



VOLEIBOL

DESPORTO ESCOLAR

FORMAÇÃO DE ÁRBITROS ESCOLARES

Documento orientador da
formação de árbitros escolares de
voleibol



Desporto Escolar

VOLEIBOL
FORMAÇÃO DE ÁRBITROS ESCOLARES
2018 | 2019

NÍVEL I

FASE ESCOLA

ÍNDICE

	Página
1. Origem do Voleibol	3
2. O Voleibol em Portugal	4
3. Evolução das regras	5
4. O que é ser árbitro e o perfil do jovem árbitro	6
5. Breve caracterização do jogo de Voleibol	6
6. Protocolo de início do Jogo	8
7. Regras e gestos oficiais dos árbitros	12
Serviço	12
Bola “dentro”	14
Bola “fora” e “tocada”	14
Toques na bola	15
Bola à rede	15
Jogador à rede	16
Bloco	17
Ataque	17
Relação entre os jogadores no serviço	17
Tempos mortos	18
Substituições	18
Sanções por conduta incorreta e demora	19
Fim do set ou encontro	20
O Jogador “libero”	20
8. Bibliografia	21
9. Resumo do modelo competitivo do voleibol no DE	22

1. A ORIGEM DO VOLEIBOL

O voleibol foi criado em 1895 por William Morgan, diretor 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 atividade de caráter 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 retangular, 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 diretores 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, se iria expandir e popularizar por todo o mundo.

PRINCIPAIS REGRAS DO JOGO ORIGINAL (“Mintonette”)

- 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 objeto 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.



2. 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 ação 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 (AVL), 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 AVL 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 (AVP). 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 (FPV) nasceu no dia 7 de abril de 1947 em Lisboa, sendo presidida por Guilherme Sousa Martins. A FPV seria uma das fundadoras da Federação Internacional de Voleibol (FIVB).

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 seleção portuguesa em provas internacionais deu-se no Campeonato da Europa de 1948 em Roma, acabando a prova em 4º lugar. Para além de Portugal estiveram presentes a França, Holanda, Itália, Bélgica e Checoslováquia. Três anos mais tarde a seleção 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.

3. EVOLUÇÃO DAS REGRAS

- 1900** - Bola na linha era considerada válida.
- Bola que tocasse qualquer objeto exterior ao campo era considerada perdida.
- 1912** - Introduzida a rotação dos jogadores antes do serviço.
- 1916** - Abolido o conceito de *inning* e cada set tem a duração de 15 pontos.
- A vitória no jogo é conseguida por quem vencer 3 sets
- Proibição dos jogadores tocarem na bola duas vezes consecutivas.
- 1918** - O número de jogadores por equipa foi fixado em seis.
- 1920** - O número máximo de toques de bola foi limitado a três por equipa
- Impossibilidade de contactar a bola abaixo da cintura.
- 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 nas regras como gesto técnico.
- 1949** - Apareceu a regra que permitia a penetração do passador e a possibilidade de atacar com três jogadores.
- 1951** - Adoção 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.
- 1968** - Apareceram as varetas para delimitarem o espaço de jogo e facilitar a ação dos árbitros.
- 1976** - Foi adotada a regra que permite três contactos com a bola após o toque de bloco.
- 1984** - Proibição de bloquear a bola proveniente do serviço.
- Maior permissividade no primeiro contacto com a bola.
- 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 16-16 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.
- 1995** - Mudança de zona de serviço de 3 para 9 m de largura.
- Possibilidade de contactar a bola com qualquer parte do corpo.
- Eliminação dos 2 toques no primeiro contacto com a bola.
- Possibilidade de contactar acidentalmente a rede quando o jogador não está envolvido na jogada.
- 1998** - Mudança da pontuação para sistema de contagem contínua até 25 com o 5º set até aos 15 pontos.
- Alteração da cor da bola, passando de totalmente branca para tricolor.
- Introdução do jogador libero.
- 2009** - É permitido tocar o campo adversário com qualquer parte do corpo, desde que uma parte dos pé(s) do jogador esteja(m) sobre a linha central.
- O contato de um jogador com a rede não é falta, exceto se interfere com a jogada.
- Possibilidade de existirem dois liberos por equipa.
- Possibilidade de inscrever, no máximo, 14 jogadores, sendo dois deles liberos.
- 2015** - O contacto de um jogador com a rede, entre as varetas, durante a ação de jogar a bola é falta.



Roma 1948: I Campeonato da Europa

4. O QUE É SER ÁRBITRO

O árbitro é o responsável por fazer cumprir as regras, os regulamentos, o espírito desportivo ou do próprio desporto e deverá intervir sempre que necessário, ou quando uma regra é violada ou algo incomum ocorre. É o intérprete das regras do jogo e desempenha as funções de observador, avaliador e crítico das ações dos atletas, no que respeita à aplicação das regras e de conduta disciplinar de todos os intervenientes.

Algumas qualidades do árbitro:

- **Gostar de arbitrar**
- **Ser tecnicamente competente**
- **Ser atento e concentrado**
- **Ser justo com todos os participantes**
- **Ser honesto e imparcial**
- **Ser firme nas suas decisões**
- **Ser cordial**
- **Transmitir serenidade e confiança**
- **Ter boa apresentação**
- **Ser educador**

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.

5. BREVE CARATERIZAÇÃO DO JOGO DE VOLEIBOL

O voleibol é um Jogo Desportivo Coletivo (JDC), jogado sobre um terreno de 18x9m, quando se joga 6x6, no entanto, no Desporto Escolar e de acordo com o escalão o campo vai variando de tamanho, nos infantis A e B, e na 1ª fase dos Iniciados (4x4). Mas em todos, o campo está dividido por uma rede em duas áreas de jogo iguais e oposto duas equipas compostas por seis jogadores (em campo), no entanto o número de jogadores vai aumentando de escalão para escalão, no caso dos infantis A (2x2), infantis B (3x3 e 4x4), nos iniciados (4x4 e 6x6), juvenis e juniores (6x6).

O objetivo 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, respeitando as regras do jogo.

O jogo começa pelo serviço, efetuado 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.

Em alguns escalões do Desporto Escolar o primeiro serviço está condicionado a ser executado “*por baixo*” ou em “*passo*” e cada jogador só pode executar no máximo dois serviços seguidos (infantis) e cinco serviços (iniciados). 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 corretamente.

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

Nos escalões de infantis cada equipa, antes de enviar a bola para o campo adversário, tem que fazer no mínimo 2 toques, à exceção da ação de bloco

Individualmente cada jogador não pode efetuar dois toques consecutivos na bola, exceção feita quando o primeiro toque é realizado na ação de bloco.

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

No caso específico do escalão de infantis não são permitidas “permutas”, 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 (na zona de ataque).

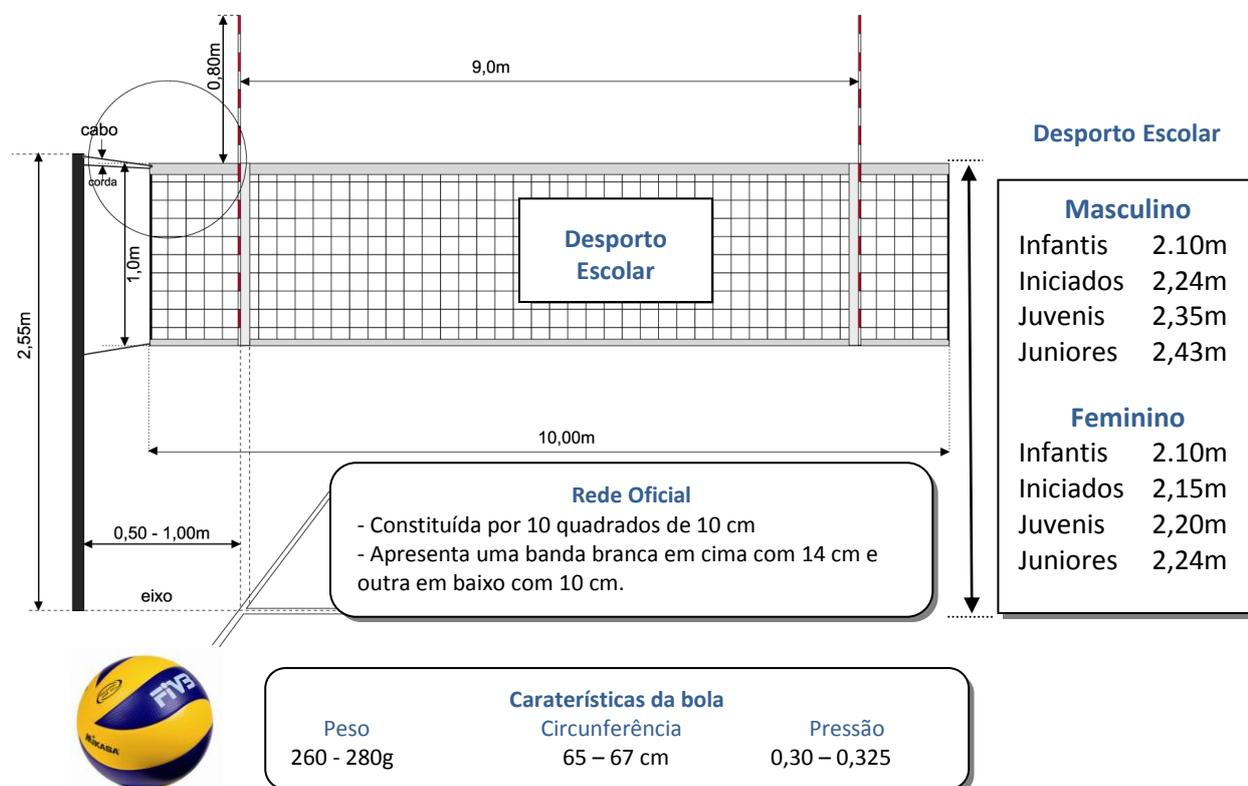
No escalão de infantis, os jogos são disputados em quatro períodos de 10 minutos com um intervalo de 2 minutos. Cada parte termina ao som do apito do cronometrista, mas se a uma jogada estiver a decorrer esta continua até terminar. Será considerada vencedora a equipa que totalize o maior número de pontos no final dos 40 minutos regulamentares. Em caso de igualdade pontual, o jogo prolonga-se até que uma equipa obtenha uma vantagem de 2 pontos.

No escalão de iniciados, juvenis e juniores, cada jogo é disputado, no máximo, em 5 sets. Será considerada vencedora a equipa que primeiro conquistar 3 sets. Alguns jogos podem ser disputados em 3 sets. Neste caso será considerada vencedora a equipa que primeiro conquistar 2 sets. No Desporto Escolar é utilizado o sistema de “3 sets obrigatórios”, para permitir que mais jogadores joguem.

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



Campo de voleibol

1 -Zona de ataque

- ✓ Em cada campo a zona de ataque é delimitada da linha central e pela da linha de ataque (3m).
- ✓ A zona de ataque é considerada prolongada para além das linhas laterais até ao limite da zona livre.

2 -Zona de defesa

- ✓ Em cada campo a zona de defesa é delimitada pela linha de ataque e pela linha de serviço.

3- Zona de serviço

- ✓ A zona de serviço tem 9 m de largura e situa-se para trás de cada linha de fundo.
- ✓ É delimitada lateralmente por duas pequenas linhas traçadas no prolongamento das linhas laterais.

4- Zona de substituição

- ✓ A zona de substituição é delimitada pelo prolongamento de ambas as linhas de ataque até à mesa do marcador.

5- Zona de troca do Libero

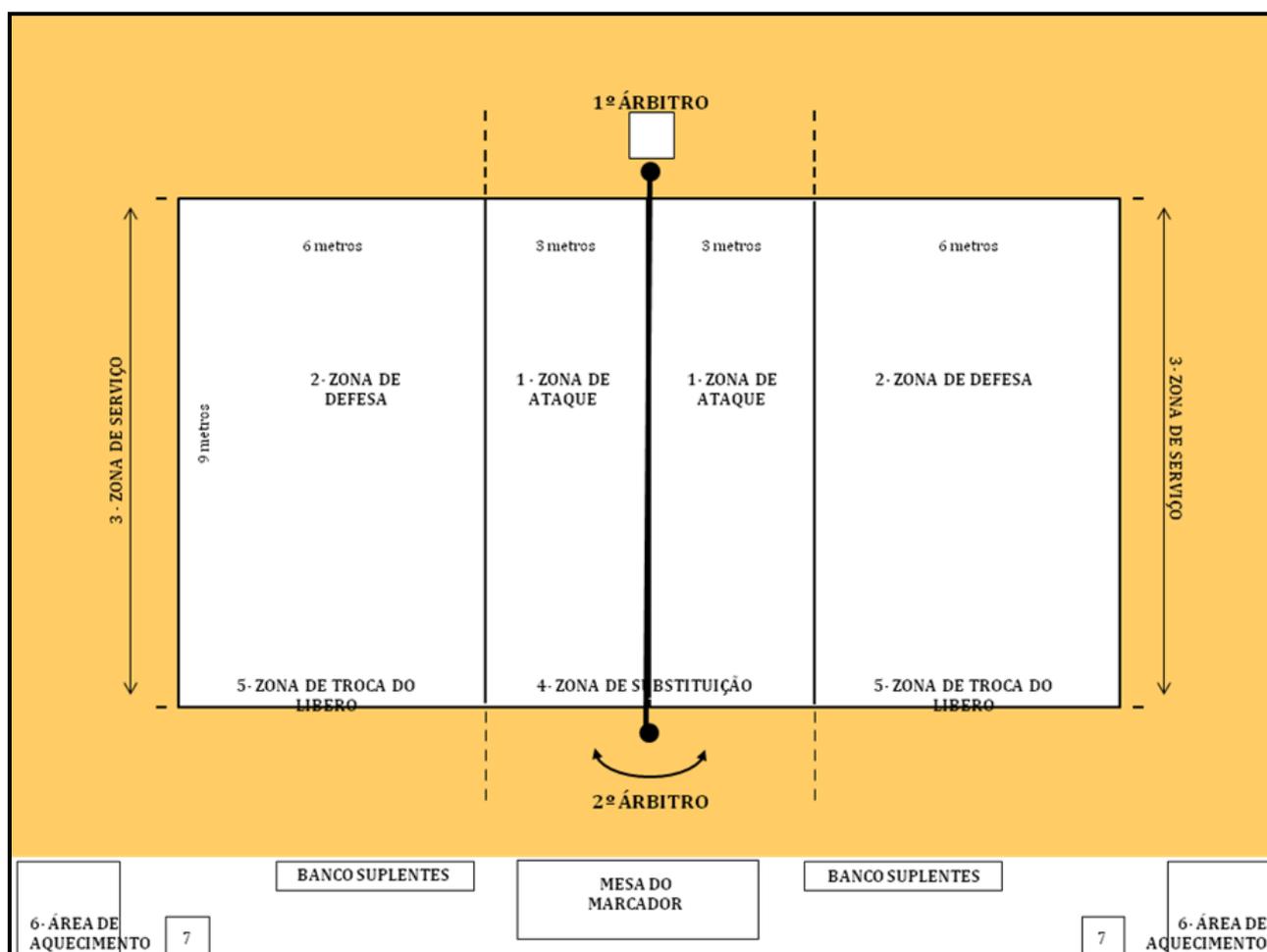
- ✓ A zona de troca do Libero é a parte da zona livre junto dos bancos das equipas delimitada pelo prolongamento da linha de ataque e pela linha de fundo.

6- Área de aquecimento

- ✓ As áreas de aquecimento (3mx3m) situam-se nos cantos do lado dos bancos das equipas e fora da zona livre.

7- Área de penalização

- ✓ A área de penalização (1m x 1m) e equipada com **duas cadeiras**, está situada na área de controlo da competição, no exterior de cada linha de fundo.



6. PROTOCOLO DO 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 para efetuarem o respetivo aquecimento. A equipa que não comparecer no terreno de jogo 15 minutos após a hora marcada para o jogo, ser-lhe-á marcada falta de

comparência e perde o encontro com o resultado de 0-3, 0-25 para cada set, ou no caso dos 3sets obrigatórios (0-25; 0-25; 0-15).

No âmbito do Desporto Escolar, as equipas que não tiverem o número mínimo de jogadores (8 nos INF A e 10 nos restantes escalões), perdem o jogo por falta administrativas, 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, do Desporto Escolar, não pode ultrapassar os treze jogadores, seis em campo e sete suplentes, os quais durante o jogo deverão permanecer sentados no banco ou de pé na zona de aquecimento onde poderão efetuar exercícios de aquecimento sem bola.

No Desporto Escolar, em todos os escalões, o número mínimo de jogadores é de 10 e o máximo é de 13 e nos infantis A 8 a 10 elementos. Nos escalões de infantis B, iniciados e juvenis têm de jogar, no mínimo, 10 jogadores e nos Infantis A têm que jogar, no mínimo, 8 elementos.

4 - Os jogadores devem estar equipados de um modo uniforme, identificando a Escola, tendo na camisola o respetivo número de identificação (de 1 a 18). A exceção é feita ao(s) jogador(es) “libero” o qual(ais) deve(m) usar um equipamento de cor diferente, contrastante com os outros membros da equipa (apenas é permitido nos juvenis e juniores).

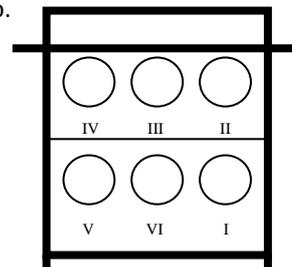
5 – **16 minutos** antes os árbitros verificam a altura da rede, a sua tensão, a posição das varetas e os restantes equipamentos (a rede é medida no centro e nas pontas onde não pode haver uma diferença superior a 2 cm).

6 - **15 minutos** antes do início do jogo as equipas abandonam o terreno de jogo e os capitães de equipa, que 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 receção do serviço ou pela escolha do campo.

7 – **13 minutos** antes do início do jogo o 1º árbitro apita para o início do aquecimento à rede, o qual terá a duração de 10 minutos. Durante o aquecimento à rede os árbitros verificam as bolas, as placas de substituição e todo o restante material necessário ao jogo.

8 – **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 (figura), não pode ser efetuada 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.



9 - **3 minutos** antes do início do jogo, o 1º árbitro apita indicando o final do aquecimento e as equipas devem regressar aos respetivos bancos.

10 – **2 minutos** antes do início do jogo procede-se à apresentação das duas equipas, que de seguida se cumprimentam, e à apresentação da equipa de arbitragem:

A equipa de arbitragem

Procedimentos

A equipa de arbitragem no voleibol é composta pelo 1º árbitro, 2º árbitro, Juízes de linha e 2 marcadores (boletim/cronometrista e pontos).

Quanto à gestão do jogo os procedimentos dos árbitros são:

- Apenas o 1º e o 2º árbitro podem apitar durante o jogo.
- Só o **1º árbitro** dá o sinal para efetuar o serviço que inicia uma jogada;
- O 1º e o 2º árbitro podem assinalar o **fim da jogada**, desde que tenham a certeza que uma falta foi cometida e identificaram a sua natureza.
- Imediatamente após o apito dos árbitros a assinalar o fim da jogada, eles têm de indicar através dos gestos oficiais:

- Se a falta é assinalada pelo **1º árbitro**, este indica por ordem:
 - a) Equipa a servir.
 - b) A natureza da falta
 - c) E se necessário, o(s) jogador(es) que cometeram a falta.
- Se a falta é assinalada pelo **2º árbitro**, este indica:
 - a) A natureza da falta
 - b) O(s) jogador(es) faltoso(s) (se necessário)
 - c) A equipa que serve, repetindo o gesto feito pelo 1º árbitro

O 1º árbitro dirige o jogo do início ao fim. Tem autoridade sobre toda a equipa de arbitragem e elementos das equipas. Durante o jogo, as decisões do 1º árbitro **são soberanas** e são as que devem prevalecer. Tem autoridade para anular as decisões dos outros membros da equipa de arbitragem se entender que os mesmos erraram.

Funções da equipa de arbitragem:

1º Árbitro

(situado num plano elevado)

- ✓ Efetua o sorteio e controla o aquecimento;
- ✓ Sanciona as condutas incorretas e as demoras de jogo;
- ✓ Assinala as faltas de posição da equipa que efetua o serviço;
- ✓ Assinala as faltas dos contactos com a bola (2 toques, 4 toques, transporte, bola dentro ...);
- ✓ Assinala as faltas acima da rede;
- ✓ Assinala as faltas do libero;
- ✓ As suas decisões são soberanas;
- ✓ Tem o poder de decisão sobre todas as situações de jogo.....

2º Árbitro

(colocado sempre do lado da equipa que defende ou recebe e afastado do poste)

- ✓ Decide sobre todas as faltas que se cometem na linha central e toques na rede;
- ✓ Assinala os blocos irregulares e ataques efetuados pelos defesas;
- ✓ Assinala as bolas que passam por fora ou tocam nas varetas;
- ✓ Controla as substituições que são efetuadas 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 nos bancos;
- ✓ Auxilia o 1º árbitro sempre que este o solicite e informa-o de qualquer falta que este não tenha visto.

Juízes de Linha

(Em pé a 1-3 metros da linha)

Os juízes 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 trajetória da bola que passa por fora do espaço delimitado pelas varetas;
- ✓ De qualquer falta efetuada no serviço.

Marcador(es)

(Sentados na mesa de marcação)

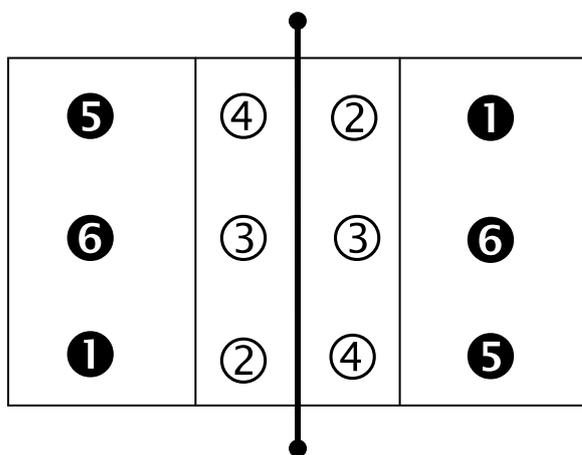
A sua principal função é o preenchimento do boletim de jogo onde estão registados:

- ✓ Os nomes dos jogadores;
- ✓ A formação do seis (seis inicial + libero) ou quatro inicial;
- ✓ A ordem de rotação de cada equipa;
- ✓ Os pontos de cada equipa;
- ✓ Os tempos de repouso pedidos;
- ✓ As substituições efetuadas;
- ✓ Verifica se a rotação das equipas se processa de modo correto, alertando o árbitro, quando tal não aconteça;
- ✓ Todos os acontecimentos que se tenham passado ao longo do jogo;
- ✓ Controlar o tempo de jogo (infantis/iniciados -1ª fase).

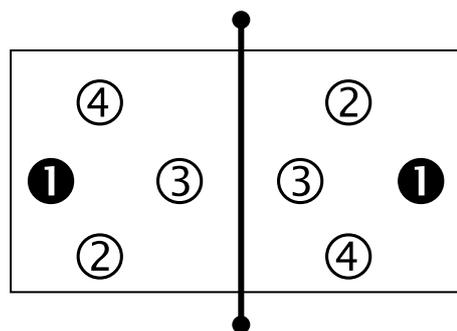
11 – 1 minuto antes do início do jogo o 1º árbitro apita para que as equipas entrem no terreno de jogo e o 2º árbitro, através da ficha de posições, controla a posição dos jogadores das duas equipas.

11.1 – 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 (6X6)



Infantis (4X4)



Legenda

○ - Jogadores atacantes ● - Jogadores defesas

12 – À hora marcada o 1º árbitro apita para autorizar o 1º serviço do jogo.

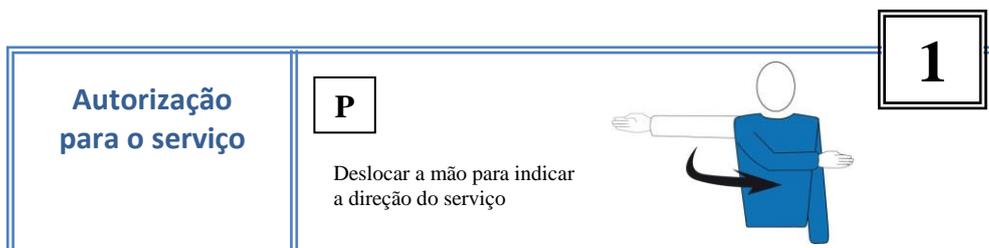
RESUMO DO PROTOCOLO DE JOGO

16' antes	Verificação da rede e restante equipamento
15' antes	Sorteio
14' antes	Aquecimento oficial
12' antes	Recolher as fichas de formação para o 1º set
4' antes	Final do aquecimento oficial
3' antes	Apresentação do jogo
0'	Início do jogo

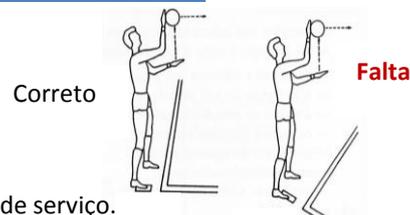
7. REGRAS E GESTOS OFICIAIS DOS ÁRBITROS

Serviço

Factos a assinalar **P** - Primeiro árbitro **S** - Segundo árbitro



É o único gesto que é realizado em simultâneo com o sinal sonoro (apito).

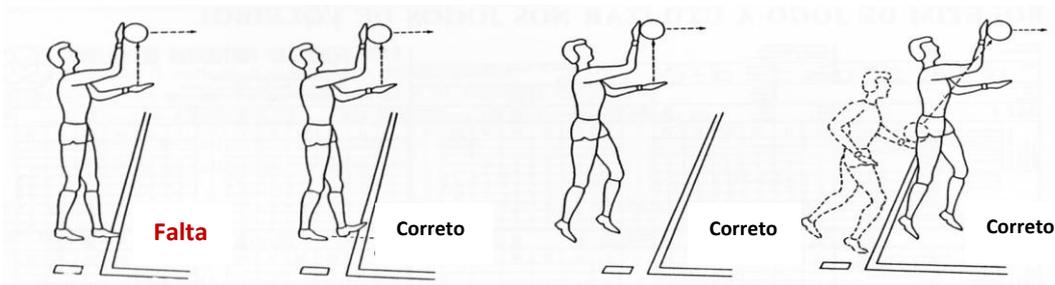


- O serviço é o ato de pôr a bola em jogo pelo defesa-direito, colocado na zona de serviço.

- O serviço tem de ser efetuado 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 corrida de balanço para a execução do serviço pode ser realizada fora da zona de serviço. Mas no momento do batimento o jogador tem de estar dentro da zona de serviço.

- 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 efetuado 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 do braço, depois de ter sido lançada ao ar ou largada da(s) mão(s). Se tal facto não se verificar o árbitro utiliza a seguinte sinalética e a equipa perde a jogada.

Bola não lançada na execução do serviço	P		2
	<p>Levantar o braço estendido com a palma da mão para cima</p>		

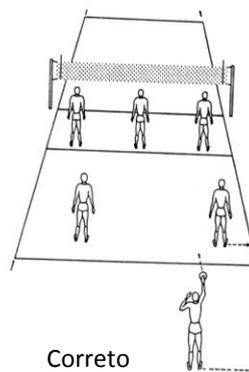
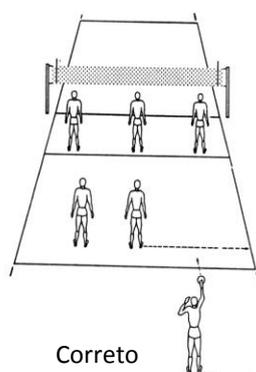
- Após lançar a bola ao ar ou largá-la, para executar o serviço, não a pode voltar a agarrar nem deixar cair ao solo. Se tal acontecer perde a jogada.

- A bola tem de ser enviada diretamente 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 trajetória da bola por meio de uma cortina individual ou coletiva. No entanto, só é considerada cortina individual/coletiva se o(s) jogador(es) se mexer(em).

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

- O jogador que vai efetuar 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 (utilizar toda a linha de fundo para servir).



- 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 diretamente do serviço nunca pode ser atacada nem bloqueada.

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

Equipa a servir	P S		4
	<p>Estender o braço do lado da equipa que deverá servir.</p>		

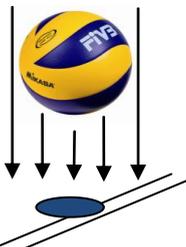
Bola "dentro"

5

Bola "dentro"

P S

Estender o braço e os dedos em direção ao solo.



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

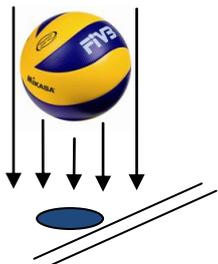
Bola "fora"

6

Bola "fora"

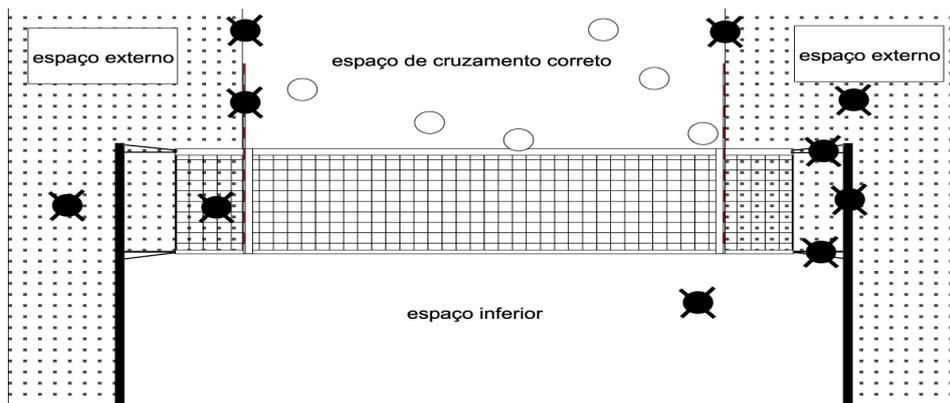
P S

Levantar os antebraços na posição vertical com as mãos abertas e as palmas viradas para o corpo.



- A bola é considerada **fora** quando:

- Toca no solo, totalmente fora das linhas que delimitam o campo;
- Toca um objeto exterior ao terreno de jogo, no teto 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 efetuado desde que o jogador não toque o campo adversário e a bola seja reenviada novamente pelo espaço exterior e fora ou por cima da vareta do mesmo lado por onde saiu. A equipa adversária não pode impedir esta ação.



Bola "tocada"

7

Bola "tocada"

P S

Tocar com a palma de uma mão os dedos da outra, colocada na posição vertical.



- É considerada bola tocada quando esta sai do terreno 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, exceto se for o primeiro toque da equipa (desde que esses contactos tenham lugar no decorrer da mesma ação), se o primeiro toque tiver sido efetuado no bloco ou se forem toques efetuados numa mesma ação 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.		

Falta dupla

- Se no contacto simultâneo entre adversários se verificar uma “Falta dupla” a jogada é repetida. Neste caso o árbitro deve utilizar a seguinte sinalética.

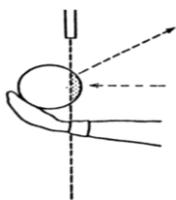
Falta dupla e repetição	P	S		11
	Levantar verticalmente os dois polegares.			

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

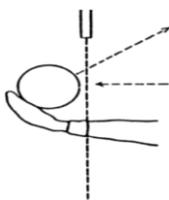
Bola à rede

- 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



Correto



Falta



Correto



Falta

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

<p>Passagem das mãos por cima da rede</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: 30px; margin: 0 auto;">P</div> <p>Colocar uma mão por cima da rede, com a palma virada para baixo.</p>		<div style="border: 2px solid black; padding: 5px; width: 40px; margin: 0 auto;">12</div>
--	--	--	---

Jogador à rede

- O contacto de um jogador com a rede, entre as varetas, durante a ação de jogar a bola, é falta. A ação de jogar a bola inclui (entre outras) a chamada, o toque na bola (ou tentativa) e a receção ao solo.

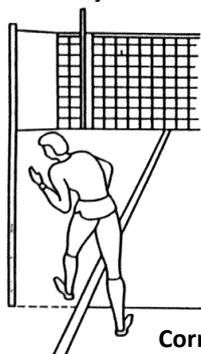
- Os jogadores podem tocar os postes, cabos ou quaisquer outros objetos fora das varetas, incluindo a própria rede, desde que essa ação não interfira na jogada.

- Sempre que houver falta na rede o árbitro utilizará a seguinte sinalética:

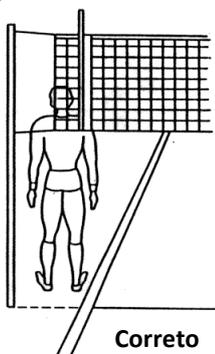
<p>Rede tocada por um jogador</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: 30px; margin: 0 auto;">P</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: 30px; margin: 0 auto; display: inline-block; margin-left: 10px;">S</div> <p>Tocar o bordo superior da rede ou a parte lateral, consoante a falta.</p>		<div style="border: 2px solid black; padding: 5px; width: 40px; margin: 0 auto;">13</div>
--	--	--	---

- É permitido penetrar no espaço adversário por baixo da rede desde que não interfira no jogo adversário.

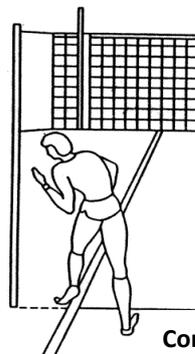
- É permitido tocar no campo adversário com o(s) pé(s) desde que pelo menos uma parte do(s) pé(s) esteja(m) em contacto ou sobre a linha central. Também não é falta se a vertical do pé estiver sobre a linha central. Também é permitido tocar o campo contrário com qualquer outra parte do corpo desde que não interfira na jogada do adversário. (ex: é permitido um jogador estar deitado no campo adversário desde que tenha os pés no seu campo e não interfira na ação do adversário).



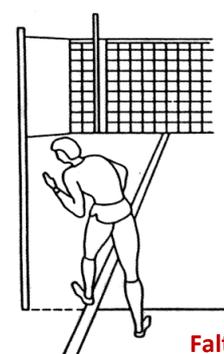
Correto



Correto



Correto



Falta

- 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 adversário ou bola que atravessa o espaço inferior da rede</p>	<p>P</p>	<p>S</p>	<p>Apontar a linha central com o dedo.</p> 	<p>14</p>
--	-----------------	-----------------	--	------------------

Bloco

- Por bloco entende-se a ação que é realizada perto da rede e acima do bordo superior, com o objetivo de contrariar a trajetória da bola vinda do campo adversário.
- Os bloqueadores não podem tocar a bola no campo contrário, antes de se efetuar a ação 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, contando apenas um toque de bloco.
- A bola pode tocar num bloqueador e seguidamente no outro, contando apenas um toque de bloco.

Ataque

- Por ataque entende-se toda ação de envio da bola para o campo adversário, com exceção do serviço e do bloco (o ataque pode ser em passe, manchete ou remate, e não só em remate).
- Um jogador avançado pode efetuar qualquer ação de ataque efetivo, 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 efetuar qualquer ação de ataque efetivo, com a bola a qualquer altura, atrás da zona de ataque. Se o jogador pisar a linha de ataque ou o ataque for efetuado à frente da mesma linha, é considerada violação e o árbitro sinalizará da seguinte forma (só deve assinalar se o ataque for efetivo).

<p>Falta no ataque</p>	<p>P</p>	<p>Efetuar um movimento de cima para baixo, com o antebraço e com a mão aberta.</p> 	<p>15</p>
-------------------------------	-----------------	---	------------------

- Um jogador defesa pode também efetuar uma ação de ataque efetivo dentro da zona de ataque se no momento do contacto a bola não estiver completamente acima do bordo superior da rede.
- Nenhum jogador pode efetuar um ataque efetivo 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.

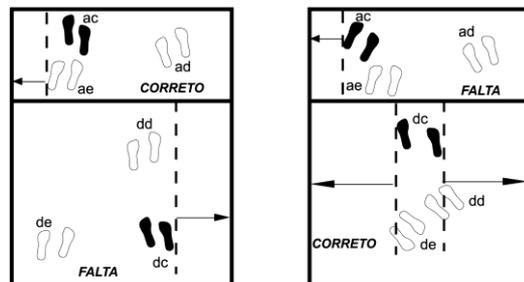
Relação entre os jogadores no momento do serviço

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 corretas o árbitro utiliza a sinalética nº 16 e a equipa perde a jogada.

<p>Falta de posição ou rotação</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30px; text-align: center;">P</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30px; text-align: center;">S</div> </div> <p>Descrever um círculo com o dedo indicador.</p>		<div style="border: 2px solid black; padding: 10px; width: 50px; text-align: center; font-size: 24px; font-weight: bold;">16</div>
---	--	--	--

<p>Descontos de “tempo”</p>		<div style="border: 2px solid black; padding: 10px; width: 50px; text-align: center; font-size: 24px; font-weight: bold;">17</div>
<p>Pedido de “tempo”</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30px; text-align: center;">P</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30px; text-align: center;">S</div> </div> <p>Colocar a palma da mão sobre os dedos da outra estendida verticalmente.</p>	

- Cada equipa tem direito a 2 descontos de tempo de 30 segundos, por set. Exceção feita no escalão de infantis em que não existem descontos de tempo.
- Apenas o treinador e o capitão em campo podem solicitar descontos de tempo.
- Os descontos de tempo devem ser solicitados quando a bola não está jogável, ou quando o árbitro ainda não tenha apitado para o reinício do jogo.
- Durante os descontos de tempo 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 terem esgotado os 30 segundos e o 2º árbitro ter dado autorização.

Substituições

<p>Substituição</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30px; text-align: center;">P</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30px; text-align: center;">S</div> </div> <p>Rotação de um antebraço à volta do outro.</p>		<div style="border: 2px solid black; padding: 10px; width: 50px; text-align: center; font-size: 24px; font-weight: bold;">18</div>
----------------------------	---	--	--

- O pedido de substituição é a própria entrada do jogador(es) substituto(s) na zona de substituição, pronto para jogar, durante uma interrupção regulamentar.
- O pedido de substituição é reconhecido e anunciado pelo marcador ou 2º árbitro através do uso da buzina ou do apito, respetivamente.
- O segundo árbitro deve colocar-se entre o poste e a mesa de marcação e fazer o sinal aos jogadores, para que efetuem a troca através da linha lateral.

- 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.
- 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 regulamentares tiverem sido efetuadas, 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.

Escala de sanções por comportamento incorreto

CATEGORIAS	OCORRÊNCIA	INFRATOR	SANÇÃO	CARTÕES	CONSEQUÊNCIA
Comportamento grosseiro	Primeira	Qualquer elemento	Penalização	Vermelho	1 ponto e o serviço para o adversário
	Segunda	Mesmo elemento	Expulsão	Vermelho e amarelo juntos	Deixa a área de jogo e fica na área de penalização até ao final do set
	Terceira	Mesmo elemento	Desqualificação	Vermelho e amarelo separados	Deixa a área de competição /controlo para o resto do jogo
Comportamento ofensivo	Primeira	Qualquer elemento	Expulsão	Vermelho e amarelo juntos	Deixa a área de jogo e fica na área de penalização até ao final do set
	Segunda	Mesmo elemento	Desqualificação	Vermelho e amarelo separados	Deixa a área de competição /controlo para o resto do jogo
Agressão	Primeira	Qualquer elemento	Desqualificação	Vermelho e amarelo separados	Deixa a área de competição /controlo para o resto do jogo

- A expulsão e a desqualificação implicam a realização de uma substituição regulamentar. Se tal não for possível, por já ter sido realizada ou não haver jogadores suplentes, a equipa perde por falta de comparência.

19

Advertência, penalização, expulsão e desqualificação

P

Mostrar cartão amarelo para advertência, vermelho para penalização, ambos na mesma mão para expulsão e um em cada mão para desqualificação.

Escala de Sanções por demora

CATEGORIAS	OCORRÊNCIA	INFRATOR	SANÇÃO	CARTÕES	CONSEQUÊNCIA
Demora	Primeira	Qualquer elemento	Advertência por demora	Gesto 20 com cartão amarelo	Prevenção – não há penalização
	Segunda e seguintes	Qualquer elemento	Penalização por demora	Gesto 20 com cartão vermelho	1 ponto e o serviço para o adversário

- As sanções por demora (advertência e penalização) são atribuídas à equipa (não a um jogador) e têm efeito para todo o jogo.

Advertência e penalização por demora	P		20
	Cobrir o pulso direito com a mão para advertência e com o cartão amarelo para penalização		

Fim do Set ou Encontro

Fim do set ou encontro	P	S		21
	Cruzar os antebraços à frente do peito com as mãos abertas.			

No final de cada set/período, à exceção do decisivo, os 6 ou 4 jogadores de cada equipa dirigem-se para a linha de fundo e, ao sinal do árbitro (gesto 22), mudam de campo e vão para junto do seu banco, respeitando um intervalo de 3 ou 2 minutos.

No set decisivo (3º ou 5º set), 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		22
	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 respetiva e ao sinal do árbitro saúdam-se e posteriormente abandonam a área de jogo.

O jogador libero

(apenas no escalões de juvenis e juniores)

Cada uma das equipas tem a possibilidade de indicar, de entre os 13 jogadores, dois especialistas na defesa – os liberos. Se uma equipa tiver apenas 10 jogadores, apenas poderá indicar um libero.

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

O(s) libero(s) deve ser assinalado no boletim de jogo, antes do início do jogo, no quadrado reservado para o efeito. O(s) seu(s) número(s) deve(m) também ser anotado(s) na ficha de formação do primeiro set.

As regras específicas para o jogador libero são as seguintes:

a) Equipamento: O libero deve usar um equipamento de cor diferente. A camisola deve contrastar com os outros membros da equipa.

b) Ações de jogo

- O libero pode trocar com qualquer jogador da zona de defesa.

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

- O libero não pode servir, bloquear ou tentar bloquear.

- A bola passada em toque de dedos pelo libero, 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 libero efetuar a mesma ação atrás da zona de ataque ou se o fizer em manchete.

c) Troca de jogadores

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

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

O libero, 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.

8. Bibliografia

- **Desporto Escolar** – Regulamento Específico de Voleibol 2018/2019.
- **FIVB - Federação Internacional de Voleibol / FPV - Federação Portuguesa de Voleibol** – Regras Oficiais 2015/2016.
- **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.
- **Costa, D.**(2002) – Manual de Educação Física 7º/8º/9º anos “Jogo Limpo”. Porto Editora.

9. MODELO COMPETITIVO DO VOLEIBOL NO DESPORTO ESCOLAR (RESUMO) - 2018-2019



ITENS ESCALÕES	INFANTIS A		INFANTIS B		INICIADOS		JUVENIS	JUNIORES
FORMATO	2X2 (Género ou misto)		3X3 GÉNERO	4X4 GÉNERO	4X4 GÉNERO	6X6 GÉNERO	6X6 GÉNERO	6X6 GÉNERO
CONDICIONANTES	TODOS TÊM QUE JOGAR 1 PERÍODO		ATÉ AO 3º PERÍODO TODOS TÊM QUE JOGAR 1 PERÍODO		ATÉ AO 3º PER. TODOS OS ELEMENTOS TÊM QUE JOGAR 1 PER.	ATÉ AO FINAL 2º SET - 10 ELEMENTOS TÊM QUE JOGAR 1 SET	10 ELEMENTOS (10 ou 9+ LIB.) TÊM QUE JOGAR 1 SET , EM TODO O ENCONTRO	10 ELEMENTOS
			4º PERÍODO "ABERTO"		4º PERÍODO "ABERTO"	3º SET "ABERTO"		
Nº PARTICIPANTES	Min -8 / Máx-10		Min - 10 / Máx-12		Min - 10 / Máx-12	Min - 10 / Máx-13	Min - 10 / Máx-13	Min - 10 / Máx-13
DURAÇÃO	2 MINIJOGOS 3 PERÍODOS (3X10') OU 25 PONTOS		2 MINIJOGOS 4 PERÍODOS (4X10') OU 25 PONTOS	4 PERÍODOS (4X10') OU 25 PONTOS	4 PERÍODOS (4X10') OU 25 PONTOS	3 SETS OBRIGATÓRIOS	3 SETS OBRIGATÓRIOS OU À MELHOR DE 5 SETS	3 SETS OBRIGATÓRIOS OU À MELHOR DE 5 SETS
DESCONTOS DE TEMPO	NÃO		NÃO		NÃO	2 TM/SET	2 TM/SET	2 TM/SET
SUBSTITUIÇÕES	NÃO		NÃO		NÃO	SÓ NO 3º SET	SIM	
DIMENSÕES	VARIÁVEL		4,5M X 12M	6,5M X 13M	6,5M X 13M	9M X 18M	9M X 18M	9M X 18M
ALTURA DA REDE	F M - 2,10				F - 2,15 m M- 2,24 m		F - 2,20 m M- 2,35 m	F - 2,24 m M- 2,43 m
SERVIÇO	EXECUTADO EM PASSE OU "POR BAIXO"	1º SERVIÇO EM PASSE OU "POR BAIXO"	1º SERVIÇO "POR BAIXO"		1º SERVIÇO "POR BAIXO"	S/ CONDICIONANTES	S/ CONDICIONANTES	S/ CONDICIONANTES
	2 SERVIÇOS	2 SERVIÇOS		2 SERVIÇOS	5 SERVIÇOS	S/ CONDICIONANTES	S/ CONDICIONANTES	
CONDICIONANTES TÁTICAS	- 2 TOQUES OBRIGATÓRIOS - S/ SUBSTITUIÇÕES - S/ DESCONTOS DE TEMPO	- S/ SUBSTITUIÇÕES - S/ DESCONTOS DE TEMPO - S/ PENETRAÇÃO E S/PERMUTAS - 2 TOQUES OBRIGATÓRIOS		- É PERMITIDA PENETRAÇÃO - 2 TOQUES OBRIGATÓRIOS - S/ DESCONTOS DE TEMPO - S/ SUBSTITUIÇÕES	- É PERMITIDA PENETRAÇÃO - 2 DESCONTOS TEMPO/SET - 3º SET: PERMITIDAS SUBSTITUIÇÕES	S/ CONDICIONANTES	S/ CONDICIONANTES	
LIBERO	NÃO		NÃO		NÃO		SIM (1 OU 2)	SIM (1 OU 2)
BOLA OFICIAL	SOFTBALL		VARIÁVEL		MIKASA MVA200		MIKASA MVA200	MIKASA MVA200
VENCEDOR	SOMATÓRIO DE TODOS OS PONTOS		SOMATÓRIO DE TODOS OS PONTOS		SOMATÓRIO DE TODOS OS PONTOS	SETS	SETS	SETS