

ÍNDICE

	Página
Origem do Voleibol	4
Principais Regras do Jogo Original	4
O Voleibol em Portugal	5
Evolução das Regras	6
O que é ser árbitro e o perfil do jovem árbitro	7
Breve Caracterização do Jogo de Voleibol	7
Protocolo de início do Jogo	9
Regras e Gestos Oficiais dos Árbitros	11
Serviço	11
Bola “dentro”	13
Bola “fora” e “tocada”	13
Toques na bola	14
Bola à rede	15
Jogador à rede	16
Bloco	16
Ataque	17
Relação entre os jogadores no serviço	17
Tempos mortos	18
Substituições	18
Fim do set ou encontro	19
O Jogador “Líbero”	19
Bibliografia	20

Origem do Voleibol

O voleibol foi criado em 1895 por William Morgan, director de Educação Física no colégio de Holyoke, no Estado de Massachussets, nos Estados Unidos da América, e ao qual chamou primeiramente “Mintonette”.

Procurando encontrar um jogo que não fosse tão fatigante e competitivo como o basquetebol, ou que não colocasse tantos problemas de material e de ocupação de espaço como o ténis, William Morgan, tentou criar uma actividade de carácter mais recreativo, que se adaptasse aos seus alunos e aos homens de negócios que frequentavam os seus cursos e que simultaneamente exigisse um grande esforço e uma movimentação variada.

Na sua mente permaneceu sempre a ideia de uma rede a dividir o espaço de jogo. A ideia era a de um jogo que deveria ser jogado num recinto rectangular, entre duas equipas separadas por uma rede, mantendo uma bola em movimento, até que esta tocasse no solo, ou fosse batida para além dos limites do campo.

Era pois um jogo que poderia ser jogado em recintos cobertos ou ao ar livre, por um qualquer número de jogadores, que não precisavam de material para bater a bola, pois poderiam fazê-lo com as próprias mãos.

A dificuldade estava em arranjar uma bola de tamanho grande e de pouco peso, que se adaptasse ao tipo de jogo que havia idealizado.

Colocou a rede a uma altura ligeiramente superior à estatura de um homem, adaptou as medidas do terreno de jogo e experimentou diversos tipos de bolas até que a firma A.G. Spalding & Bross fabricou uma que o satisfizesse.

Era uma bola de couro, com câmara de ar em borracha, com uma circunferência entre 63,5 e 68,6 centímetros e com um peso entre 252 e 336 gramas. A primeira demonstração pública deste jogo foi realizada em 1896 no Colégio de Springfield, durante uma conferência de directores de Educação Física do Y.M.C.A. (Young Man Christian Association).

Morgan apresentou duas equipas formadas por cinco jogadores, num campo de 15,35 metros de comprimento por 7,625 de largura e com a rede colocada a uma altura de 1,98 m.

Durante a exibição, que a todos entusiasmou, o professor Alfred Halstead sugeriu a mudança de nome para Volley-Ball que na sua opinião era mais adaptado ao jogo e com a qual Morgan concordou. Estavam assim lançadas as bases de um jogo que, sofrendo variadas e profundas alterações, em breve se iria expandir e popularizar por todo o mundo.



PRINCIPAIS REGRAS DO JOGO ORIGINAL

- 1 - O jogo era constituído por nove innings. Um inning consistia na execução de três serviços por jogador em cada equipa.
- 2 - Sistema de pontuação – uma equipa só marcava ponto quando possuía o serviço.
- 3 - A rede não podia ser tocada.
- 4 - A bola não podia ser agarrada.
- 5 - A bola podia tocar em qualquer objecto estranho ao jogo e se voltasse novamente à área de jogo podia continuar a ser jogada.
- 6 - Os jogadores podiam tocar na bola duas vezes consecutivas.
- 7 - O número de toques de bola era ilimitado.
- 8 - O número de jogadores por equipa era variável.



O Voleibol em Portugal

O Voleibol foi introduzido em Portugal pelas tropas norte-americanas que estiveram estacionadas na Ilha dos Açores durante a 1ª Grande Guerra Mundial. O Engº António Cavaco, natural de S. Miguel, teve um papel preponderante na divulgação do Voleibol quando veio para Lisboa cursar engenharia, nomeadamente nas Escolas Superiores e Faculdades, com mais incidência na Associação de Estudantes do Instituto Superior Técnico, equipa que dominaria a modalidade até aos anos sessenta.

A Associação Cristã da Mocidade (A.C.M.), ramo português do Y.M.C.A., teve igualmente uma acção relevante na difusão do voleibol em Portugal e a ela se deve a publicação do primeiro livro de regras, bem como a sua contribuição para a fundação da Associação de Voleibol de Lisboa, que seria fundada em 28 de Dezembro de 1938, presidida por José Morgado Rosa.

O primeiro Clube a ser oficialmente filiado foi o Campolide Atlético Clube, juntamente com a Associação Cristã da Mocidade, Belenenses, Sporting, Técnico, Benfica, Clube Internacional de Futebol, A.A. Instituto Comercial, A.A. faculdade de Direito, Associação de Alunos do Monte Estoril e outros.

O primeiro torneio oficial e o primeiro Campeonato de Lisboa foram organizados pela Associação de Voleibol de Lisboa em 1939/40 e tiveram como vencedora a equipa da A.E.I.S. Técnico.

Em 31 de Março de 1942 o Clube Fluvial Português, Estrela e Vigorosa, Associação Académica de Espinho, Clube Portuense de Desportos, Vilanovense Futebol Clube e Sport Clube do Porto fundaram a Associação de Voleibol do Porto.

O primeiro jogo Porto-Lisboa, realizou-se em 23 de Junho de 1946, cabendo a vitória a Lisboa por 2-0.

A Federação Portuguesa de Voleibol nasceu no dia 7 de Abril de 1947 em Lisboa, sendo presidida por Guilherme Sousa Martins. A F.P.V. seria uma das fundadoras da Federação Internacional de Voleibol.

O primeiro Campeonato Nacional de Seniores Masculino disputou-se em 1946/47, tendo como vencedor a A.E.I.S. Técnico. A prova feminina apenas começou em 1959/60, com a equipa do S.C. Espinho a sagrar-se campeã nacional.

A estreia da selecção portuguesa em provas internacionais deu-se no Campeonato da Europa de 1948 em Roma, acabando a prova em quarto lugar.

Para além de Portugal estiveram presentes a França, Holanda, Itália, Bélgica e Checoslováquia. Três anos mais tarde a selecção portuguesa participou no 3º Campeonato da Europa, em Praga, obtendo o 7º lugar.

A participação num Mundial aconteceu em 1956, no 3º Campeonato do Mundo, em Paris, tendo-se classificado em 15º lugar, entre 24 países concorrentes.

Evolução das Regras

- 1900** - Bola na linha era considerada válida.
- Bola que tocasse qualquer objecto exterior ao campo era considerada perdida.
- 1912** - Introduzida a rotação.
- 1916** - Abolido o conceito de inning e o jogo prolongado até aos 15 pontos.
- Proibição dos jogadores tocarem na bola duas vezes consecutivas.
- 1918** - O número de jogadores por equipa foi fixado em seis.
- 1922** - O número máximo de toques de bola foi limitado a três.
- Aparecimento da linha central.
- 1925** - Apareceu a obrigatoriedade da vantagem de dois pontos, quando as equipas estavam em igualdade a 14 pontos.
- 1938** - Aparecimento do bloco. Inicialmente a regra só permitia ao jogador blocador um só contacto com a bola.
- 1949** - Apareceu a regra que permitia a penetração do passador e a possibilidade de atacar com três jogadores.
- 1951** - Adopção da regra que permite passar as mãos por cima da rede durante o bloco e no movimento terminal do remate.
- 1957** - O tempo de repouso foi reduzido para 30 segundos.
- 1959** - Estabeleceu-se a largura de 5 cm para as linhas do campo.
- 1964** - O jogador blocador pode passar as mãos para o campo adversário (bloco ofensivo) e tocar a bola duas vezes sucessivas.
- 1970** - Apareceram as varetas para delimitarem o espaço de jogo e facilitar a acção dos árbitros.
- 1976** - Foi adoptada a regra que permite três contactos com a bola após o toque de bloco.
- 1984** - Proibição de bloquear a bola proveniente do serviço.
- Autorização do duplo contacto na primeira acção de jogada.
- 1988** - Introdução do 17º ponto como decisivo, em caso de igualdade a 16 pontos.
- 5º set jogado em sistema de marcação contínua.
- Estabelecimento de três minutos de intervalo entre todos os sets.
- 1992** - Abolido o ponto limite no 5º set. Em caso de igualdade a 14-14 o jogo continua até que uma das equipas obtenha uma vantagem de 2 pontos.
- Os jogadores podem tocar a bola com qualquer parte do corpo até ao joelho.
- O toque na rede é falta, excepto quando um jogador que não participa na acção toca acidentalmente na rede.
- 1994** - Mudança de zona de serviço de 3 m para 9 m de largura.
- Os jogadores podem tocar a bola com qualquer parte do corpo.
- 1998** - Mudança da pontuação para sistema de contagem contínua até 25.



Roma 1948: I Campeonato da Europa



Liga Mundial 2004

Formação de Árbitros

VOLEIBOL



O que é ser Árbitro

O árbitro é o juiz que controla, assegura e mede o valor entre as duas equipas que procuram ver entre si qual é a melhor. É o interprete das regras do jogo e desempenha as funções de observador, avaliador e crítico das acções dos atletas.

A função do árbitro é a de medir, e não a de decidir quem é o melhor, visto esta decisão ser dada pelos próprios jogadores.

Qualidades do Árbitro:

- ⇒ Gostar de arbitrar
- ⇒ Bons conhecimentos técnicos
- ⇒ Honestidade
- ⇒ Concentração e atenção
- ⇒ Imparcialidade
- ⇒ Confiança e serenidade com os jogadores
- ⇒ Respeito
- ⇒ Correção
- ⇒ Boa apresentação e aparência

O árbitro deve:

- ⇒ Estabelecer boas relações com todos os intervenientes do jogo;
- ⇒ Admitir que errou quando se aperceber de tal;
- ⇒ Ser soberano nas suas decisões, nunca se deixando submeter a pressões;
- ⇒ Encarar a sua missão com grande sentido de responsabilidade.

Breve Caracterização do Jogo de Voleibol

O Voleibol é um Jogo Desportivo Colectivo, jogado sobre um terreno de dezoito metros de comprimento por nove metros de largura (18x9m) no escalão de iniciados, juvenis e juniores, e de treze metros de comprimento por seis metros e meio de largura (13x6.5m) nos infantis, dividido por uma rede em duas áreas de jogo iguais e opondo duas equipas compostas por seis jogadores (em campo) no caso dos iniciados, juvenis e juniores e por quatro no escalão de infantis

O objectivo do jogo é fazer cair a bola no campo adversário, enviando-a regulamentarmente por cima da rede e impedir, por outro lado, que ela toque o solo do seu próprio campo.

O jogo começa pelo serviço, efectuado pelo jogador que se encontra colocado na zona de serviço (posição 1), o qual bate a bola, com a mão ou qualquer parte do braço, depois de ter sido lançada ao ar ou largada da(s) mão(s), de forma a enviá-la por cima da rede e pelo espaço de passagem, para o campo contrário.

No escalão de infantis do Desporto Escolar cada jogador só pode executar no máximo dois serviços seguidos (o primeiro serviço terá que ser “*por baixo*”). Se a equipa continuar na posse do serviço, roda e continua a servir.

A jogada desenvolve-se até que a bola toque no solo, seja enviada para fora ou uma das equipas não a consiga devolver correctamente.

O número de toques na bola está limitado a três por equipa, para além do toque no bloco.

Individualmente cada jogador não pode efectuar dois toques consecutivos na bola, excepção feita quando o primeiro toque é realizado na acção de bloco.

A luta pela posse da bola faz-se de uma forma indirecta, pois a rede separa as duas equipas e nenhum jogador pode tocar nela ou nas varetas durante a sua acção de jogar a bola ou se esse facto interferir no jogo.

Tirando o “Líbero” não existem posições específicas no Voleibol. Todos os jogadores têm obrigatoriamente que passar pelas mesmas posições e cumprir todas as funções. Todos têm que servir, atacar e defender.

No caso específico do escalão de infantis não são permitidas permutações, nem penetrações.

Qualquer que seja a ocupação da área de jogo, o jogador que vai servir, ou que acabou de servir (na outra equipa), é o jogador da posição 1 (defesa) e não pode participar no ataque.

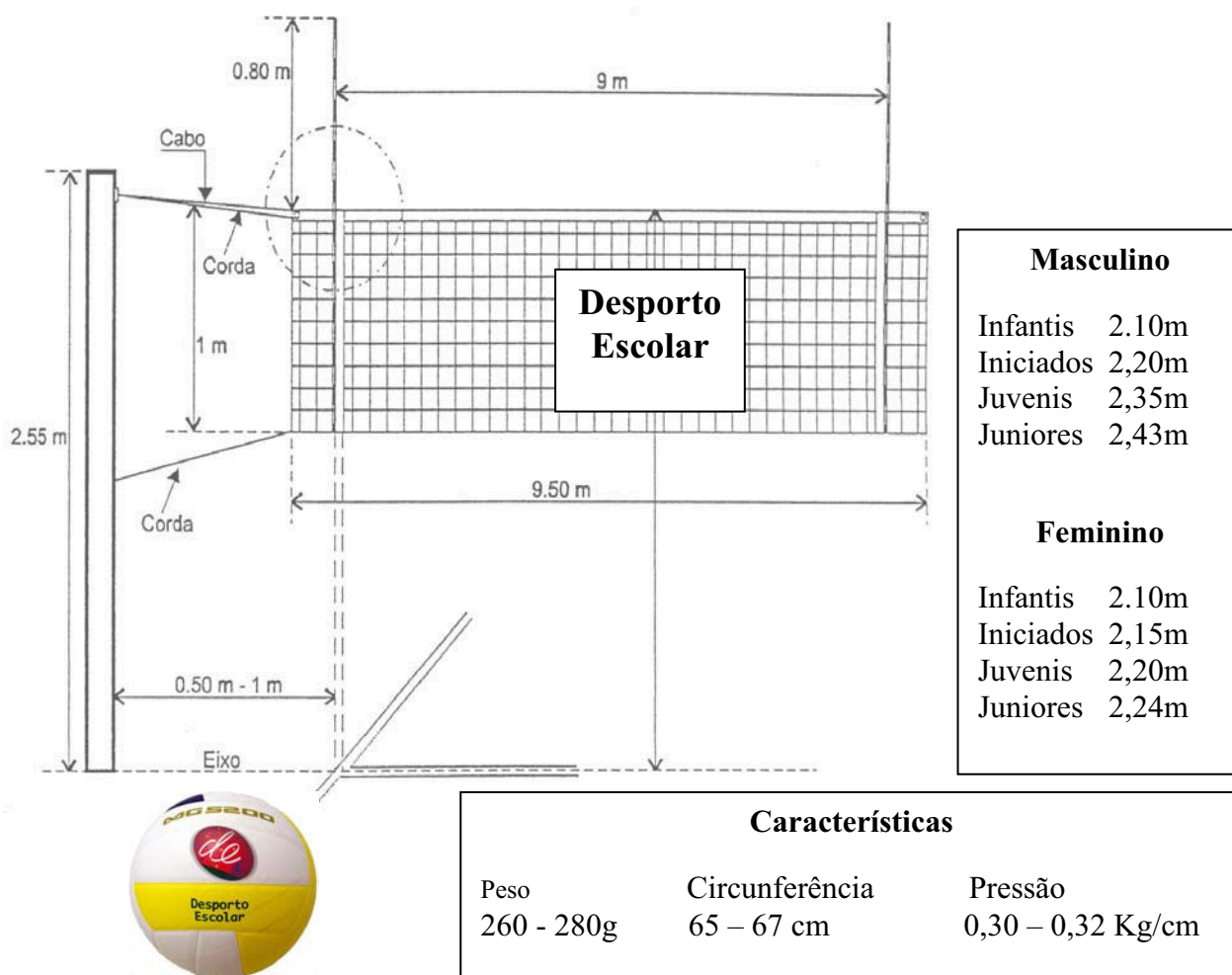
No escalão de infantis, cada jogo tem a duração de **30 minutos**, divididos em duas partes, e cada parte, em **dois períodos de 7min e 30 segundos**, com um intervalo de 1 minuto entre cada período e de 3 minutos entre cada parte. Será considerada vencedora a equipa que totalize o maior número de pontos no final dos **30 minutos regulamentares**.

No escalão de iniciados, juvenis e juniores, cada jogo é disputado no máximo em **5 sets (fase regional e nacional)**. Será considerada vencedora a equipa que primeiro conquistar **3 sets**. Na fase local os jogos serão disputados em **3 sets**, obrigatoriamente, sendo o terceiro set disputado até aos 15 pontos. Neste caso será considerada vencedora a equipa que primeiro conquistar **2 sets**.

Um set (exceto o 5º set ou o 3º set) é ganho pela equipa que fizer primeiro **25 pontos**, com uma diferença mínima de 2 pontos. O set decisivo (3º ou 5º set) é ganho pela equipa que primeiro alcançar os **15 pontos** com uma diferença mínima de 2 pontos.

No final de cada set as equipas mudam de campo. Quando se verificar um empate a um set (jogos a 3 sets) ou a dois sets (jogos a 5 sets), para o 3º ou 5º set, proceder-se-á tal e qual como no início do jogo, ou seja será novamente sorteado o campo e a bola. Quando uma das equipas atingir **8 pontos**, haverá mudança de campo, mantendo os jogadores as mesmas posições.

Rede e Bola



Início do Jogo

1 - As equipas devem comparecer no local de jogo com uma antecedência de pelo menos 30 minutos, para se proceder à verificação da identidade de todos os elementos e efectuarem o respectivo aquecimento. A equipa que não comparecer no terreno de jogo 15 minutos após a hora marcada para o jogo, ser-lhe-à marcada falta de comparência e perde o encontro com o resultado de 0-3 (ou 0-2) e 0-25 para cada set.

No âmbito do Desporto Escolar, as equipas que não tiverem o número mínimo de jogadores, perdem o jogo por falta de comparência, mas podem e devem jogar.

2 - Todos os jogadores que compõem a equipa deverão ser registados no boletim de jogo, após verificação da sua identidade. O boletim de jogo é assinado no início do jogo pelos treinadores e capitães de equipa. No final do jogo os capitães voltam a assinar, assim como a equipa de arbitragem que dirigiu o jogo.

3 - A composição de uma equipa de Voleibol não pode ultrapassar os doze jogadores, seis em campo e seis suplentes os quais durante o jogo deverão permanecer sentados no banco ou de pé na zona de aquecimento onde poderão efectuar exercícios de aquecimento sem bola.

Em relação ao número mínimo de jogadores no âmbito do Desporto Escolar este é de 10 alunos em todos os escalões menos no de juniores, em que o número mínimo é de 6 alunos.

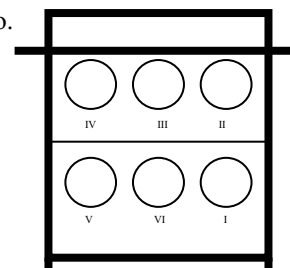
4 - Os jogadores devem estar equipados de um modo uniforme, identificando a Escola, tendo na camisola o respectivo número de identificação. A excepção é feita ao jogador “Líbero” o qual deve usar um equipamento de cor diferente, contrastante com os outros membros da equipa.

5 - 15 minutos antes do início do jogo os capitães de equipa (os quais devem estar identificados com uma fita colocada na frente da camisola) devem apresentar-se junto da mesa do marcador para procederem ao sorteio do serviço e do campo, com o 1º árbitro, pelo sistema da moeda ao ar. A equipa a quem couber a escolha, pode optar pelo serviço ou recepção do serviço ou pela escolha do campo.

6 – 13 minutos antes do início do jogo o 1º árbitro apita para o início do aquecimento à rede, o qual terá 10 minutos.

7 – 10 minutos antes do início do jogo o 2º árbitro solicita as fichas de formações aos treinadores, entregando-as posteriormente ao marcador para registar o seis (ou o quatro) inicial no boletim de jogo.

7.1 – Após a entrega das fichas de formação, não pode ser efectuada nenhuma troca na formação das equipas. Se no início do jogo se verificar alguma diferença entre a ficha de formação e as posições dos jogadores, estes devem ocupar as posições indicadas na ficha. Se pretenderem trocar os jogadores, este facto é considerado como uma substituição.



8 - 3 minutos antes do início do jogo o 1º árbitro apita indicando o final do aquecimento das equipas

9 – 2 minutos antes do início do jogo procede-se à apresentação da equipa de arbitragem.

Equipa de Arbitragem

O jogo é dirigido por uma equipa de arbitragem constituída por dois árbitros, quatro juizes de linha e por dois marcadores, os quais têm as seguintes funções:

1º Árbitro

- Efectua o sorteio e controla o aquecimento,
- Sanciona as condutas incorrectas e as demoras de jogo,
- Assinala as faltas de posição da equipa que efectua o serviço,
- Assinala as faltas dos contactos com a bola (2 toques, 4 toques, transporte, bola dentro ...),
- Assinala as faltas acima da rede.

2º Árbitro

- Decide sobre todas as faltas que se cometem na linha central e toques na rede,
- Assinala os blocos irregulares e ataques efectuados pelos defesas,
- Assinala as bolas que passam por fora ou tocam nas varetas,
- Controla as substituições que são efectuadas e os tempos de repouso,
- Verifica as posições dos jogadores da equipa que recebe no momento do serviço,
- Verifica, antes do início de cada set a formação das equipas,
- Verifica a conduta dos elementos que estão sentados no banco,
- Auxilia o 1º árbitro sempre que este o solicite e informa-o de qualquer falta que este não tenha visto.

Juízes de Linha

Os Juizes de linha estão na zona livre, distanciados de um a três metros de cada ângulo do terreno e em frente ao prolongamento da linha à sua responsabilidade. Utilizam para os seus sinais uma bandeira.

Têm como função auxiliar o 1º e 2º árbitro fundamentalmente sobre o julgamento:

- Do contacto da bola com o terreno de jogo,
- Do toque da bola em qualquer jogador,
- Da trajectória da bola que passa por fora do espaço delimitado pelas varetas,
- De qualquer falta efectuada no serviço.

Marcador

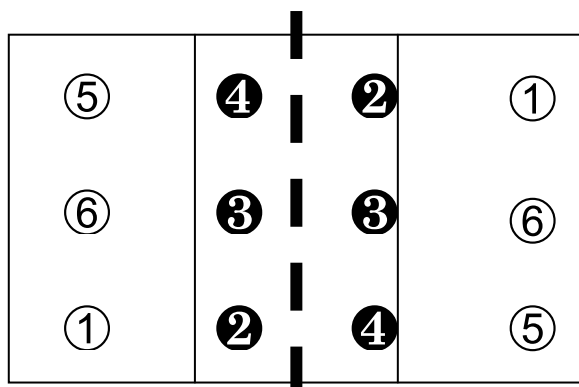
A sua principal função é o preenchimento do boletim de jogo onde estão registados:

- os nomes dos jogadores,
- a formação do seis inicial,
- a ordem de rotação de cada equipa,
- os pontos de cada equipa,
- os tempos de repouso pedidos,
- as substituições efectuadas,
- verifica se a rotação das equipas se processa de modo correcto, alertando o árbitro, quando tal não aconteça,
- todos os acontecimentos que se tenham passado ao longo do jogo.
- Controlar o tempo de jogo (infantis)

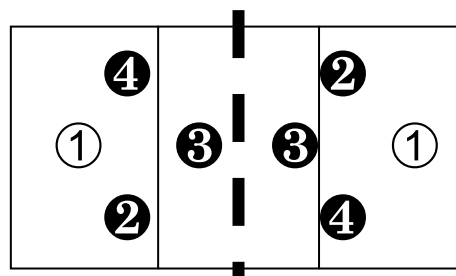
10 – 1 minuto antes do início do jogo o 1º árbitro apita para que as equipas entrem no terreno de jogo e o 2º árbitro, através da ficha de posições, controla a posição dos jogadores das duas equipas.

10.1 – As posições dos jogadores estão numeradas de 1 a 6 ou de 1 a 4 nos infantis, partindo da zona de serviço e no sentido contrário aos ponteiros do relógio

Iniciados, Juvenis e Juniores



Infantis



● - Jogadores Atacantes ○ - Jogadores Defesas

11 – O 1º árbitro apita para autorizar o 1º serviço do jogo.

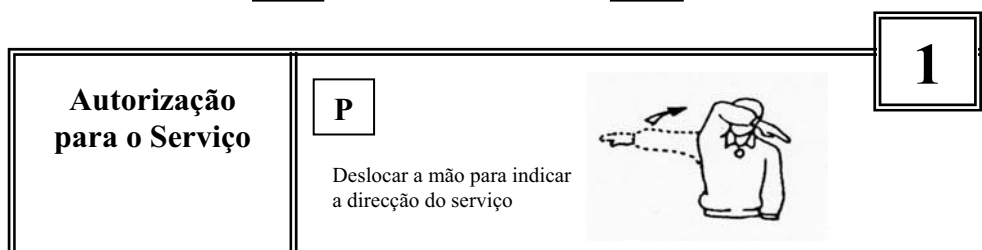
Regras e Gestos Oficiais dos Árbitros

Serviço

Factos a Assinalar

P - Primeiro Árbitro

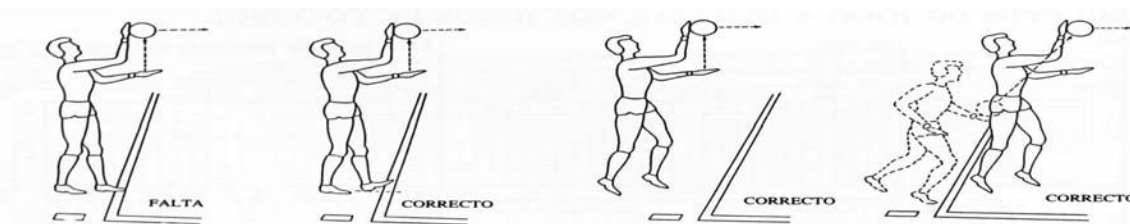
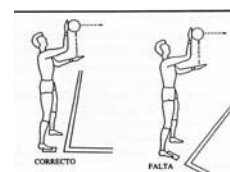
S - Segundo Árbitro



⇒ O serviço é o acto de pôr a bola em jogo pelo defesa-direito, colocado na zona de serviço.

⇒ O serviço tem de ser efectuado dentro da zona de serviço, a qual tem uma largura de 9 ou 6,5 metros. O jogador que serve pode tocar, mas não ultrapassar as linhas laterais que a definem.


⇒ A linha de fundo não pode ser tocada na altura do serviço, embora o jogador possa penetrar no terreno de jogo após ter batido na bola.



⇒ O serviço tem de ser executado nos 8 segundos que se seguem ao apito do primeiro árbitro. Se tal não se verificar o árbitro sinaliza o facto colocando 8 dedos no ar e a equipa perde a jogada (perde o serviço e a outra equipa ganha um ponto).

⇒ O serviço efectuado antes do apito do árbitro é considerado nulo e deve ser repetido.

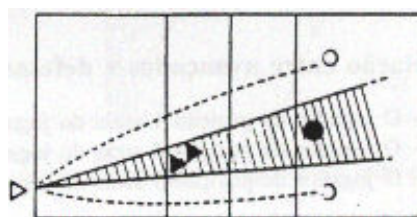
⇒ No serviço a bola tem de ser batida com a mão ou qualquer parte de braço, depois de ter sido lançada ao ar ou largada da(s) mão(s). Se tal facto não se verificar a equipa perde a jogada.

Bola não levantada na execução do serviço	P		2
	Levantar o braço estendido com a palma da mão para cima		


⇒ Após lançar a bola ao ar ou largá-la para executar o serviço não a pode voltar a agarrar nem deixar cair ao solo. Se tal acontecer perde a jogada.

⇒ A bola tem de ser enviada directamente para o campo adversário, pelo espaço de passagem (entre as varetas), podendo tocar na rede.

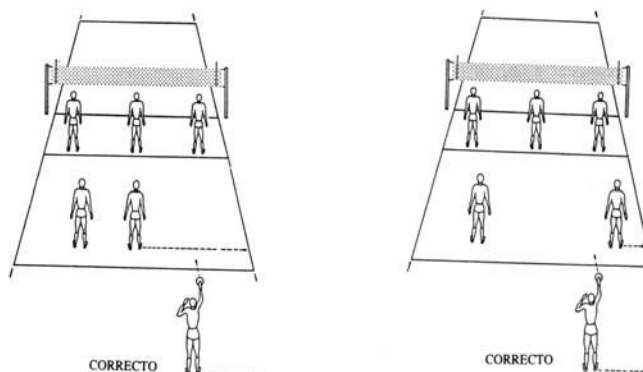
⇒ Os jogadores da equipa que serve não devem impedir os adversários de ver o servidor ou a trajectória da bola por meio de uma cortina individual ou colectiva.



Cortina Individual

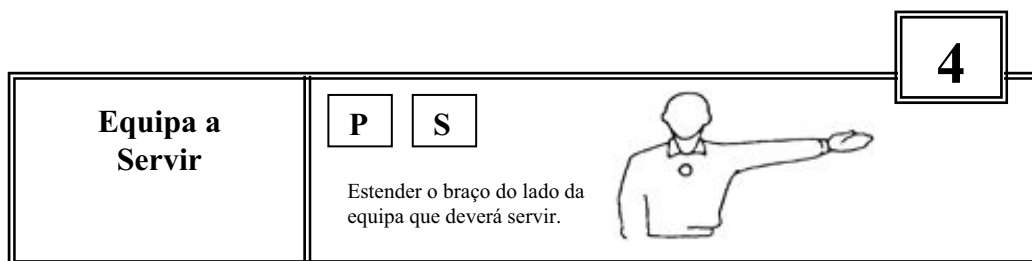
Cortina ou falta no bloco	P	S		3
	Levantar verticalmente os dois braços com as palmas das mãos viradas para a frente			

⇒ O jogador que vai efectuar o serviço não pode cometer uma falta de posição. No momento do serviço é-lhe permitido estar colocado à esquerda dos jogadores das posições 5 e 6.

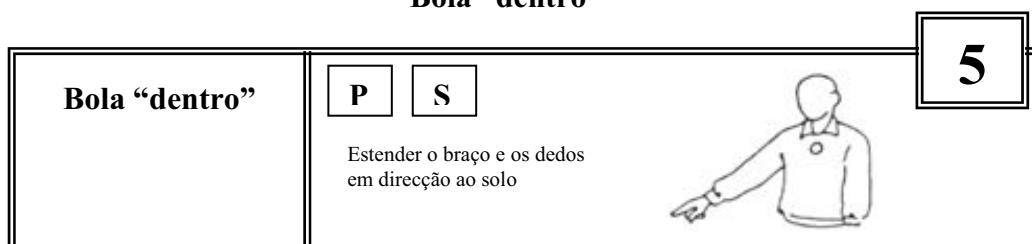


⇒ A bola proveniente do serviço só pode ser atacada quando se encontrar abaixo do bordo superior da rede ou quando tiver ultrapassado a linha de ataque. Desta forma, a bola proveniente directamente do serviço nunca pode ser atacada.

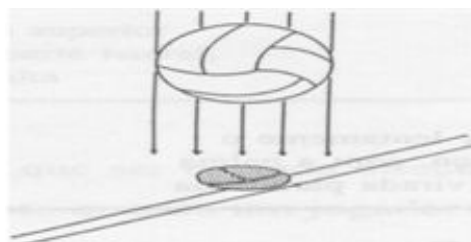
⇒ A equipa que ganhou a jogada e que corresponde servir é assinalada da seguinte forma:



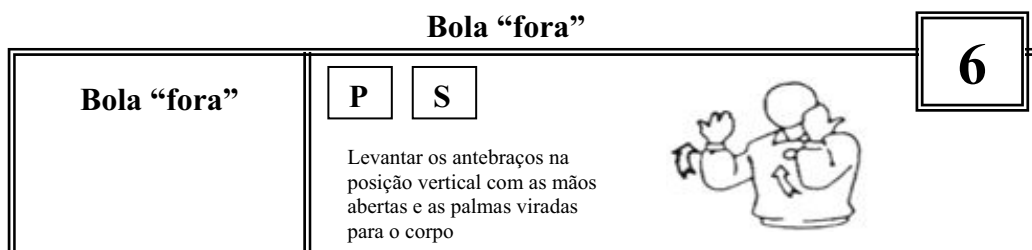
Bola “dentro”



⇒ A bola é considerada dentro quando toca o terreno de jogo, incluindo as linhas que o delimitam

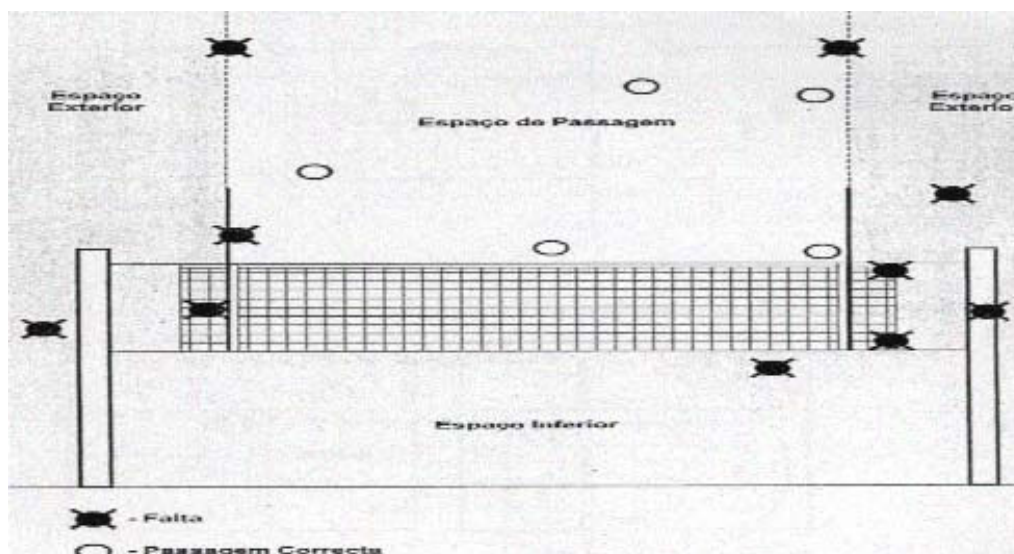


Bola “fora”




⇒ A bola é considerada fora quando

- Toca no solo, totalmente fora das linhas que delimitam o campo;
- Toca um objecto exterior ao terreno de jogo, no tecto ou em alguém exterior ao jogo;
- Toca nas varetas, cabos, postes ou a rede no exterior das bandas laterais;
- Atravessa o plano vertical da rede, total ou parcialmente pelo exterior das varetas e não consegue ser reenviada, dentro dos limites dos toques regulamentares da equipa. Este reenvio pode ser efectuado desde que o jogador não toque o campo adversário e a bola seja reenviada novamente pelo espaço exterior e fora da vareta do mesmo lado por onde saiu. A equipa adversária não pode impedir esta acção.




Bola “tocada”

Bola “tocada”	P	S		7
	Toçar com a palma de uma mão os dedos da outra, colocada na posição vertical			


⇨ É considerada bola tocada quando esta sai da área de jogo, tendo tocado ou batido, intencionalmente ou não, em qualquer segmento corporal de um jogador.

Toques na bola

⇨ Cada equipa tem direito a um máximo de 3 toques (mais o toque de bloco), para reenviar a bola. Se forem feitos mais do que 3 toques, a equipa comete falta – “Quatro Toques” e o árbitro utiliza a seguinte sinalética.

Quatro toques	P	S		8
	Levantar 4 dedos afastados			


⇨ Um jogador não pode tocar 2 vezes consecutivas na bola excepto se for o primeiro toque da equipa (desde que esses contactos tenham lugar no decorrer da mesma acção, se o primeiro toque tiver sido efectuado no bloco ou se forem toques efectuados numa mesma acção de bloco. Caso contrário o jogador comete falta – “Dois Toques” e o árbitro utiliza a seguinte sinalética.

Dois toques	P	S		9
	Levantar 2 dedos afastados			

Toque na bola


- ⇨ A bola pode ser tocada com qualquer parte do corpo
- ⇨ A bola deve ser batida sem ser agarrada, transportada e/ou lançada.

Caso a bola seja transportada, a equipa é penalizada com a perda da jogada e o árbitro utilizará a seguinte sinalética.

Bola Retida	P		10
	Levantar lentamente o antebraço, com a palma da mão virada para cima		

Toques simultâneos

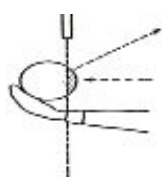
⇨ Se no contacto simultâneo entre adversários se verificar uma “Bola Retida” é considerada uma “Falta Dupla” e a jogada é repetida. Neste caso o árbitro deve utilizar a seguinte sinalética.

Falta dupla e repetição	P	S		11
	Levantar verticalmente os dois polegares			

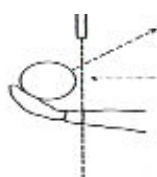
⇨ Esta sinalética é também utilizada quando o árbitro tiver qualquer dúvida na decisão de uma jogada.

Bola à rede

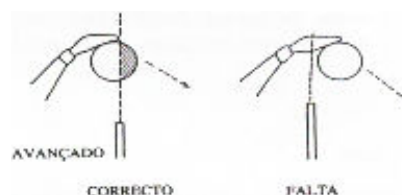
- ⇨ A bola, ao passar a rede pode tocar nela;
- ⇨ A bola enviada para a rede pode ser recuperada dentro do limite dos três toques;
- ⇨ A bola pode ser jogada no espaço superior ou inferior da rede, desde que ainda não tenha passado totalmente o seu plano vertical




Correcto



Falta

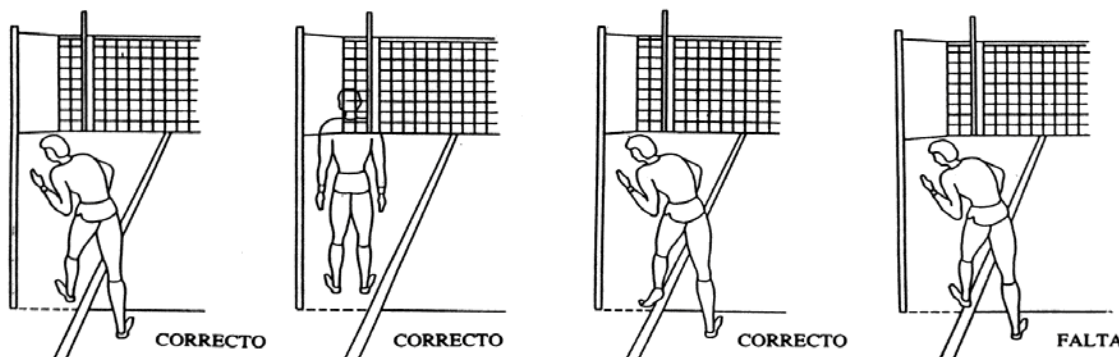


Se os jogadores tocarem na bola após esta ter ultrapassado plano vertical da rede o árbitro utilizará a seguinte sinalética.


Transposição por cima da rede	P		12
	Colocar uma mão por cima da rede, com a palma virada para baixo.		

Jogador à rede


- ⇒ O toque na rede ou na vareta não é falta, excepto quando o jogador as toque durante a sua acção de jogar a bola ou interfere no jogo.
- ⇒ É permitido penetrar no espaço adversário por baixo da rede desde que não interfira no jogo adversário.
- ⇒ É permitido tocar no campo adversário com o(s) pé(s) ou a(s) mão(s) desde que pelo menos uma parte do(s) pé(s) ou mão(s) esteja(m) em contacto ou sobre a linha central. É interdito tocar o campo contrário com qualquer outra parte do corpo.



- ⇒ Não há falta se a bola enviada à rede ocasiona o contacto desta com um jogador adversário.
- ⇒ Não é permitido a um jogador tocar na bola ou num adversário no espaço contrário, antes ou durante o ataque do mesmo (gesto nº 12 do árbitro).
- ⇒ Não é permitido a um jogador penetrar no espaço contrário por baixo da rede, perturbando o jogo do adversário. Se tal acontecer o árbitro sinaliza da seguinte forma.

<p>Penetração no campo contrário ou bola que atravessa o espaço inferior da rede</p>	<div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">P</div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">S</div>	<p>Apontar a linha central com o dedo</p> 	<div style="border: 2px solid black; padding: 5px; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; font-size: 24px; font-weight: bold;">13</div>
---	---	---	--

- ⇒ Não é permitido a um jogador tocar a rede ou a vareta durante a sua acção de jogar a bola. Se tal se verificar o árbitro utilizará a seguinte sinalização.

<p>Rede tocada por um jogador</p>	<div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">P</div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">S</div>	<p>Tocar o bordo superior da rede ou a parte lateral, consoante a falta</p> 	<div style="border: 2px solid black; padding: 5px; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; font-size: 24px; font-weight: bold;">14</div>
--	---	--	--


Bloco

- ⇒ Por bloco entende-se a acção que é realizada perto da rede e acima do bordo superior, com o objectivo de contrariar a trajectória da bola vinda do campo adversário.
- ⇒ Os bloqueadores não podem tocar a bola no campo contrário, antes de se efectuar a acção de ataque da outra equipa. Caso tal se verifique o árbitro deve assinalar invasão e utilizar a sinalética nº 12.
- ⇒ A bola pode tocar nas duas mãos de um bloqueador não simultaneamente.
- ⇒ A bola pode tocar num bloqueador e seguidamente no outro, contando apenas um toque de bloco.

Ataque

- ⇒ Por ataque entende-se toda acção de envio da bola para o campo adversário, com excepção do serviço e do bloco.
- ⇒ Um jogador avançado pode efectuar qualquer acção de ataque efectivo, com a bola a qualquer altura, desde que o contacto com a bola tenha lugar no seu próprio espaço de jogo. Se tal não se verificar é considerada invasão e o árbitro utilizará a sinalética nº 12.
- ⇒ Um jogador defesa pode efectuar qualquer acção de ataque efectivo, com a bola a qualquer altura, atrás da zona de ataque. Se o jogador pisar a linha dos 3 metros ou o ataque for efectuado à frente da mesma linha, é considerada violação e o árbitro sinalizará da seguinte forma.

15

Falta de ataque de um defesa	P	
	<p>Efectuar um movimento de cima para baixo, com o antebraço e com a mão aberta</p>	

- ⇒ Um jogador defesa pode também efectuar uma acção de ataque efectivo dentro da zona de ataque se no momento do contacto a bola não estiver completamente acima do bordo superior da rede.
- ⇒ Nenhum jogador pode efectuar um ataque efectivo ao serviço do adversário, quando a bola está sobre a zona de ataque e totalmente acima do bordo superior da rede. Se tal acontecer a equipa perde a jogada e o árbitro utilizará a sinalética nº 15.

Relação entre os jogadores no momento do serviço

É obrigatório que antes da execução do serviço adversário a equipa esteja colocada da seguinte forma:

1. Relação entre os atacantes

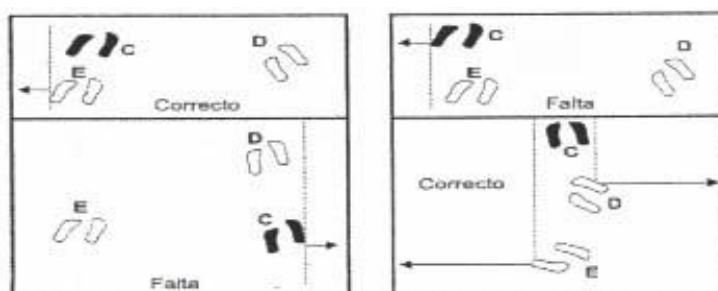
- o jogador da posição 3 deve estar entre os jogadores da posição 2 e 4,
- o jogador da posição 4 deve estar à esquerda do jogador da posição 2.

2. Relação entre os defesas


- o jogador da posição 6 deve estar entre os jogadores da posição 1 e 5,
- o jogador da posição 5 deve estar à esquerda do jogador da posição 1.

3. Relação entre atacantes e defesas


- o jogador da posição 1 deve estar atrás do jogador da posição 2,
- o jogador da posição 6 deve estar atrás do jogador da posição 3,
- o jogador da posição 5 deve estar atrás do jogador da posição 4.



Quando as posições dos jogadores não são as correctas o árbitro utiliza a sinalética nº 16 e a equipa perde a jogada.


Falta de posição ou rotação	<div style="display: inline-block; border: 1px solid black; padding: 2px 5px; margin: 2px;">P</div> <div style="display: inline-block; border: 1px solid black; padding: 2px 5px; margin: 2px 10px;">S</div>		16
	<p>Descrever um círculo com o dedo indicador.</p>		

Tempos Mortos

Tempo Morto	<div style="display: inline-block; border: 1px solid black; padding: 2px 5px; margin: 2px;">P</div> <div style="display: inline-block; border: 1px solid black; padding: 2px 5px; margin: 2px 10px;">S</div>		17
	<p>Colocar a palma da mão sobre os dedos da outra estendida verticalmente.</p>		


- ⇨ Cada equipa tem direito a 2 tempos mortos de 30 segundos, por set. Excepção feita no escalão de infantis em que não existem tempos mortos.
- ⇨ Apenas o treinador e o capitão em campo podem solicitar tempos mortos.
- ⇨ Os tempos mortos devem ser solicitados quando a bola não está jogável, ou quando o árbitro ainda não tenha apitado para o reinício do jogo.
- ⇨ Durante os tempos mortos os jogadores em jogo devem deslocar-se para a zona livre junto do seu banco.
- ⇨ Nenhuma equipa deve reentrar na área de jogo antes de se ter esgotado o tempo de 30 segundos.

Substituições

Substituição	<div style="display: inline-block; border: 1px solid black; padding: 2px 5px; margin: 2px;">P</div> <div style="display: inline-block; border: 1px solid black; padding: 2px 5px; margin: 2px 10px;">S</div>		18
	<p>Rotação de um antebraço à volta do outro.</p>		

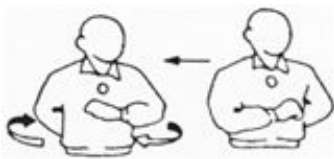
- ⇨ As substituições são efectuadas a pedido do treinador e devem ser realizadas na zona de substituição, quando a bola não se encontra jogável e após autorização do árbitro. O treinador fará o gesto de substituição e indicará com os dedos quantos jogadores pretende substituir. Os jogadores que vão entrar em jogo devem estar junto da mesa do marcador e com a placa do jogador que vão substituir.
- ⇨ No escalão de infantis e iniciados não são permitidas substituições em cada parte (infantis) ou durante cada set (iniciados) a não ser em caso de lesão, impeditiva da continuidade em jogo do, ou dos jogadores.
- ⇨ No escalão de infantis cada jogador inscrito terá de jogar no máximo 1 e no mínimo 2 períodos, sendo obrigatórias duas substituições; uma em cada parte após o final do 1º período
- ⇨ No escalão de iniciados de um set para o outro é obrigatório substituir 3 jogadores e nenhum jogador poderá jogar mais do que 2 sets consecutivos.
- ⇨ Cada equipa pode realizar um máximo de 6 substituições por set. O jogador substituído poderá reentrar, mas só para o lugar de quem o substituiu.
- ⇨ Caso se verifique uma lesão, impeditiva de um jogador continuar em jogo e todas as substituições regulares tiverem sido efectuadas, qualquer jogador que esteja no banco pode ocupar o lugar do jogador lesionado. Se não existirem jogadores suplentes e o elemento lesionado não puder manter-se em campo, a equipa não pode continuar a jogar e perde o jogo.

Fim do Set ou Encontro

Fim do set ou encontro	P	S		19
	Cruzar os antebraços à frente do peito com as mãos abertas.			

No final de cada set, à excepção do decisivo, os seis jogadores de cada equipa dirigem-se para a linha de fundo e ao sinal do árbitro (gesto 20) mudam de campo e vão para junto do seu banco, respeitando um intervalo de 3 minutos.

No 5º set (set decisivo), quando uma equipa obtém 8 pontos, procede-se à mudança de campo sem qualquer perda de tempo, mantendo-se as mesmas posições dos jogadores.

Mudança de campo	P	S		20
	Levantar os antebraços à frente e atrás e rodá-los à volta do corpo.			

No final do jogo os 4 ou 6 jogadores dirigem-se para a linha de fundo respectiva e ao sinal do árbitro saúdam-se e posteriormente abandonam a área de jogo.

O Jogador Líbero

Cada uma das equipas tem a possibilidade de indicar, de entre os 12 jogadores, um especialista na defesa – líbero.

As equipas não são obrigadas a ter líbero. É possível uma equipa ter e a outra não ter líbero. Aliás ambas podem não ter líbero. Não é um problema dos árbitros.

O líbero deve ser inscrito no Boletim de Jogo, antes do início do jogo na linha reservada para o efeito. O seu número deve também ser anotado na ficha de formação do primeiro set.

As regras específicas para o jogador líbero são as seguintes:

a) Equipamento

O líbero deve usar um equipamento de cor diferente, a camisola, deve contrastar com os outros membros da equipa

b) Acções de jogo

O líbero pode trocar com qualquer jogador da zona de defesa.

O líbero está limitado a jogar como jogador defesa não lhe sendo permitido completar qualquer ataque efectuado seja de onde for (campo ou zona livre) se, no momento do contacto, a bola estiver completamente acima do bordo superior da rede.

O líbero não pode servir, bloquear ou tentar bloquear.

A bola passada em toque de dedos pelo líbero, colocado na zona de ataque ou sua extensão, não pode ser atacada se estiver acima do bordo superior da rede. A bola pode ser livremente atacada se o líbero efectuar a mesma acção atrás da zona de ataque.

c) Troca de jogadores

As trocas efectuadas com o líbero não contam como substituição regulamentar. Elas são ilimitadas devendo, no entanto, haver uma jogada entre duas trocas. O líbero só pode ser trocado por quem trocou anteriormente.

As trocas apenas devem ser feitas quando a bola está morta e antes do apito para o serviço.

O líbero e com quem ele troca devem entrar ou sair do campo pela linha lateral, em frente ao banco da sua equipa entre a linha de ataque e a linha de fundo.

c) O líbero não pode ser capitão de equipa.

Bibliografia

- Desporto Escolar – Regulamentos Específicos de Voleibol.
- Federação Portuguesa de Voleibol – Regras Oficiais de Voleibol da F.I.V.B.
- Fraga, F.(1994) – Aprender as Regras do Voleibol. Edição Ministério da Educação.
- Mesquita, I.(1995) – Notas de Pedagogia do Desporto. Curso de Arbitragem de Voleibol.