

Voleibol

História

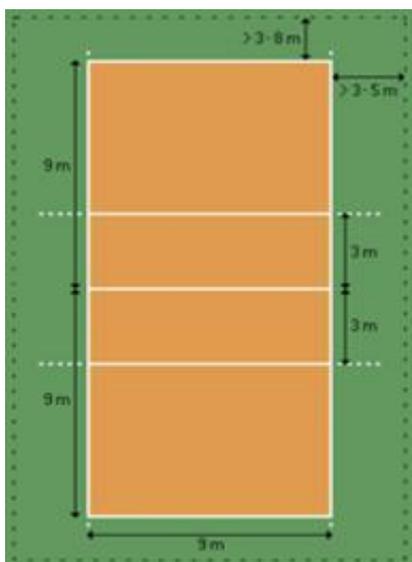
O voleibol foi criado em 9 de fevereiro de 1895 pelo americano William C. Morgan, diretor de educação física da Associação Cristã de Moços (ACM), na cidade de Holyoke, em Massachusetts, nos Estados Unidos da América do Norte, que ao querer criar uma nova atividade que fosse suave e motivante, e também pudesse ser praticada no Inverno, inventou um jogo, a que chamou "minonette" que deu origem ao voleibol dos nossos dias.

A primeira bola de voleibol foi uma câmara de bola de basquetebol. Mais tarde, Morgan solicitou a firma A.G. Stalding & Brothers a fabricação uma bola para o referido esporte. A citada firma, após várias experiências, acabou satisfazendo às exigências feitas por Morgan. O número de jogadores não era limitado, só que tinha de ser igual para ambas as equipes. Para que todos os jogadores passassem pela zona de serviço, usava-se já o sistema de rotação.

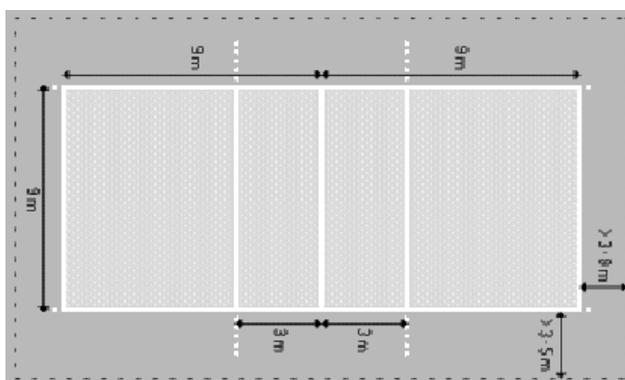
O voleibol surgiu na América do Sul, por intermédio do Peru, no ano de 1910, através de uma missão contratada pelo governo peruano, junto aos Estados Unidos, com a finalidade de organizar a instrução primária no país. No Brasil, dizem uns que ele foi praticado, pela primeira vez, em 1915, no Colégio Marista de Pernambuco, e outros que o mesmo foi introduzido por volta de 1916/1917, pela ACM de São Paulo. Mas há um documento de um colégio de Pernambuco que data de 1911 com regras de um campeonato de Voleibol.

A Federação Internacional de Volleyball foi fundada em 20 de abril de 1947, em Paris, França, a Confederação Brasileira de Voleiball foi criada em 9 de agosto de 1954. Em setembro de 1962, no congresso de Sofia, o voleibol foi admitido como esporte Olímpico e a sua primeira disputa por ocasião das Olimpíadas de Tóquio (Japão), em outubro de 1964, com a presença de dez países no setor masculino. O primeiro campeão olímpico de voleibol masculino foi a equipe da Rússia (URSS), vice-campeã a Tchecoslováquia, em 3º lugar o Japão. O Brasil ficou em 7º lugar. O feminino contou com 6 países, com a seleção do Japão tornando-se campeã, vice Rússia, 3º Polônia. O Brasil não participou desta competição.

Quadra de voleibol



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



Acima da linha central, é postada uma [rede](#) de material sintético a uma altura de 2,43m para homens ou 2,24m para mulheres. Cada quadra é por sua vez dividida em duas áreas de tamanhos diferentes (usualmente denominadas "rede" e "fundo") por uma linha que se localiza, em cada lado, a três metros da rede ("linha de 3 metros"). No voleibol, todas as linhas delimitadoras são consideradas parte integrante da quadra. Deste modo, uma bola que toca a linha é considerada "dentro" (válida), e não "fora" (inválida). Acima da quadra, o espaço aéreo é delimitado no sentido lateral por duas antenas postadas em cada uma das extremidades da rede. No sentido vertical, os únicos limites são as estruturas físicas do ginásio.

Cada partida é dividida em *sets* que terminam quando uma das duas equipes conquista 25 pontos. Deve haver também uma diferença de no mínimo dois pontos com relação ao placar do adversário - caso contrário, a disputa prossegue até que tal diferença seja atingida. O vencedor será aquele que conquistar primeiramente três *sets*.

Como o jogo termina quando um time completa três *sets* vencidos, cada partida de voleibol dura no máximo cinco *sets*. Se isto ocorrer, o último recebe o nome de *tie-break* e termina quando um dos times atinge a marca de 15, e não 25 pontos. Como no caso dos

demais, também é necessária uma diferença de dois pontos com relação ao placar do adversário.

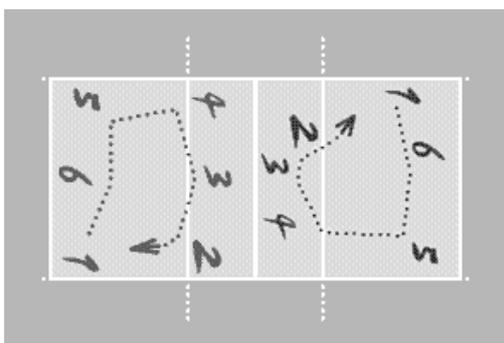
Cada equipe é composta por doze jogadores, dos quais seis estão atuando na quadra e seis permanecem no banco na qualidade de reservas. As substituições são limitadas: cada [técnico](#) pode realizar no máximo seis por *set*, e cada jogador só pode ser substituído uma única vez, devendo necessariamente retornar à quadra para ocupar a posição daquele que tomara originalmente o seu lugar.

Posicionamento e rotação

No início de cada *set*, o jogador que ocupa a posição 1 realiza o saque, os oponentes devem então fazer a bola retornar tocando-a no máximo três vezes, e evitando que o mesmo jogador toque-a por duas vezes consecutivas. O primeiro contato com a bola após o saque é denominado recepção segue-se então usualmente o levantamento para permitir que um terceiro jogador realize o ataque, ou seja, acerte-a de forma a fazê-la aterrissar na quadra adversária, conquistando deste modo o ponto.

Para atacar do fundo, o atleta deve saltar sem tocar com os pés na linha de três metros ou na área por ela delimitada; o contato posterior com a bola, contudo, pode ocorrer no espaço aéreo frontal. No momento em que o time adversário vai atacar, os jogadores que ocupam as posições 2, 3 e 4 podem saltar e estender os [braços](#), numa tentativa de impedir ou dificultar a passagem da bola por sobre a rede. Este movimento é denominado bloqueio, e não é permitido para os outros três [atletas](#) que compõem o restante da equipe.

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



Líbero

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

O líbero deve utilizar uniforme diferente dos demais, não pode ser capitão do time, nem atacar, bloquear ou sacar. Quando a bola não está em jogo, ele pode trocar de lugar com qualquer outro jogador sem notificação prévia aos [árbitros](#), e suas substituições não contam para o limite que é concedido por *set* a cada [técnico](#).

Por fim, o líbero só pode realizar levantamentos de toque do fundo da quadra. Caso esteja pisando sobre a linha de três metros ou sobre a área por ela delimitada, deverá executar somente levantamentos de manchete, pois se o fizer de toque por cima (pontas dos dedos) o ataque deverá ser executado com a bola abaixo do bordo superior da rede.

Diversas situações são consideradas erros:

- A bola toca em qualquer lugar exceto em um dos doze atletas que estão em quadra, na rede ou no campo válido de jogo ("bola fora").
- O jogador toca consecutivamente duas vezes na bola ("dois toques").
- O jogador empurra a bola, ao invés de acertá-la. Este movimento é denominado "carregar".
- A bola é tocada mais de três vezes antes de retornar para o campo adversário.²
- A bola toca a antena, ou passa sobre ou por fora da antena em direção à quadra adversária.
- O jogador encosta na rede com qualquer parte do corpo exceto os cabelos.
- Um jogador que está no fundo da quadra realiza um bloqueio.
- Um jogador que está no fundo da quadra pisa na linha de três metros ou na área frontal antes de fazer contato com a bola acima do bordo superior da rede ("invasão do fundo").
- Postado dentro da zona de ataque da quadra ou tocando a linha de três metros, o líbero realiza um levantamento de toque que é posteriormente atacado acima da altura da rede.
- O jogador bloqueia o saque adversário.
- O jogador está fora de posição no momento do saque.

- O jogador saca quando não está na posição 1.
- O jogador toca a bola no espaço aéreo acima da quadra adversária em uma situação que não se configura como um bloqueio ("invasão por cima").
- O jogador toca a quadra adversária por baixo da rede com qualquer parte do corpo exceto as mãos ou os pés ("invasão por baixo").³
- O jogador leva mais de oito segundos para sacar
- No momento do saque, o jogador pisa na linha de fundo ou na quadra antes de fazer contato com a bola
- No momento do saque, os jogadores que estão na rede pulam e/ou erguem os braços, com o intuito de esconder a trajetória da bola dos adversários. Esta falta é denominada *screening*.

Fundamentos

Saque ou Serviço

Por cima



Passe

Passe realizado com manchete



Levantamento



Ataque



Defesa



Bloqueio



Liberos de amarelo (seleção brasileira)

