas ações dos técnicos.

É bom ressaltar que estas alterações são iniciativa da federação paulista e não valem em outros estados.

Pré-Mirim:

1. Emprego do sistema 6x6, sendo o levantador, obrigatoriamente, o jogador que estiver na posição 3. O jogador que estiver nesta posição só poderá enviar a bola para a quadra contrária através de manchete, soquinho (recurso) ou toque, ambos de baixo para cima. Poderá, também, efetuar ou participar de bloqueio, e realizar o ataque, quando a bola vier do campo contrário.

Explicação: utilizar o sistema 6x6 significa que todos os atletas deverão passar pelas funções de atacante e levantador. Este procedimento serve como uma tentativa de uma especialização muito precoce dentro do esporte, possibilitando maior vivência. A posição 3 é o meio, na rede.

2. É proibida a infiltração de jogador de defesa, de qualquer posição, e a troca entre si dos jogadores de defesa e de ataque.

Explicação: as trocas e a infiltração são táticas que têm a intenção de colocar os atletas em posições mais vantajosas. Por não haver levantador fixo, não há esta necessidade. Equipes mais habilidosas ficam proibidas de executar estas trocas, tornando o jogo mais equilibrado.

3. É proibido o saque por cima, com salto (tipo viagem). O saque deverá ser executado a uma distância máxima de 3m da linha de fundo, onde deverá haver uma linha de 9m de comprimento limitando a área de saque.

Explicação: o saque tipo viagem, assim como saques mais longos podem ser mais potentes, dificultando muito o passe.

4. Não há possibilidade de inscrição de um Libero.

5. Cada equipe deverá inscrever para o jogo o mínimo de 9 (nove) atletas e o máximo 12 (doze).

A utilização dos jogadores durante o jogo obedecerá o seguinte:

1º set - Os jogadores que iniciarem o jogo não poderão ser substituídos neste set. em caso de incapacidade física do jogador, constatada pelo árbitro do jogo, sua substituição será autorizada, proibindo-se definitivamente sua volta durante o jogo.

2º set - Fica a critério do técnico da equipe o número de substituições para este set, sendo que obrigatoriamente 3 jogadores que não participaram do 1º set deverão substituir, desde o início do set, 3 jogadores que participaram do 1º set, não podendo ser substituídos durante todo o set. aos demais jogadores aplicar-se-ão as normas de substituição de acordo com as regras oficiais.

3º set, 4º set e 5º set - substituições livres, de acordo com as regras oficiais.

Explicação: deste modo, a participação de atletas iniciantes e/ou inexperientes fica facilitada, transformando o mínimo de participantes em 9 jogadores.

6. Os jogos serão disputados em 3 sets vencedores, de acordo com as regras oficiais.

Mirim:

1. Emprego do sistema 4x2, sem infiltração de jogadores no momento da recepção do saque. As infiltrações e trocas entre os jogadores no transcorrer dos "rallys", com exceção da situação descrita na oração anterior, obedecerão às disposições da regra oficial.
2. É proibido o saque por cima, com salto (tipo viagem). O saque deverá ser executado a uma distância máxima de 3m da linha de fundo, onde deverá haver uma linha de 9m de comprimento limitando a área de saque.
3. Não há possibilidade de inscrição de um Líbero.

4. Cada equipe deverá inscrever para o jogo o mínimo de 9 (nove) atletas e o máximo 12 (doze).

A utilização dos jogadores durante o jogo obedecerá o seguinte:

1º set - Os jogadores que iniciarem o jogo não poderão ser substituídos neste set. em caso de incapacidade física do jogador, constatada pelo árbitro do jogo, sua substituição será autorizada, proibindo-se definitivamente sua volta durante o jogo.

2º set - Fica a critério do técnico da equipe o número de substituições para este set, sendo que obrigatoriamente 3 jogadores que não participaram do 1º set deverão substituir, desde o início do set, 3 jogadores que participaram do 1º set, não podendo ser substituídos durante todo o set. Aos demais jogadores, aplicar-se-ão as normas de substituição de acordo com as regras oficiais.

3º set, 4º set e 5º set - substituições livres, de acordo com as regras oficiais.

5. Os jogos serão disputados em 3 sets vencedores, de acordo com as regras oficiais.

Infantil:

1. Não há restrições ao sistema de jogos a ser utilizado.
2. Não será vedado nenhum tipo de saque.
3. Não há possibilidade de inscrição de um Líbero.
4. O número de atletas segue as regras oficiais.

Observando estas alterações, fica claro que para adaptar o vôlei para outras finalidades não é muito difícil. Com um pouco de bom senso, um professor pode modificar, além da altura da rede e da tática, outras variáveis como peso e tamanho da bola, número de jogadores, número de toques, etc.

Desse modo, pode-se criar competições para iniciantes e para idosos, jogos recreativos, facilitando o acesso ao esporte.

Conclusão

Sendo o objetivo deste trabalho analisar a evolução do voleibol, podemos notar alguns períodos com diferentes visões para cada época.

Notamos que as primeiras regras, em 1896, dão apenas a estrutura para o novo esporte.

A primeira fase que podemos notar trata o vôlei como um jogo voltado para a recreação, tanto que o próprio texto das primeiras regras não limitava o número de participantes, o número de toques e ainda dizia que "... o tamanho exato da quadra pode ser alterado para satisfazer às conveniências do lugar". Qual esporte competitivo segue esta lógica? Isto assemelha-se mais a um jogo com finalidades recreativas.

Este pensamento durou ainda vários anos, já que o voleibol surgiu como uma alternativa mais leve que o basquetebol. Mas já com várias regulamentações, o voleibol passou a ser conhecido mundialmente, ou pelo menos em grande parte do mundo, devido a sua importância dentro do programa de Educação Física da ACM e, posteriormente, ao papel recreativo e de condicionamento para o exército americano.

A segunda fase iniciou-se quando o vôlei tornou-se um esporte realmente competitivo e os campeonatos nacionais já estavam organizados por todo o mundo. Iniciou-se, assim, os preparativos para os campeonatos internacionais e mundiais, principalmente após a criação da FIVB, em 1947. Também nesta época, o voleibol tornou-se esporte olímpico e teve sua popularidade ampliada.

Em seguida, a fase que surgiu foi uma fase em que o esporte cresceu, ganhou incentivos financeiros e inclusive profissionalizou-se. As equipes passaram a ser ligadas não apenas aos clubes, mas também às empresas que patrocinavam o esporte. O esporte em geral passou a ser um veículo para o marketing, para a publicidade e o vôlei acompanhou este movimento.

É nesta fase, a atual, que temos esta última e importante alteração de regras, que transformou bastante a dinâmica e estrutura do voleibol.

Sendo assim, podemos dividir a evolução do voleibol da seguinte maneira:

- **1895 década de 40:** esporte principalmente recreativo, campeonatos de nível nacional sem muita força;

- **Décadas de 40 à 80:** esporte competitivo, esporte olímpico, campeonatos nacionais e mundiais fortes e

- **Década de 80 até hoje:** esporte profissional, investimentos de empresas não ligadas diretamente ao esporte.

O futuro do voleibol, e do esporte em geral, passou a ser traçado há alguns anos e mostra uma tendência de ser profissional, altamente organizado e completamente ligado ao mercado que deverá consumi-lo, isto é, os espectadores. Por este motivo, é provável que outras modalidades sofram alterações em suas regras, visando atender às expectativas do público (mais ação nos jogos, jogadas mais bonitas, maior número de pontos, etc.) e das empresas envolvidas com o esporte (clubes, patrocinadores, emissoras de rádio e TV). Talvez este não seja o caminho mais correto, mas é o caminho que está começando a ser seguido.

Como exemplo desta tendência, temos uma nova alteração nas próprias regras do voleibol. Aqui segue a última alteração oficial, ainda como teste, mas já em uso na Copa América: se, no saque, a bola tocar na rede e passar, o saque será válido e o "rally" deverá continuar.

Isto é, não existe mais o saque "queimado". Por consequência das últimas alterações nas regras, o saque passou a ser mais fraco, com menos risco. Esta nova regra tem o propósito de criar uma maior chance para quem saca com violência.

A partir de agora, devemos esperar um esporte mais competitivo e com constantes revisões nas regras e, assim, podemos ver que o Voleibol ainda está em um processo de evolução.

Referências Bibliográficas

Confederação Brasileira de Árbitros de Volley-Ball (COBRAV) - Texto Provisório das Modificações Aprovadas no Congresso da FIVB, 1994.

Confederação Brasileira de Desportos (CBD) - Regras Oficiais de Volley-Ball 1954, Gráfica Milone Ltda., Rio de Janeiro, 1954.

Confederação Brasileira de Volley-Ball (CBV)

- Regras Oficiais de Voleibol 1977, MEC - Departamento de Educação Física e Desportos, Departamento de Documentação e Divulgação, Brasília, DF, 1977 (Impresso por Apex Gráfica e Editora Ltda.);
- Regras Oficiais de Voleibol 1979, Palestra Edições, Rio de Janeiro, 1979;
- Regras Oficiais de Voleibol 1988, Palestra Ed., Rio de Janeiro, 1989;
- Novas Regras Oficiais de Voleibol Aprovadas pela FIVB Durante o Congresso de Barcelona, 1992;
- Site na Internet: <http://www.cbv.com.br/>, acessado em 20/7/1999.

El Voleibol - Site na Internet: <http://www.geocities.com/timessquare/alley/3836/>, acessado em 29/7/1999.

Federação Internacional de Volley-Ball (FIVB) - Site na Internet: <http://www.fivb.ch>, acessado em 15/9/1999.

Federação Paulista de Volley-Ball (FPV)

- Regras Oficiais de Volley-Ball 1957, Saraiva S.A., São Paulo, agosto de 1957;
- Regras Oficiais de Voleibol 1973, Rio de Janeiro, dezembro de 1972;
- Normas Táticas para as Categorias Menores, 1996;
- Site na Internet: <http://www.spvolei.com.br/>, acessado em 30/8/1999.

Ferreira, Aurélio Buarque de Holanda - Novo Dicionário da Língua Portuguesa, Ed. Nova Fronteira, Rio de Janeiro, 1975.

Folha de São Paulo - Site na Internet: www.uol.com.br/fsp/

- Quadra segue Revolução permanente, São Paulo, 19/9/1999, Esportes, online (</esportes/fk1909199917.htm>);
- Saque queimado vai valer na Copa, São Paulo, 25/9/1999, Esportes, online (</esportes/fk2509199922.htm>);

Laveaga, Robert E. - Tradução do livro: "Volley Ball - A Men's Game"

Liga Vallecaucana de Voleibol

Site na Internet: <http://www.ligavallecaucanavoleibol.com.co/>, acessado em 9/8/1999.

Novo Michaelis Dicionário Ilustrado - Volume II, Inglês - Português, 12ª ed., Edições Melhoramentos, São Paulo, 1972.

O Estado de São Paulo - site na Internet: www.estado.com.br

- Saque queimado valerá na Superliga de vôlei, São Paulo, 24/9/1999, Esportes, (Agência Estado: www.agestado.com.br);
- Nova regra cria polêmica entre os técnicos, 26/9/1999;
- Vôlei: Brasil Prioriza saque e bloqueio, São Paulo, 6/10/1999, Esportes, (Agência Estado: www.agestado.com.br);
- Brasil estréia na Copa América contra o Canadá, 14/10/1999.

Real Federacion Española de Voleibol (FEV) - Site na Internet: <http://www.sportec.com/fevb/>, acessado em 30/7/1999, página: <http://www.sportec.com/www/fevb/federacion/histo.htm>.

Volleyball Hall of Fame - site na Internet: <http://www.volleyhall.org> - acessado em 13/9/1999.

Volleyball World Wide - site na Internet: <http://www.volleyball.org>.

- 1995 FIVB Rule Changes, em <http://www.volleyball.org/95fivb.htm>, acessado em 5/7/1999.
- 1998 - FIVB Rule Changes, em <http://www.volleyball.org/98fivb.html>, acessado em 5/7/1999.
- History Of Volleyball, em <http://www.volleyball.org/history.html>, acessado em 5/7/99.
- Volleyball Rules - 1897, em http://www.volleyball.org/rules_1897.html, acessado em 5/7/1999.
- Willian G. Morgan (1870-1942), em www.volleyball.org/wmorgan.html, acessado em 16/9/1999.

Anexo 1 - Diagramas das Regras

A Área de Jogo

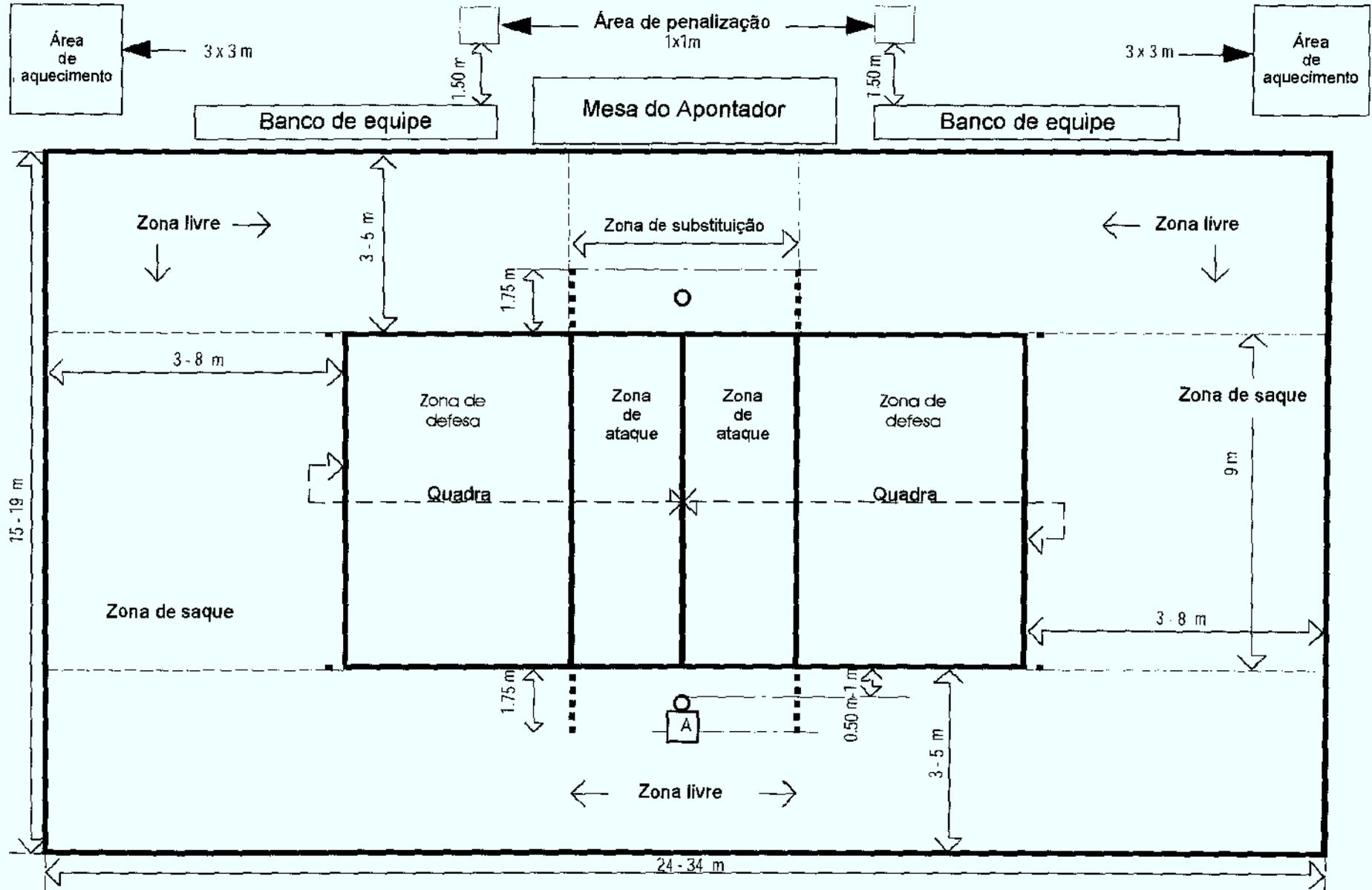


Diagrama 1- Regras 1/4.2

A Quadra de Jogo

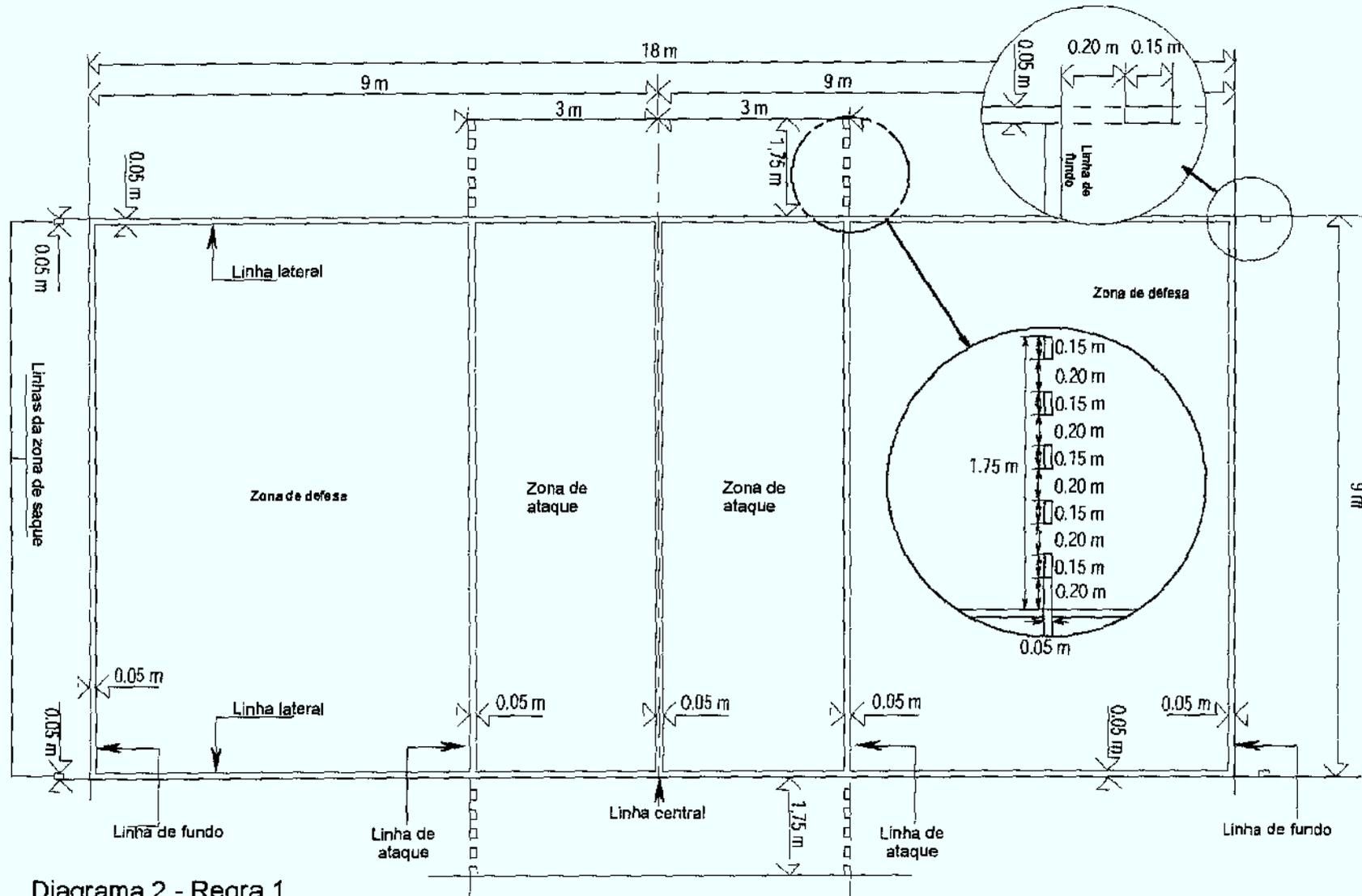


Diagrama 2 - Regra 1

Desenho da Rede

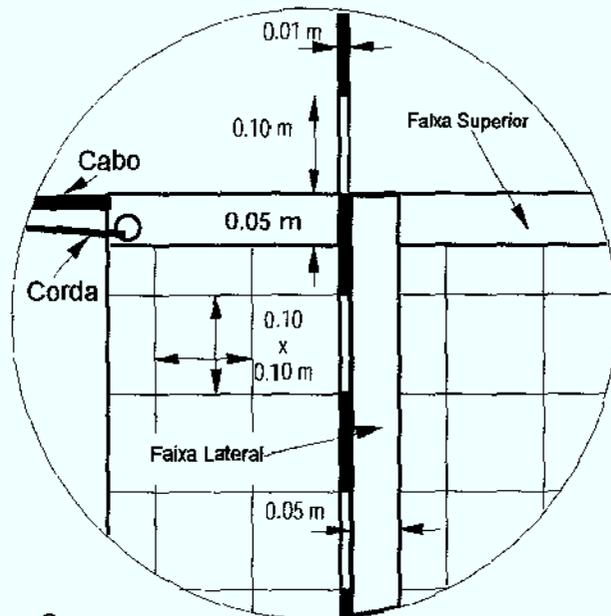
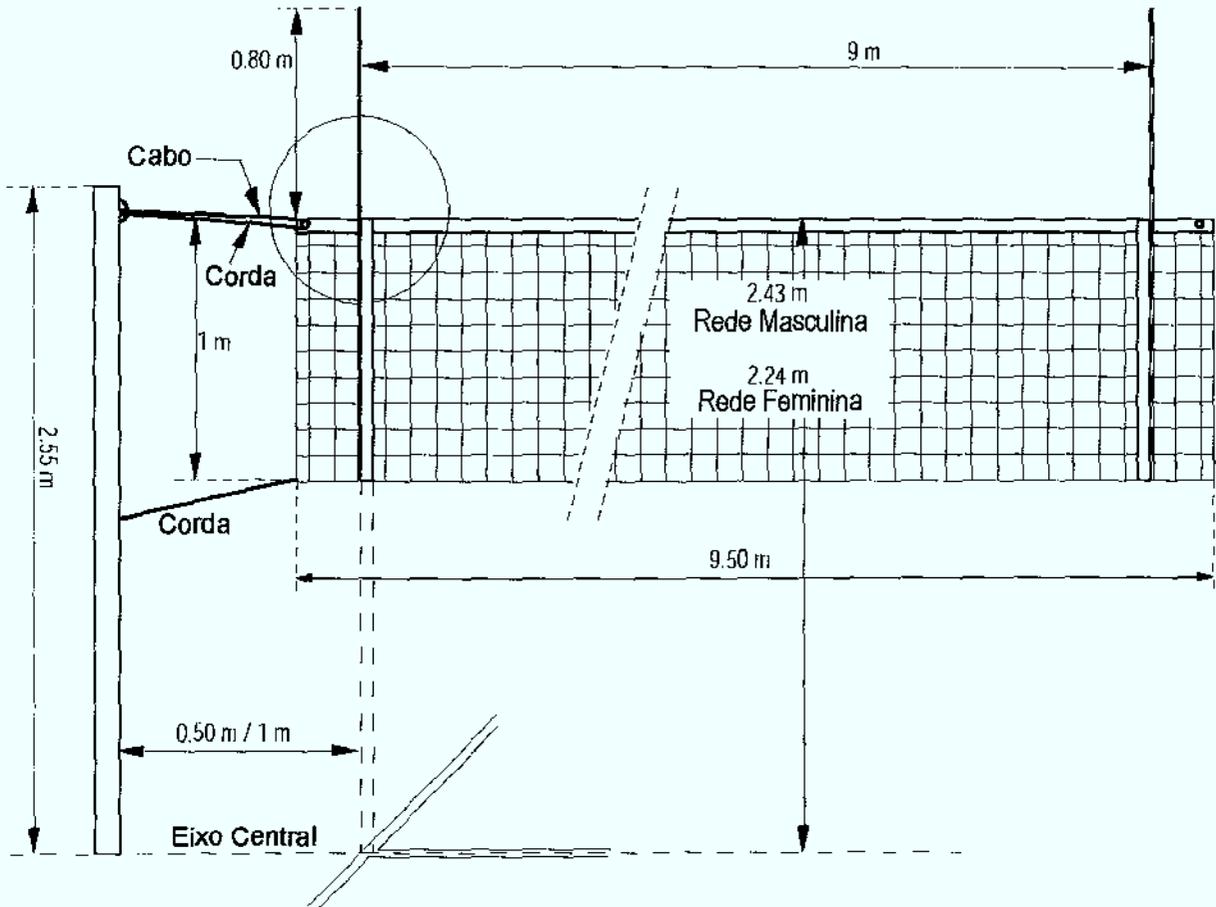
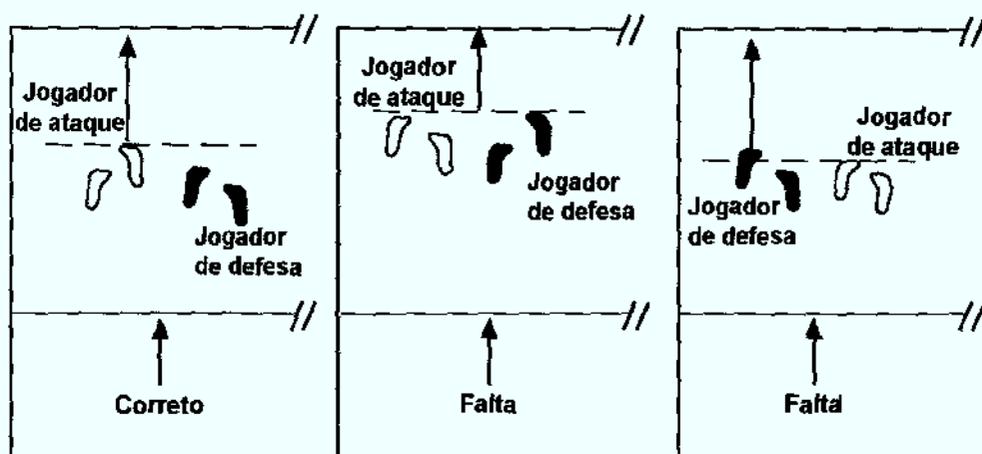


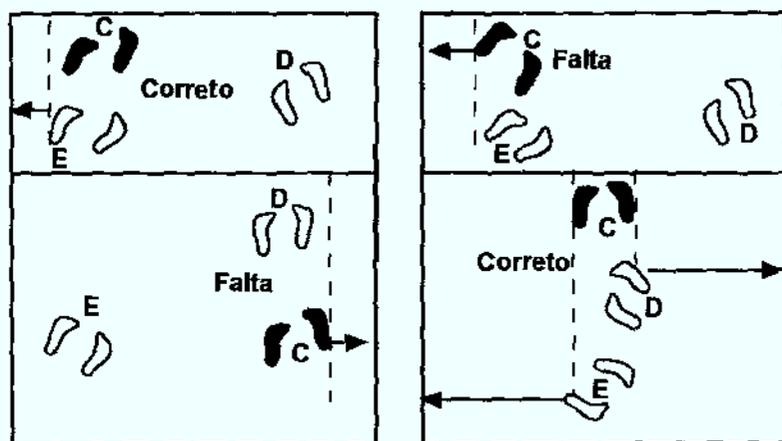
Diagrama 3 - Regra 2

Posição dos Jogadores

Exemplo A: Determinação de posições entre um jogador da linha de ataque e o jogador da linha de defesa, correspondente.

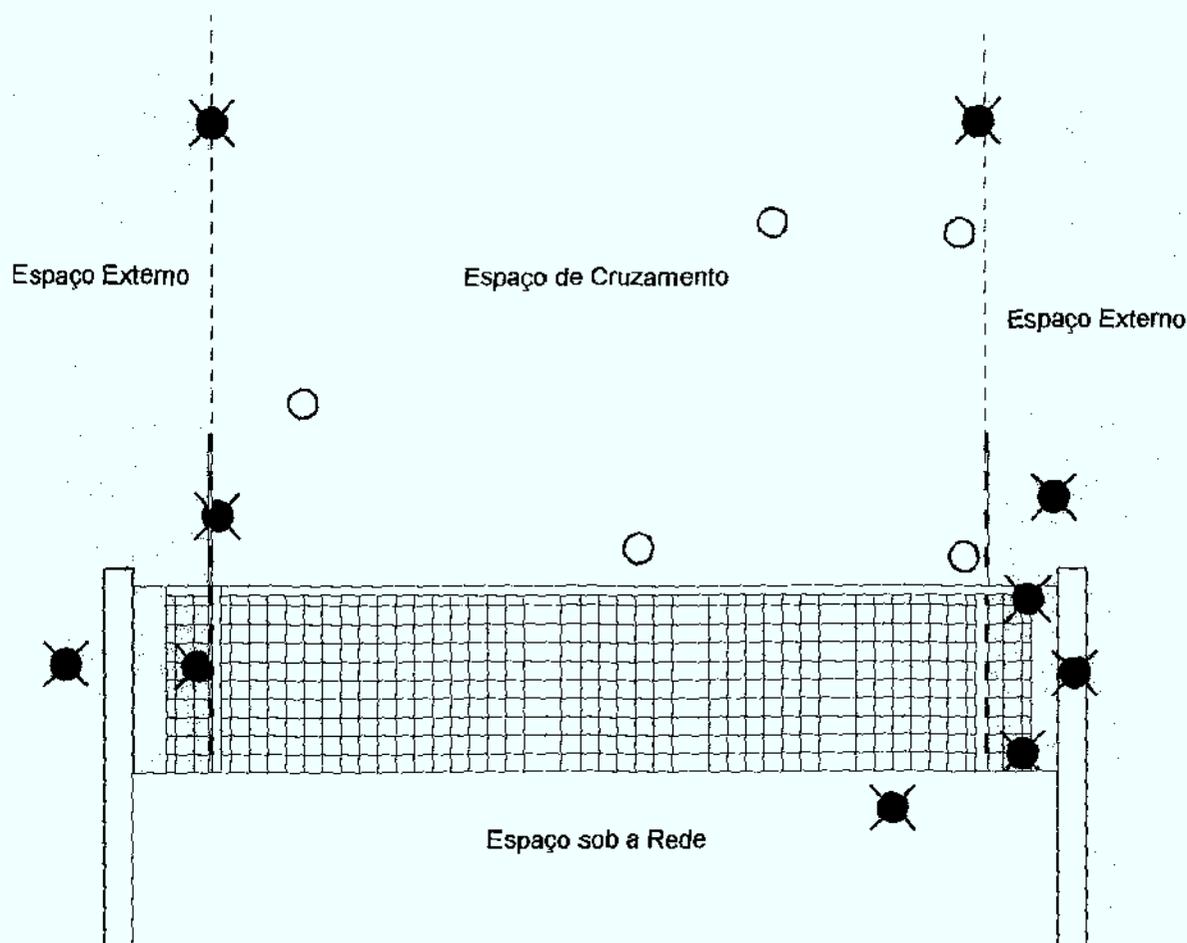


Exemplo B: Determinação de posições entre jogadores de uma mesma linha.



C = Centro
 E = Esquerda
 D = Direita

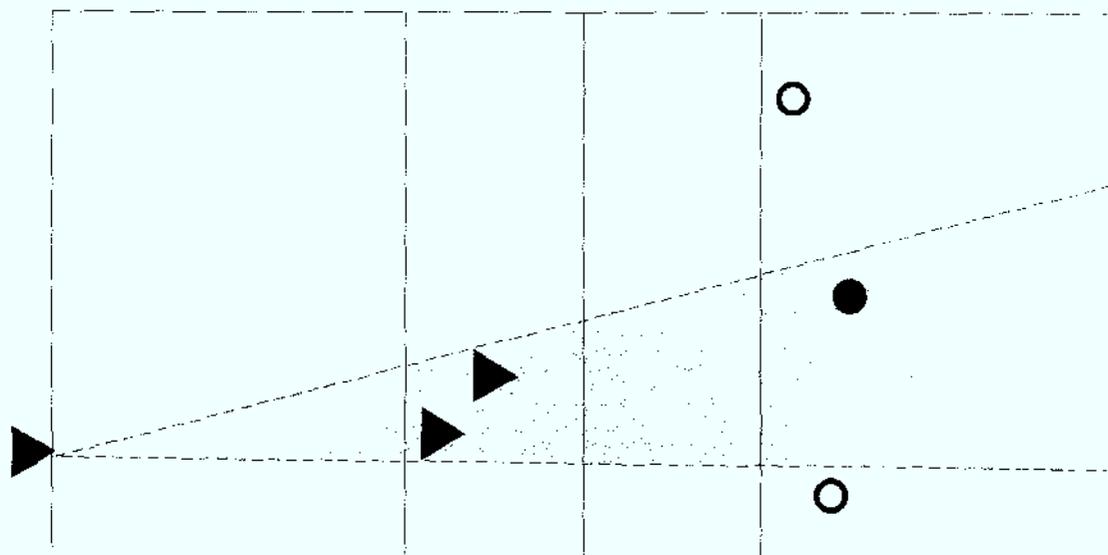
Bola Cruzando o Plano Vertical da Rede para a Quadra Adversária



● = Falta

○ = Cruzamento correto

Barreira Coletiva

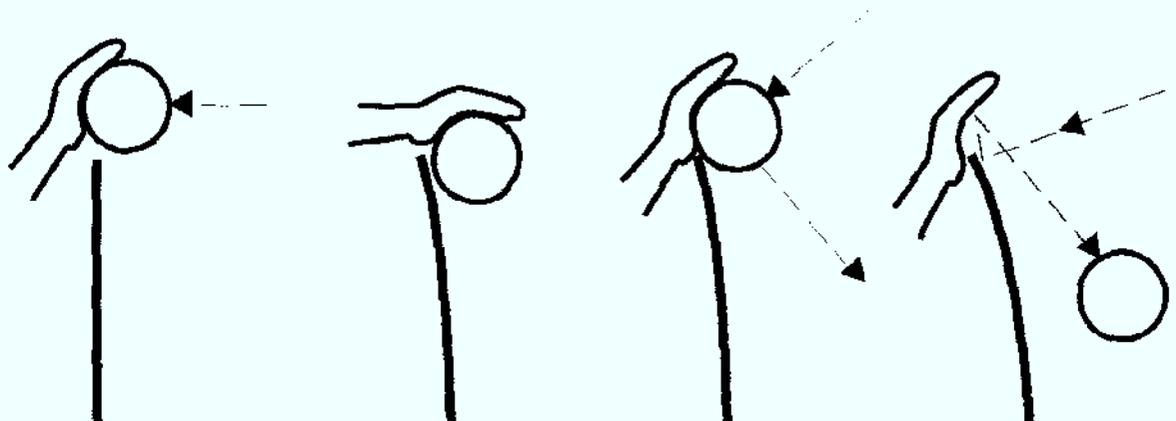


○ = Correto

● = Falta

Diagrama 6 - Regra:13.6

Bloqueio Efetivo



Bola sobre a rede

Bola mais baixa que o topo da rede

Bola tocando a Rede

Bola rebatendo na rede

Diagrama 8 - Regra 15.1.3

Ataque dos Jogadores de Defesa

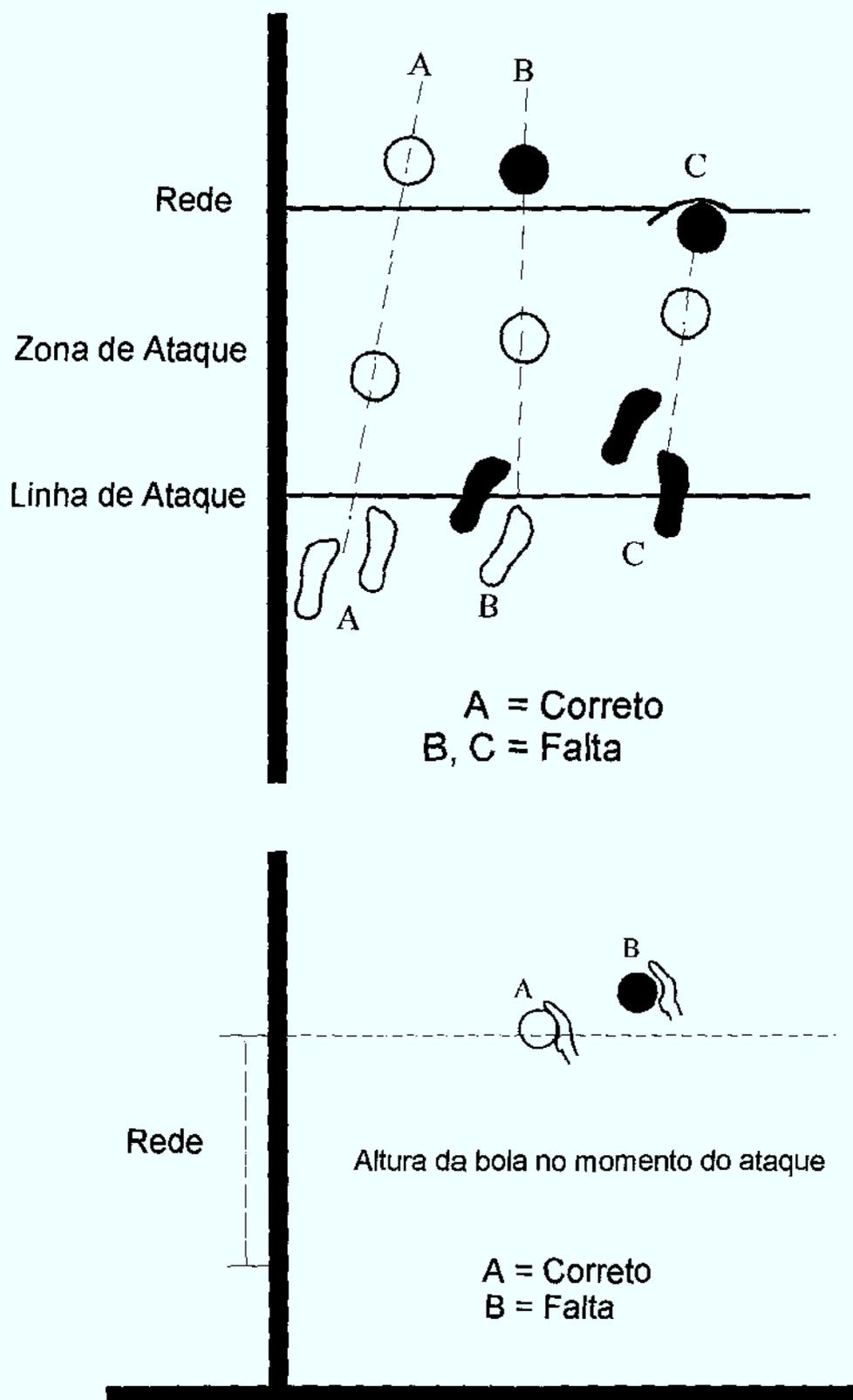


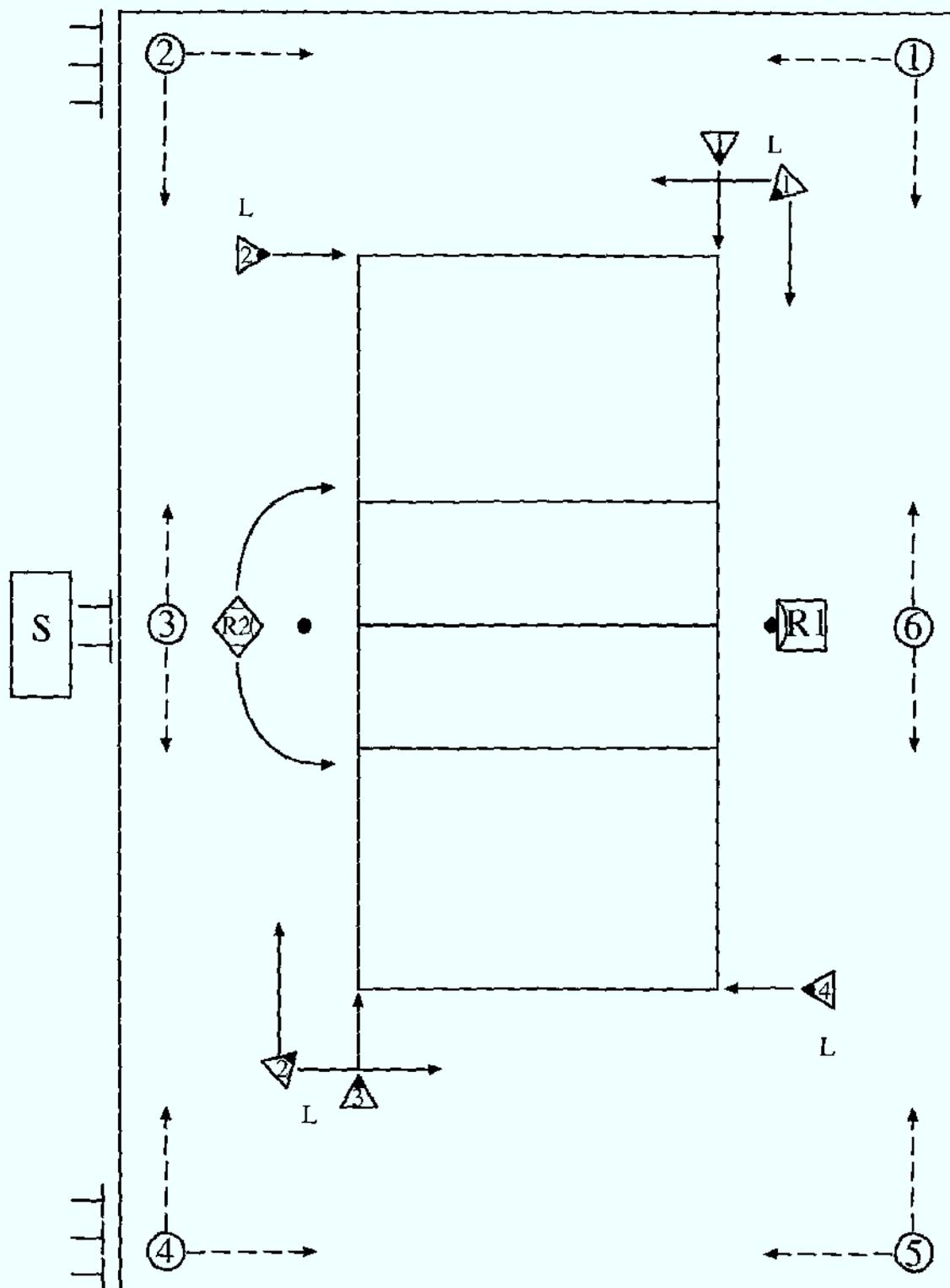
Diagrama 7 - Regra: 14.2

Escala de Sanções

Categories	Ocorrência (para uma equipe)	Membro da Equipe	Sanção	Cartões	Consequência
Conduta Grosseira	- Primeira	Qualquer membro	Penalização	Amarelo	Perda do rally.
	- Segunda	Mesmo membro	Expulsão	Vermelho	Deixar a área de jogo e permanecer na área de penalização até o fim do set.
	- Terceira	Mesmo membro	Desqualificação	Vermelho+Amarelo juntos	Deixar a Área de Controle da Competição pelo resto do jogo.
Conduta Ofensiva	- Primeira	Qualquer membro	Expulsão	Vermelho	Deixar a área de jogo e permanecer na área de penalização até o fim do set.
	- Segunda	Mesmo membro	Desqualificação	Vermelho+Amarelo juntos	Deixar a Área de Controle da Competição pelo resto do jogo.
Agressão	- Primeira	Qualquer membro	Desqualificação	Vermelho+Amarelo juntos	Deixar a Área de Controle da Competição pelo resto do jogo.
Retardamento	- Primeira	Qualquer membro	Advertência	Sinal Manual N° 25 sem cartão	Prevenção - Nenhuma penalização
	- Segunda (e subsequentes)	Qualquer membro	Penalização	Sinal Manual N° 25 + cartão Amarelo	Perda do rally.

Diagrama 9 - Regra 21.2

Localização do Corpo de Arbitragem e seus Assistentes



R1 = Primeiro Árbitro
R2 = Segundo Árbitro
S = Apontador

▶ = Juizes de Linha
④ = Boleiros
— = Limpadores de Quadra

Diagrama 10 - Regras 3.3/22-26

Sinais Oficiais dos Árbitros

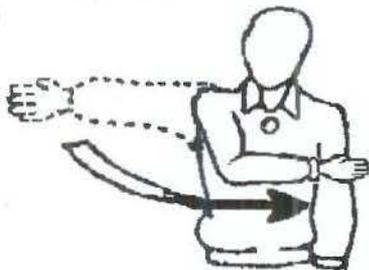
P = Primeiro Árbitro

S = Segundo Árbitro

L = Juiz de Linha

1 Autorização para sacar Regra: 13.3

P

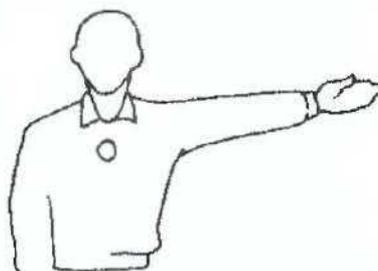


Mover a mão para indicar a direção do saque.

2 Equipe a sacar Regra: 22.2.3.1

P

S

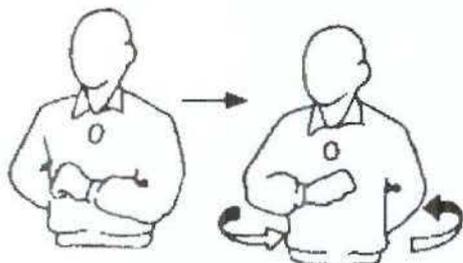


Extender o braço para o lado da equipe que irá sacar.

3 Mudança de quadra Regra: 19.2

P

S



Posicione os ante-braços a frente e atrás do tronco e gire-os ao redor do corpo.

4 Tempo Regra: 16.4

P

S



Coloque a palma de uma das mãos, verticalmente, sobre os dedos da outra mão (formando a letra T).

5 Substituição Regra: 16.5

P

S



Movimento circular dos ante-braços, um sobre o outro.

6 Penalização por conduta incorreta Regra: 21.3.1

P



Mostrar o cartão amarelo pela penalização.

Diagrama 11 (1 a 6).

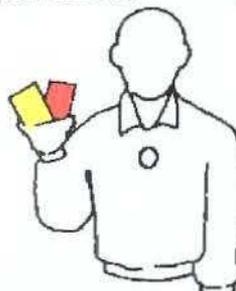
Sinais Oficiais dos Árbitros

7 Expulsão
Regra: 21.3.2 P



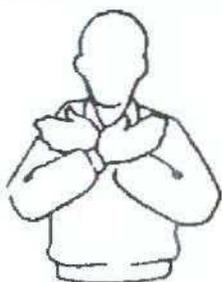
Mostrar o cartão vermelho para expulsão.

8 Desqualificação
Regra: 21.3.3 P



Mostrar os dois cartões juntos para desqualificação.

9 Fim do set ou jogo
Regras: 6.2 / 6.3 P S



Cruzar os ante-braços na frente do peito, com as mãos abertas.

10 Bola não lançada no momento do saque
Regra: 13.4.1 P



Elevar o braço estendido com a palma da mão voltada para cima.

11 Retardamento no saque
Regra: 13.4.3 P



Mostrar oito dedos abertos.

12 Falta do bloqueio ou barreira
Regra: 15.6 ou 13.5 P S

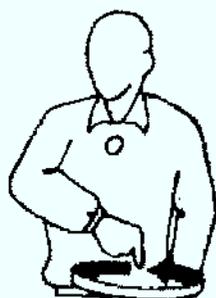


Elevar os dois braços verticalmente com as palmas voltadas para frente.

Diagrama 11 (7 a 12).

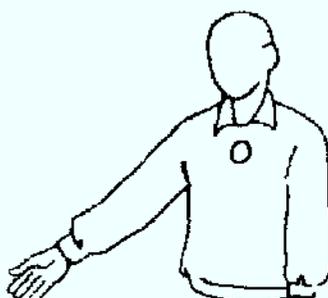
Sinais Oficiais dos Árbitros

13 Falta por erro de posição ou rodizio
Regra: 7.5 ou 7.7



Fazer um movimento circular com a ponta do dedo.

14 Bola dentro
Regra: 9.3



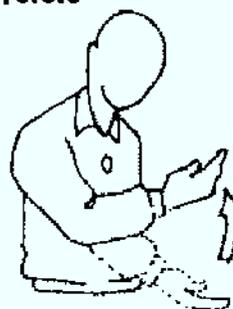
Apontar com o braço e os dedos para o chão.

15 Bola fora
Regras: 9.4



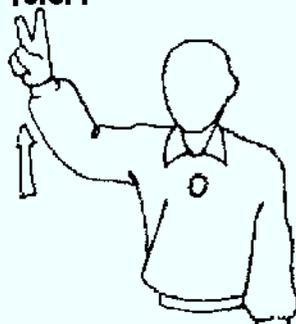
Elevar os antebraços verticalmente, com as mãos abertas e as palmas voltadas para o corpo.

16 Condução
Regra: 10.3.3



Elevar, lentamente, o antebraço com a palma da mão voltada para cima.

17 Contato duplo
Regra: 10.3.4



Mostrar dois dedos abertos.

18 Quarto toque
Regra: 10.3.1



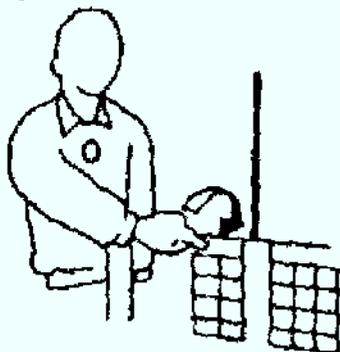
Mostrar quatro dedos abertos.

Diagrama 11 (13 a 18)

Sinais Oficiais dos Árbitros

- 19** Toque na rede (jogador ou bola no saque)
Regra: 12.4.4 ou 13.6.2.2

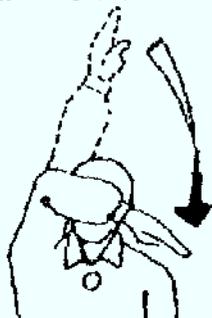
P
S



Tocar o lado ou a faixa superior da rede, de acordo com a falta.

- 21** Falta de ataque: ataque de um defensor ou atacar o saque
Regras: 14.3.3 ou 14.3.4

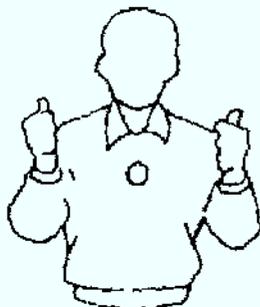
P S



Fazer um movimento para baixo com o antebraço, com a mão aberta.

- 23** Dupla falta e jogar novamente o ponto
Regras: 6.1.1.2 e 10.1.2.3

P

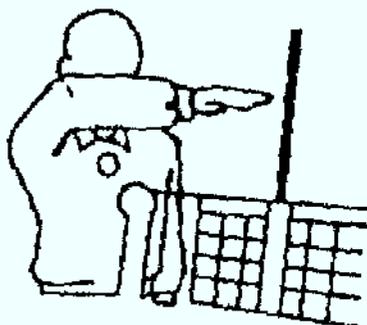


Elevar os dois polegares verticalmente.

Diagrama 11 (19 a 24).

- 20** Invasão sobre a rede
Regra: 12.4.1

P



Colocar o braço sobre a rede, com a palma da mão voltada para baixo.

- 22** Invasão à quadra adversária ou bola cruzando o espaço inferior
Regras: 12.2.2.2 ou 9.4.5

P



Apontar para a linha central.

- 24** Bola tocada

P S



Esfregar com a palma de uma mão sobre os dedos da outra, posicionada verticalmente.

Sinais Oficiais dos Árbitros

25 Advertência e penalização por retatamento **P**
Regra: 17.2.2 e 17.2.3



Apontar o pulso com os dedos (advertência) ou com o cartão amarelo (penalização).

1 Bola dentro
Regra: 9.3 **L**



Apontar para baixo com a bandeira.

2 Bola fora
Regras: 9.4 **L**



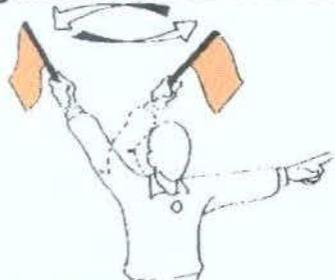
Levantar a bandeira verticalmente.

3 Bola tocada
Regra: 26.2.2 **L**



Levantar a bandeira e tocar o seu topo com a mão livre.

4 Bola fora do espaço de cruzamento ou falta dos pés do sacador
Regras: 9.4.4/9.4.5 e 13.4.2 **L**



Balançar a bandeira e apontar a antena ou a linha de fundo.

Diagrama 11 (25).

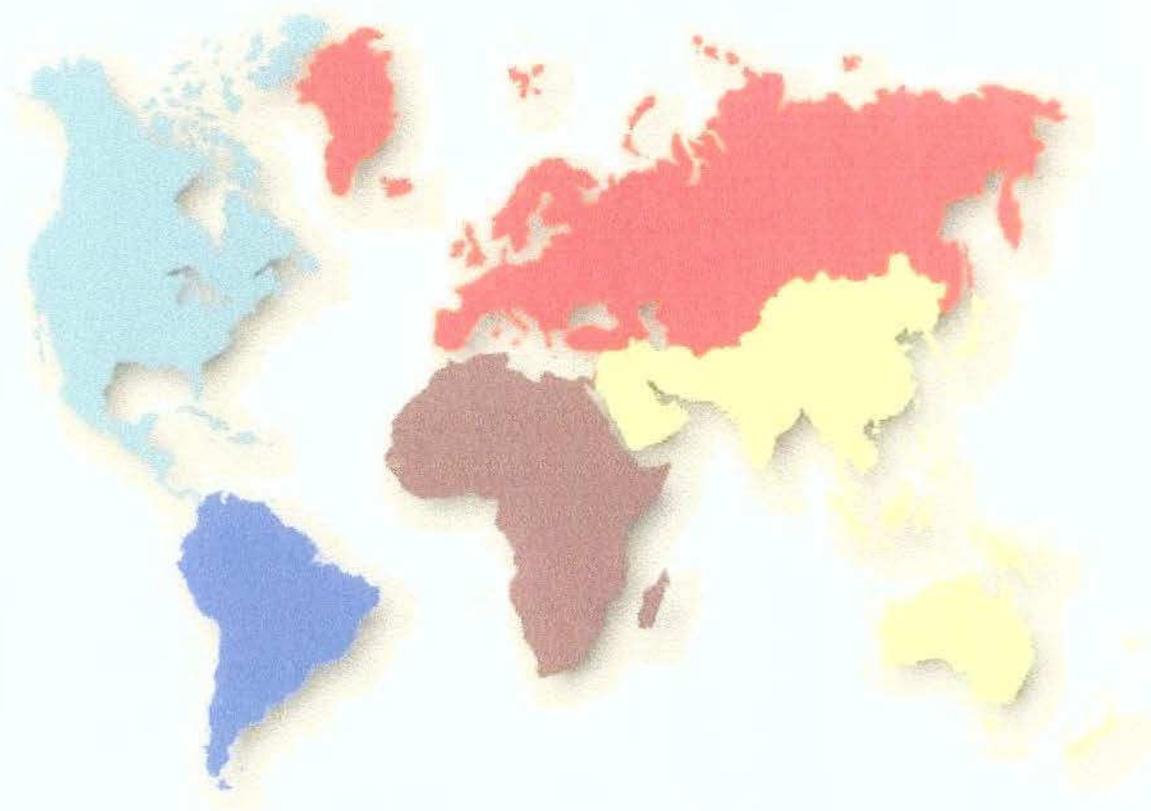
Diagrama 12 (1 a 5).

5 Julgamento impossível **L**



Cruzar os braços e mãos em frente ao peito.

Anexo 2 - Países Filiados à FIVB





Confederação Africana de Volley-Ball

Confederation Africaine de Volley-Ball (CAVB)

Países filiados: África do Sul, Argélia, Angola, Burundi, Benin, Botswana, Burkina Faso, República Centro-Africana, Congo, Chade, Costa do Marfim, Camarões, República democrática do Congo, Comores, Rep. de Cape Verde, Djibuti, Egito, Eritreia, Etiópia, Gabão, Gâmbia, Guiné Bissau, Guiné Equatorial, Gana, Guiné, Quênia, Líbia, Libéria, Lesoto, Madagascar, Marrocos, Malawi, Mali, Moçambique, Ilhas Maurícius, Mauritânia, Namíbia, Nigéria, Níger, Ruanda, Senegal, Seychelles, Serra Leoa, Somália, São Tomé e Príncipe, Sudão, Suazilândia, Tanzânia, Togo, Tunísia, Uganda, Zâmbia e Zimbabwe.



Confederação Asiática de VolleyBall

Asian Volleyball Confederation (AVC)
avc@sport.gov.cn

Países filiados: Afeganistão, Arábia Saudita, Austrália, Bangladesh, Bahrain, Butão, Brunei, Campucheia, Rep. Popular da China, Fiji, Filipinas, Micronésia, Guam, Hong Kong, Indonésia, Índia, Irã, Iraque, Jordânia, Japão, Kasaquistão, Kirguistão, Coréia do Norte, Coréia do Sul, Kuwait, Laos, Líbano, Macau, Malásia, Ilhas Maldivas, Mongólia, Ilhas Marshall, Mianmar, Nepal, Ilha Niue, Nauru, Nova Zelândia, Oman, Paquistão, Palau, Palestina, Papua-Nova Guiné, Qatar, Saipan, Samoa Americana, Samoa Oriental, Singapura, Ilhas Salomão, Sri Lanka, Síria, Tonga, Tailândia, Tadjiquistão, Turquimenistão, Taipei, Tuvalu, Emirados Árabes Unidos, Uzbequistão, Vanuatu, Vietnã e Yemên.



Confederação Européia de Volleyball

Confederacion Europeene de Volleyball

Países filiados: Albânia, Alemanha, Andorra, Armênia, Áustria, Azerbaijão, Bélgica, Bósnia Hezergovina, Belarus, Bulgária, Croácia, Chipre, Rep. Checa, Dinamarca, Escócia, Espanha, Rep. Eslovaca, Eslovénia, Estônia, Finlândia, França, Geórgia, Grécia, Groenlândia, Holanda, Hungria, Ilhas Faroe, Inglaterra, Irlanda (Eire), Irlanda do Norte (Ulster), Islândia, Israel, Itália, Iugoslávia, Latvia, Liechtenstein, Lituânia, Luxemburgo, Macedônia, Malta, Moldova, Mônaco, Noruega, Polônia, Portugal, Romênia, Rússia, San Marino, Suécia, Suíça, Turquia, Ucrânia e Wales.



Norceca

(América do Norte e Central)

Norceca Volleyball Confederation

Países filiados: Antígua, Antilhas, Aruba, Bahamas, Barbados, Bermuda, Belize, Canadá, Ilhas Caimam, Costa Rica, Cuba, Dominica, Rep. Dominicana, El Salvador, Estados Unidos da América, Guadalupe, Granada, Guatemala, Haiti, Honduras, Ilhas Virgens, Ilhas Virgens Britânicas, Jamaica, Martinica, México, Montserrat, Nicarágua, Panamá, Porto Rico, Santa Lúcia, St. Kitts, St. Vicente e Granadina, Suriname e Trinidad e Tobago.



Confederação

Sul-Americana de Volleyball

Confederacion Sudamericana de Voleibol

Países filiados: Argentina, Bolívia, Brasil, Chile, Colômbia, Equador, Guiana, Guiana Francesa, Paraguai, Peru, Uruguai e Venezuela.