

**VOLEIBOL****VOLEIBOL**

As Regras Oficiais Special Olympics devem governar todas as competições de voleibol Special Olympics. Como um programa de esportes internacional, o Special Olympics adotou essas regras com base nas regras em e para complementar as regras da Federação Internacional de Voleibol (FIVB - Federation Internationale de Volleyball). Em alguns casos, as regras da FIVB estão incluídas neste Artigo para ênfase ou esclarecimento.

As regras de jogo da FIVB servem como fonte principal de regras de jogo para todas as competições de voleibol Special Olympics. Programas Olímpicos Especiais nacionais e/ou estatais podem usar as regras do órgão regulamentador nacional, exceto quando houver conflito com as Regras dos Esportes de Verão Special Olympics para voleibol, em cujo caso devem prevalecer as regras Special Olympics.

SEÇÃO A – EVENTOS OFICIAIS

1. Competição em equipe
2. Competição em equipe modificada
3. Competição em Equipe Unified Sports®

Os eventos a seguir fornecem uma competição significativa para atletas com níveis reduzidos de habilidades.

4. Competição de Habilidades Individuais
5. Competição de Habilidades Individuais Unified Sports
6. Arremesso de bola de voleibol
7. Passe de voleibol
8. Arremesso e golpe em voleibol
9. Voleibol com Habilidades de Equipe

SEÇÃO B – QUADRA E EQUIPAMENTO

1. A linha de serviço pode ser movida mais perto da rede, mas não mais que 4,5 metros (14 pés e 9 polegadas). Nota: Não haverá modificações para os Jogos Mundiais Special Olympics.

2. Altura da rede:

- a. Competição masculina e combinada — 2,43 metros (7 pés, 11 5/8 polegadas)
- b. Competição feminina — 2,24 metros (7 pés, 4 1/8 polegadas)
- c. Competição Unified Sports — 2,43 metros (7 pés, 11 5/8 polegadas) para homens e combinada e 2,24 metros (7 pés, 4 1/8 polegadas) para mulheres

3. Pode ser usada uma rede de voleibol modificada, mais leve. O tamanho da bola não deve ultrapassar 81 centímetros (32 polegadas) de circunferência e pesar mais que 226 gramas (8 onças). Ela deve ser o mais próxima possível de uma bola de voleibol de tamanho regulamentar. A bola padrão especificada será usada somente nos Jogos Mundiais Special Olympics.

4. Dimensões Oficiais da Quadra: 18 metros por 9 metros, cercada por uma zona livre de um mínimo de 3 metros de largura em todos os lados. Para os Jogos Mundiais Special Olympics, a zona livre deve medir um mínimo de 5 metros das linhas laterais e 8 metros das linhas de fundo.



VOLEIBOL

SEÇÃO C – REGRAS DA COMPETIÇÃO

1. Competição em equipe

a. Divisão

- 1) Antes da competição, o técnico principal deve enviar as pontuações dos Testes de Avaliação de Habilidades de Voleibol (VSAT), que incluem serviço, passe com antebraço, conjunto de cortada e passe, para cada jogador da lista. (Estes testes são apenas para fins de avaliação de jogador/equipe e não são eventos de competições para medalhas ou prêmios. Informações sobre o VSAT na Seção D).
- 2) O treinador chefe também deve identificar seus seis melhores jogadores em termos de habilidade em quadra, colocando uma estrela próxima aos nomes dos jogadores na lista.
- 3) Uma “pontuação de equipe” deve então ser determinada somando-se as pontuações VSAT dos oito melhores jogadores e então dividindo o total por oito.
- 4) As equipes são agrupadas inicialmente em divisões de acordo com a pontuação de equipe do VSAT.
- 5) Deve haver um processo de classificação como forma de finalizar o processo de divisão. Sugestões para este processo incluem, mas não se limitam a:
 - a) Rodadas de classificação, onde as equipes jogarão uma ou mais partidas, com cada partida durando pelo menos cinco minutos ou 10 pontos, o que ocorrer primeiro. Cada equipe deverá colocar todos os membros para jogar.
 - b) Fazer rodadas de jogos amadores para definir as divisões.
 - c) Os diretores do torneio são incentivados a exigir que todos os jogadores de uma lista participem durante a rodada de divisão por um tempo mínimo ou pontos, conforme estabelecido pelo comitê do torneio.

Jogador líbero

- a. Qualquer equipe tem a opção de designar não mais de um jogador como líbero na lista de cada set. Apenas um líbero será permitido por equipe. Há regras especiais se o líbero se machucar e não puder continuar. O número do líbero deve ser colocado na lista de cada set em cada partida, além dos números dos seis jogadores que iniciarão o set. O líbero deve usar um uniforme diferente e contrastante em cor e/ou desenho do restante da equipe para ser facilmente reconhecido na quadra. Ao contrário das regras da FIVB, por motivos da Special Olympics, as equipes podem trocar o líbero de uma partida para outra.
 Ações do líbero: O líbero pode substituir qualquer jogador na linha de fundo, exceto em competições Unified Sports, quando um atleta pode somente substituir um atleta e um parceiro, substituir um parceiro. O líbero restringe-se a executar a posição de jogador de linha de fundo e não pode completar um ataque de nenhum lugar (incluindo a quadra e a zona livre) se no momento do contato a bola estiver inteiramente mais alta que o topo da rede. Um jogador não pode completar um ataque de além do topo da rede se a bola estiver vindo de um toque acima da cabeça do líbero em sua zona frontal. A bola pode ser atacada livremente se o líbero tiver a mesma ação de trás da zona frontal.
 Substituições de líbero: Quando o líbero substitui um jogador na zona de fundo, isto não é contado como substituição. As substituições de líbero são ilimitadas. Apenas os jogadores que forem substituídos pelo líbero podem voltar ao lugar dele. As substituições podem ser feitas no começo do jogo, após o segundo árbitro verificar o lineup ou enquanto a bola não estiver em jogo, antes de o primeiro árbitro apitar para o serviço.

b. Adaptações da competição (das regras FIVB)

- 1) Um limite de tempo de 30 minutos pode ser definido para cada jogo (se o tempo for limitado).
- 2) Serão permitidas várias substituições conforme segue (exceto para o líbero):
 - a) Entradas individuais ilimitadas de um substituto dentro das 12 substituições permitidas da equipe

**VOLEIBOL**

- b) Máximo de 12 substituições por equipe por set.
- c) Um número ilimitado de jogadores podem substituir uma posição.
- d) Um jogador no lineup inicial pode começar um set e entrar novamente, mas apenas na mesma posição em que ele começou o set. De forma semelhante, um substituto que saiu do set pode entrar novamente, mas apenas na posição em que já jogou.

3) Orientação do banco

- a) É permitido que o treinador se levante do banco e se mova contanto que ele não afete o progresso do jogo. Orientação de trás da linha de fundo é proibida.
- b) O técnico pode ajudar o atleta a se mover na posição para as substituições.

4) Para as violações, primeiramente, é emitida uma advertência verbal. A segunda advertência é um cartão vermelho, que resulta na expulsão do jogador da partida.

5) Deve ser usada uma pontuação por "rally".

c. Regras básicas

1) Jogadores

- a) Todas as partidas começam com seis jogadores. Em competições diferentes dos Jogos Mundiais Special Olympics, no caso de ferimento durante uma partida em que uma equipe for reduzida a cinco jogadores, a equipe poderá continuar a competição. Em momento nenhum uma partida pode continuar com menos de cinco jogadores.
- b) As equipes Unified Sports devem ser compostas de três atletas e três parceiros. Sob circunstâncias extenuantes, em diretor de torneio pode permitir mais atletas que parceiros se ele julgar 1 que isto mantém o espírito Unified Sports.
- c) A composição de uma equipe, incluindo substitutos, não pode exceder 12 jogadores.

2) Serviço

- a) O primeiro jogador a fazer o serviço é o jogador da linha de fundo da direita. Depois disso, o jogador da direita à frente faz o rodízio para a posição traseira direita. A equipe que recebe o serviço deve fazer a rotação depois da concessão do primeiro ponto/bola fora do lado.
- b) Uma equipe continua o serviço até cometer uma violação ou a partida terminar.
- c) O serviço se alterna quando há uma violação da equipe que executa o serviço. A bola é concedida ao oponente, que deve fazer a rotação uma posição no sentido horário (exceto no primeiro serviço).
- d) O vencedor da jogada de moeda pode escolher servir ou receber o serviço e escolher o lado da quadra. Se uma terceira ou quinta partida de desempate for necessária, deverá haver outra jogada de moeda com as mesmas opções.
- e) O serviço deve ser feito da área de serviço. Pisar na linha ou além dela antes do contato com a bola constitui uma violação.
- f) O servidor deve tocar a bola dentro de oito segundos depois que o primeiro árbitro apitar para o serviço.
- g) A bola pode ser tocada com qualquer parte do corpo.
- h) Um jogador não pode tocar a bola duas vezes seguidas, exceto em bloqueio. Isto não deve ser confundido com permitir mais de um contato em uma jogada, conforme descrito nas Regras 10 e 15 da FIVB.
- i) Uma equipe não tocar a bola mais que três vezes antes de ela cruzar a rede. (Um toque de bloqueio não conta como um dos três toques).

3) Jogada

- a) Tocar a rede ou cruzar completamente a linha central com qualquer parte do corpo constitui uma violação. Contato acidental com a rede pelo cabelo de um jogador e contato insignificante de um jogador não envolvido na jogada são exceções a esta regra e não constituem violação.
- b) Uma bola que toque no teto será considerada em jogo pela equipe que causou o contato, a menos que a bola cruze a rede.
- c) Uma bola que toque as paredes laterais ou traseiras é considerada "fora".
- d) Bolas que tocam a linha são consideradas boas.



VOLEIBOL

e) O retorno de serviço pode ocorrer por toque ilegal. (Um passe de manchete é altamente recomendado para retornar um golpe forte de forma legal).

4) Substituição

a) Os jogadores devem ser substituídos por posição conforme as regras adaptadas da FIVB (exceto quando houver uso do jogador líbero).

b) Substitutos líbero: atletas podem substituir atletas e parceiros podem substituir parceiros.

5) Pontuação

a) Uma partida é ganha quando a equipe vence a melhor de três ou cinco sets. Um set de desempate é considerado uma partida e apenas um set de 15 ou 25 pontos é jogado. Uma partida de um set é ganha pela equipe que fizer 15 (ou 25) ou mais pontos com uma vantagem de dois pontos. As equipes mudam de lado quando uma equipe atinge oito pontos. No caso de um empate de set 1-1 ou 2-2, o set decisivo (terceiro ou quinto) é jogado como tie breaker com procedimentos de pontuação de "rally" até 15 (ou 25) pontos e sem vantagens. As equipes mudam de lado quando uma equipe atinge oito pontos.

b) Um set é ganho pela primeira equipe que marcar 25 pontos com uma vantagem mínima de dois pontos (exceto no terceiro ou quinto set decisivo). No caso em um empate 24-24, a partida continua até que seja atingida uma vantagem de dois pontos. Em partidas predeterminadas de três sets, quando todos os três sets contarem como vitória ou derrota, o terceiro set será considerado um set decisivo e será jogado até 25 pontos.

c) Se uma equipe não conseguir fazer o serviço corretamente, retornar a bola ou cometer uma falta, o oponente vence o "rally" e faz um ponto. Quando a equipe que faz o serviço vence um "rally", ela marca um ponto e continua o serviço. Se a equipe que recebe o serviço vence o "rally", ela marca um ponto e ganha o direito ao serviço.

d) Uma bola servida que toca a rede e continua sua trajetória deve continuar em jogo e a equipe que a recebe tem três toques para retorná-la aos oponentes.

e) O sistema de pontuação internacional da FIVB (com base em partidas ganhas, sets ganhos e proporção de pontos) será usado para lidar com todos os empates na competição.

6 Árbitros

a) Os árbitros devem ter autoridade total para interpretar as regras. Para mais informações, deve ser consultado o Comitê de Regras do Torneio.

b) O tratamento da bola será feito de acordo com o nível de habilidade dos atletas.

c) Deve haver pelo menos dois juízes de linha que devem ficar posicionados em cantos opostos no canto esquerdo traseiro de cada quadra. Cada juiz de linha tem a responsabilidade de dizer que uma bola está dentro ou fora de seus lados e linhas laterais atribuídas, assim como chamadas de rede, conforme o instruído pelo primeiro árbitro. Em algumas competições, pode ser usado um sistema de quatro juízes de linha.

Neste caso, dois juízes são atribuídos às linhas de fundo e dois às linhas laterais.

2. Competição em equipe modificada

O evento a seguir fornece uma competição significativa para atletas com níveis reduzidos de habilidades.

a. Divisão

1) Antes da competição, o treinador principal deve enviar as pontuações dos três eventos de Competição de Habilidades Individuais, ou seja, passe sobre a cabeça, serviço e passe (não o VSAT), para cada jogador da lista.

**VOLEIBOL**

- 2) O treinador principal também deve identificar os seus seis melhores jogadores em termos de habilidade de jogo em quadra colocando estrelas ao lado de seus nomes na lista.
- 3) A “pontuação da equipe” será determinada pela adição das pontuações dos oito melhores jogadores e pela divisão do total por oito.
- 4) As equipes são agrupadas inicialmente em divisões de acordo com a pontuação de equipe da Competição de Habilidades Individuais.
- 5) Deve haver uma rodada de classificação de jogos como forma de finalizar o processo de divisão.
 - a) Na rodada de classificação, as equipes jogarão uma ou mais partidas com cada partida durando pelo menos cinco minutos.
ou 10 pontos, o que ocorrer primeiro.
 - b) Cada equipe deverá colocar todos os membros para jogar.

b. Adaptações de competição

- 1) A quadra é modificada para 7,62 metros (25 pés) de largura por 15,24 metros (50 pés) de comprimento.
- 2) A rede não pode ficar mais baixa que 2,24 metros (7 pés, 4 1/8 polegadas).
- 3) Pode ser usada uma rede de voleibol modificada, mais leve. O tamanho da bola não deve ultrapassar 81 centímetros (32 polegadas) de circunferência e pesar mais que 226 gramas (8 onças).
- 4) Será usada uma regra de serviço de três pontos ou cinco pontos. Depois que um jogador tiver marcado três ou cinco pontos, haverá uma rotação automática.
- 5) Serão colocadas antenas nos lados da rede.

c. Regras básicas — iguais às das competições de equipe anteriores.**3. Competição em Equipe Unified Sports®**

- a. A lista deve conter um número proporcional de atletas e parceiros.
- b. Durante a competição, o lineup nunca deve exceder três atletas e três parceiros. O não cumprimento da proporção dos resultados implica derrota.
- c. Cada equipe deve ter um técnico adulto não jogador responsável pela formação e pela conduta da equipe durante a competição.
- d. A ordem de serviço e as posições na quadra, durante o serviço, devem ser alternados entre parceiros e atletas.
- e. Depois que um jogador que efetua o serviço marcar três pontos consecutivos, a equipe deve fazer a rotação para o próximo jogador de serviço.

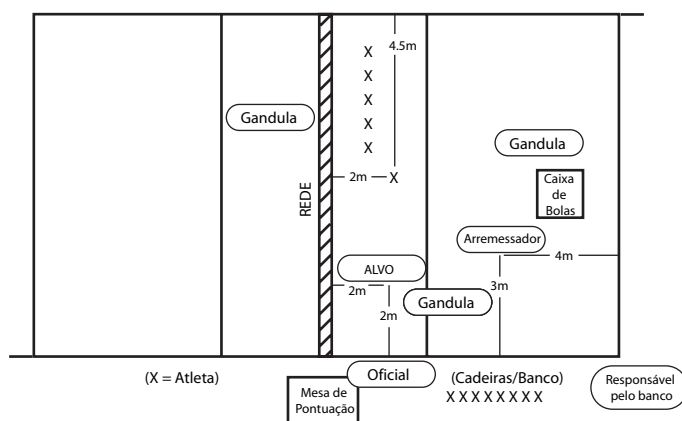
4. Competição de Habilidades Individuais

- a. A Competição de Habilidades Individuais foi desenvolvida para atletas com habilidades reduzidas. Ela não é voltada a atletas que conseguem jogar.
- b. Três eventos compõem a Competição de Habilidades Individuais: passe sobre a cabeça (toque), serviço e passe (manchete).
- c. A pontuação final do atleta é determinada pela soma das pontuações conseguidas em cada um desses três eventos.
- d. Cada evento é diagramado com o número sugerido e a colocação de voluntários que o administrarão. Também se sugere que os mesmos voluntários permaneçam em um evento em toda a competição para garantir a consistência.



VOLEIBOL

Competição de Habilidades Individuais Nº 1: Passe sobre a cabeça (toque)



Termos do diagrama:

Atleta Oficial

Alvo Gandula

Arremessador

Mesa de Pontuação

Responsável pelo banco

Cadeiras/Banco

Caixa de Bolas

Rede

1) Finalidade: medir a habilidade de um atleta em passar a bola sobre a cabeça (toque) com consistência e em uma altura que permita cortada.

2) Equipamento

Use uma quadra de tamanho regulamentar com 18 metros (59 pés) de comprimento e 9 metros (29 pés, 6 polegadas) de largura, quatro bolas de voleibol (bola modificada pode ser usada), altura da rede a 2,24 metros (7 pés, 4 1/8 polegadas) para mulheres e 2,43 metros (7 pés, 11 5/8 polegadas) para homens, padrões, antenas e caixa de bolas.

3) Descrição

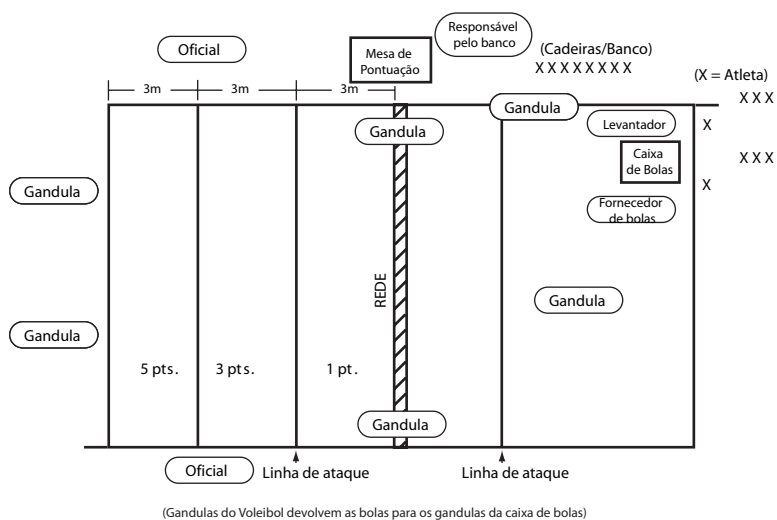
O jogador tem 10 tentativas a partir da posição central que é a 2 metros (6 pés, 6 3/4 polegadas) da rede e 4,5 metros (14 pés, 9 polegadas) da linha lateral. O jogador recebe 10 arremessos de bola com as duas mãos do arremessador que está posicionado atrás do jogador, a 4 metros (13 pés, 1 1/2 polegadas) da linha de base e a 3 metros (9 pés, 10 polegadas) da linha lateral na posição traseira esquerda. O jogador envia a bola arremessada a um alvo (uma pessoa com as mãos acima da cabeça a dois metros da rede e dois metros da linha lateral na posição frontal esquerda). Os arremessos não altos o suficiente são repetidos. O objetivo é colocar o pico do arco de cada bola acima da altura da rede.

4) Pontuação

O pico do arco de cada bola é medido em relação ao alvo. O atleta recebe um ponto para cada bola colocada a 1 metro (3 pés, 3 1/3 polegadas) acima da altura da cabeça e três pontos para colocar a bola acima da altura da rede. Os itens a seguir resultam em zero pontos: contato ilegal, bolas que ficam abaixo da altura da cabeça e bolas que passam para o outro lado da rede ou saem da quadra. A pontuação final do atleta é determinada pela soma das pontuações conseguidas em cada uma das 10 tentativas. (Sugere-se que o oficial fique em uma cadeira para avaliar a altura de cada toque).



Competição de Habilidades Individuais Nº 2: Serviço



Termos do diagrama:

Atleta

Oficial

Gandula

Mesa de Pontuação

Responsável pelo banco

Cadeiras/Banco

Caixa de Bolas

Rede

Linha de Ataque

Levantador

Gandulas do Voleibol devolvem as bolas para os gandulas da caixa de bolas

Competição de Habilidades Individuais Nº 2: Serviço

1) Finalidade: Medir a capacidade do atleta em jogar a bola de vôlei sobre a rede e na quadra do oponente.

2) Equipamento: Utilize uma quadra de tamanho regulamentar, isto é, 18 metros (59 pés) de comprimento e 9 metros (29 pés e 6 polegadas) de largura, cinco bolas (a bola modificada permitida), rede, padrões, antenas, fita de medição, fita de chão ou giz e caixa de bolas.

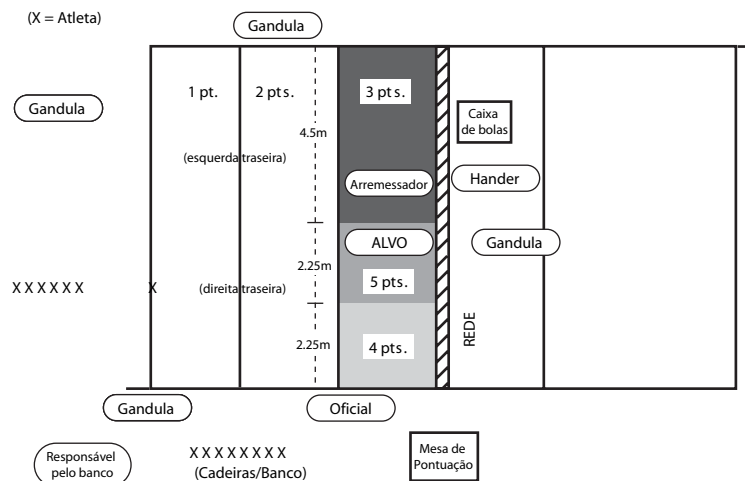
3) Descrição: O atleta permanece na área de saque e joga 10 bolas, uma por vez, na quadra do oponente.

4) Pontuação: A quadra é dividida em três áreas iguais de 3 metros de largura. A cada uma dessas áreas é atribuído um valor de pontuação diferente. A pontuação do atleta é o total de pontos acumulado dos 10 saques. Uma bola que cai na linha é designada à área com o maior valor de pontuação.



VOLEIBOL

Competição de Habilidades Individuais Nº 3: Passe (Manchete)



Termos do diagrama:

Atleta

Oficial

Alvo

Mesa de Pontuação

Gandula

Arremessador

Fornecedor de bolas

Responsável pelo banco

Cadeiras/Banco

Caixa de bolas

Rede

LB (esquerda traseira)

RB (direita traseira)

1) Finalidade

Medir a precisão, altura e consistência dos passes do atleta, usando a técnica de manchete.

2) Equipamento

Use uma quadra de tamanho regulamentar com 18 metros (59 pés) de comprimento e 9 metros (29 pés, 6 polegadas) de largura, cinco bolas de vôleibol (podem ser usadas bolas modificadas), rede, padrões, fita medidora, fita de marcação e caixa de bolas.

3) Descrição

O atleta fica na posição traseira, a 3 metros [9'10"] da linha lateral direita e a 1 metro [3'3 1/3"] da linha de base. Uma bola é arremessada com as duas mãos pelo técnico/oficial no mesmo lado da quadra na posição frontal central, a 2 metros (6 pés, 6 3/4 polegadas) da rede. O atleta recebe a bola arremessada e a passa a um alvo (uma pessoa com as mãos acima da cabeça a dois metros da rede e ao lado, a quatro metros da linha lateral do arremessador).

As áreas de alvo com pontuações diferentes são marcadas na quadra frontal. O evento é repetido com o atleta na posição traseira esquerda, a 3 da linha lateral esquerda e a 1 metro da linha de base.

**VOLEIBOL****4) Pontuação**

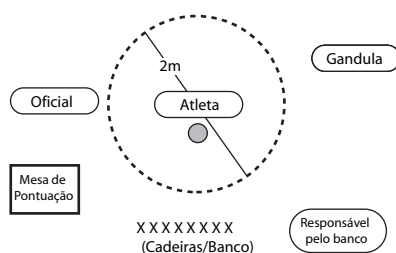
O atleta deve passar a bola de forma que o pico do arco fique ao menos na altura da rede para receber o máximo de pontos. Uma bola que cai na linha é atribuída à área com valor mais alto. Uma bola que é passada a uma altura inferior à da rede recebe apenas um ponto, não importando onde ela caia. A pontuação final do atleta é determinada pela soma dos pontos das cinco tentativas nas posições esquerda e direita. Sugere-se que o oficial fique em uma cadeira para avaliar a altura de cada passe.

5. Competição de Habilidades Individuais Unified Sports

- a. A equipe Unified Sports deve consistir em um atleta e um parceiro.
- b. A pontuação final da equipe Unified Sports deve ser a soma da pontuação total de cada competidor.

6. Arremesso de bola de voleibol

O evento a seguir fornece uma competição significativa para atletas com níveis reduzidos de habilidades



Termos do diagrama:

Atleta

Oficial

Gandula

Responsável pelo banco

Mesa de Pontuação

Cadeiras/Banco

a. Equipamentos

- 1) Bola plástica de playground com 60 centímetros (24 polegadas) de circunferência ou uma bola de couro modificada de 81 centímetros (32 polegadas) de circunferência e não mais que 8 onças de peso.
- 2) Cronômetro
- 3) Fita de medida
- 4) Fita adesiva ou giz
- 5) Apito

b. Preparação: marque um círculo com diâmetro de 2 metros (6 pés, 6 ¾ polegadas) no chão.

c. Regras

- 1) O atleta começa sentado ou em pé no meio do círculo, segurando uma bola.
- 2) O atleta começa a jogar a bola ao som do apito.
- 3) O atleta pode usar uma ou ambas as mãos para arremessar a bola.
- 4) O atleta tenta impedir que a bola caia no solo.



VOLEIBOL

5) Há um limite máximo de tempo de 60 segundos.

6) O evento termina quando o atleta pegar a bola, quando a bola tocar o solo ou quando atingir os 60 segundos.

d. Pontuação

1) Conte o número de vezes que o atleta jogou a bola para o ar.

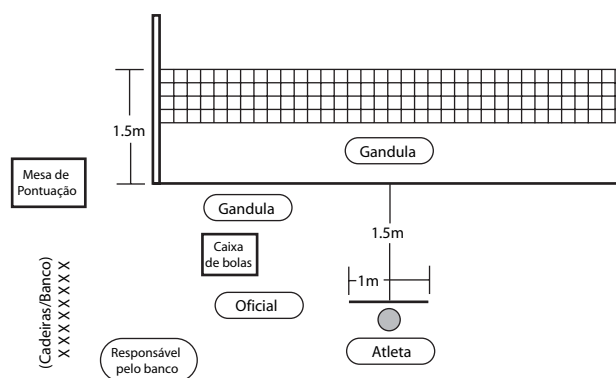
2) O atleta recebe um ponto cada vez que a bola é jogada para o ar.

3) O atleta recebe cinco pontos de bônus por manter a bola no ar pelo tempo de 60 segundos.

4) A pontuação final do atleta é o número de vezes que ele jogou a bola para cima mais o bônus dos 60 segundos.

7. Passe de voleibol

O evento a seguir fornece uma competição significativa para atletas com níveis reduzidos de habilidades.



Termos do diagrama:

Atleta

Oficial

Gandula

Responsável pelo banco

Mesa de Pontuação

Cadeiras/Banco

Caixa de bolas

a. Equipamentos

1) Bola plástica de playground com 60 centímetros (24 polegadas) de circunferência ou uma bola de couro modificada de 81 centímetros (32 polegadas) de circunferência e não mais que 8 onças de peso.

2) Rede e padrões

3) Fita de medida

4) Fita adesiva ou giz

5) Apito

b. Preparação

1) Coloque a rede a uma altura de 1,5 metros (4 pés, 11 polegadas).

2) Marque uma linha de arremesso com 1 metro (3 pés, 3 1/3 polegadas) de comprimento, paralela à rede e a 1,5 metros (4 pés, 11 polegadas) da rede.

**VOLEIBOL**

c. Regras

- 1) O atleta começa sentado ou em pé atrás da linha de arremesso.
 - 2) O atleta tenta arremessar a bola sobre a rede.
 - 3) O atleta pode arremessar a bola com uma ou as duas mãos.
 - 4) O atleta tem cinco tentativas para arremessar a bola sobre a rede.
- d. Pontuação: um ponto é concedido para cada bola arremessada sobre a rede.

8. Arremesso e golpe em voleibol

O evento a seguir fornece uma competição significativa para atletas com níveis reduzidos de habilidades. Termos do diagrama:

Atleta

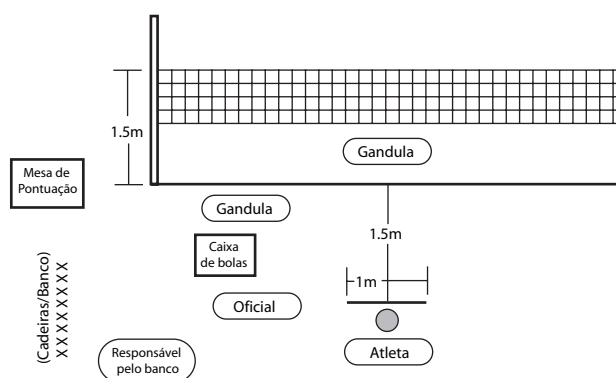
Oficial

Gandula

Responsável pelo banco

Mesa de Pontuação

Cadeiras/Banco Caixa de bolas



a. Equipamentos

- 1) Cinco bolas plásticas de playground com 60 centímetros (24 polegadas) de circunferência ou bolas de couro modificadas de 81 centímetros (32 polegadas) de circunferência e não mais que 8 onças de peso.
- 2) Rede e padrões
- 3) Fita de medida
- 4) Fita adesiva ou giz
- 5) Apito

b. Preparação:

- 1) Coloque a rede a uma altura de 1,5 metros (4 pés, 11 polegadas).
-) Marque uma linha de arremesso com 1 metro (3 pés, 3 1/3 polegadas) de comprimento, paralela à rede e a 1,5 metros (4 pés, 11 polegadas) da rede.



VOLEIBOL

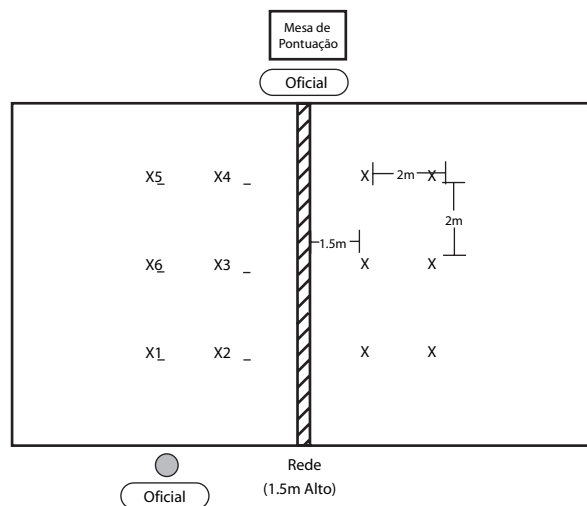
c. Regras

- 1) O atleta senta ou fica em pé atrás da linha de arremesso.
- 2) O atleta tenta arremessar cinco bolas, uma por vez, sobre a rede.
- 3) O atleta pode arremessar a bola com uma ou as duas mãos.
- 4) O atleta tem duas tentativas para arremessar cada bola sobre a rede.

d. Pontuação: um ponto é concedido para cada bola arremessada sobre a rede.

9. Voleibol com Habilidades de Equipe

O evento a seguir fornece uma competição significativa para atletas com níveis reduzidos de habilidades.



Termos do diagrama:

Oficial

Rede

Alto

Mesa de Pontuação

a. Equipamentos

- 1) Duas bolas regulamentares ou bolas de couro, modificadas, 81 centímetros (32 polegadas) de circunferência e 8 onças de peso por equipe.
- 2) Use uma quadra de voleibol de tamanho regulamentar com 18 metros (59 pés) de comprimento e 9 metros (29 pés, 6 polegadas) de largura.
- 3) Padrões de voleibol e uma rede colocada a 1,5 metro (4 pés, 11 polegadas) de altura.
- 4) Fita de medida
- 5) Fita adesiva ou giz
- 6) Apito

Preparação:

- 1) Marque seis posições na quadra conforme mostrado no diagrama. Os jogadores devem ser posicionados com 2 metros (6 pés, 6 3/4 polegadas) de distância. Os jogadores da linha de frente devem ficar a 1,5 metros (4 pés, 11 polegadas) da rede. Os jogadores da linha de fundo devem ficar a 2 metros dos jogadores da linha de frente.

**VOLEIBOL**

2) As equipes devem fornecer uma lista antes do começo do jogo.

3) As equipes devem usar uniformes ou camisas numerados.

c. Regras

1) Duas equipes de seis jogadores devem ser posicionadas dos dois lados da rede.

2) Uma partida é composta de seis rodadas. Os jogadores terão uma oportunidade em cada uma das seis posições durante o jogo. Para vencer a partida, uma equipe deve vencer dois de três sets. O Diretor do Evento tem a autoridade de alterar o número de sets jogados.

3) O oficial deve mandar a bola para o jogador na posição 1 para começar cada rodada. Ao som do apito do oficial, o jogo deve começar.

4) O jogador na posição 1 deve passar a bola para o jogador na posição 2. O jogador na posição 2 tenta então atingir a bola sobre a rede para a quadra do oponente.

5) A equipe oponente tenta então arremessar a bola sobre a rede. A equipe que executou o serviço pode não retornar esta bola.

6) Se a equipe oponente não conseguir arremessar a bola sobre a rede ou na quadra, ela não perderá pontos.

7) O oficial dá a bola para o jogador na posição 6. Este jogador atinge a bola usando um passe sobre a cabeça (toque) para o jogador na posição #3. O jogador na posição 3 tenta então passar a bola sobre a rede para a quadra do oponente.

8) Seguindo esta jogada, o oficial dá a bola para o jogador na posição 5. Usando um passe sobre a cabeça, (toque), o jogador na posição 5 atinge a bola para o jogador na posição 4, que tenta mandá-la sobre a rede.

9) Depois que os jogadores nas posições 1, 6 e 5 tiverem completado suas jogadas, a rodada é concluída.

10) A equipe oponente agora começa sua rodada, que termina depois que os jogadores nas posições 1, 6 e 5 tiverem completado suas jogadas.

11) No começo de cada rodada, os jogadores de uma equipe devem fazer a rotação na ordem de serviço (sentido horário) para a próxima posição.

O jogador na posição 1 vai para a posição 6.

O jogador na posição 6 vai para a posição 5.

O jogador na posição 5 vai para a posição 4.

O jogador na posição 4 vai para a posição 3.

O jogador na posição 3 vai para a posição 2.

O jogador na posição 2 vai para a posição 1.

12) A jogada continua até os jogadores terem jogado nas seis posições.

13) São permitidos substitutos apenas após o final de cada rodada.

14) Os técnicos devem permanecer nas laterais da quadra, a 4 metros (13 pés, 1 1/2 polegadas) ao lado dos jogadores nas posições 1 e 5. Instruções verbais ou apresentadas pelos técnicos são permitidas. Atletas surdos podem receber assistência no posicionamento.

d. Pontuação

1) A equipe que executa o serviço recebe um ponto cada vez que um dos itens a seguir ocorrer:

a) A bola for colocada corretamente pelo jogador da linha de fundo para o jogador da linha de frente.

b) O jogador da linha de frente atingir a bola.

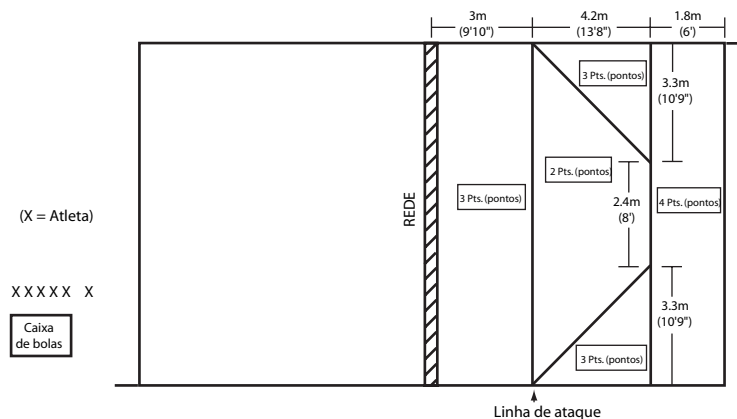
c) o jogador da linha de frente passar a bola sobre a rede.



VOLEIBOL

- 2) A equipe defensiva recebe um ponto se devolver a bola com sucesso dentro da quadra e em não mais que duas tentativas.
- 3) O total máximo de pontos que uma equipe pode receber em um set regulamentar com seis rodadas é 72 pontos.
- 4) Para vencer um set, uma equipe deve vencer por dois pontos. Rodadas adicionais são conduzidas até atingir esta margem.

SEÇÃO D — TESTE DE AVALIAÇÃO DE HABILIDADES DE VOLEIBOL (VSAT) 1. VSAR- Serviço



Termos do diagrama:

Atleta

Rede

Linha de ataque

Pts. (pontos)

Caixa de bolas

Preparação

Use uma quadra de voleibol de tamanho regulamentar com 18 metros (59 pés) de comprimento e 9 metros (29 pés, 6 polegadas) de largura, 10 bolas de voleibol, rede com altura de 2,24 metros (7 pés, 4 1/8 polegadas) para mulheres e 2,43 metros (7 pés, 11 5/8 polegadas) para homens, padrões, antenas, fita de medida, fita e caixa de bolas.

TESTE

O atleta tem 10 tentativas a partir da área de serviço.

O atleta pode executar o serviço sobre a cabeça ou com saque "por baixo".

Linhas marcadas com fita ou giz marcam a quadra delimitando as áreas de alvo que vão de dois a quatro pontos.

Pontuação

Bolas que atingem uma linha de pontuação marcam o valor mais alto.

Bolas que tocam a rede, antenas ou saem da quadra não recebem pontos.

A pontuação final do atleta é determinada pela soma das pontuações conseguidas em cada uma das 10 tentativas.

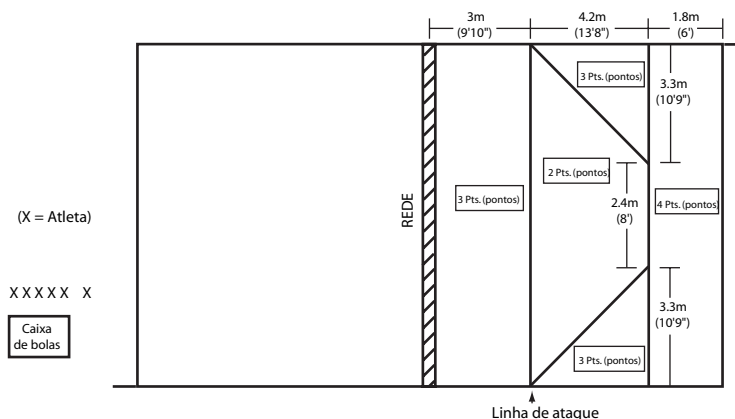
DIREÇÃO

Voluntários administram o teste e não devem interferir com nenhum jogador.

O Voluntário "A" instruirá o grupo que estiver fazendo este teste enquanto o Voluntário "B" demonstrará o teste real. O Voluntário "C" jogará uma bola de voleibol para o atleta especificado. Os voluntários recuperarão as bolas após estas tocarem o chão e as enviarão ao voluntário próximo à caixa de bolas. Quando o atleta tiver terminado, o Voluntário "A" fornecerá a pontuação ao Voluntário "D", que é responsável por marcá-la. Cada voluntário deverá administrar o teste e gerenciar somente sua área.



2. VSAR- Passe com antebraço (manchete)



Termos do diagrama:

Atleta

Alvo

Arremessador

Rede

Linha de ataque

Pts. (pontos)

Caixa de bolas

RB (direita traseira)

LB (esquerda traseira)

Preparação

Use uma quadra de tamanho regulamentar com 18 metros (59 pés) de comprimento e 9 metros (29 pés, 6 polegadas) de largura, cinco bolas de voleibol, altura da rede a 2,24 metros (7 pés, 4 1/8 polegadas) para mulheres e 2,43 metros (7 pés, 11 5/8 polegadas) para homens, padrões, antenas, fita de medida, fita para chão ou giz e caixa de bolas.

TESTE

O atleta recebe 10 bolas arremessadas sobre a cabeça do arremessador, posicionado do outro lado da rede atrás da linha de ataque, a 4,5 metros (14 pés, 9 polegadas) de cada linha lateral. O atleta tem cinco tentativas na posição direita traseira, a 3 metros (9 pés, 10 polegadas) da linha lateral direita e 1 metro (3 pés, 3 1/3 polegadas) da linha de base e cinco tentativas da posição traseira esquerda, a 3 metros da linha lateral esquerda e 1 metro da linha de base. Arremessos ruins são repetidos. O atleta passa a bola arremessada para um alvo, uma pessoa com os braços sobre a cabeça no mesmo lado da quadra e a 2 metros (6 pés, 6 3/4 polegadas) da rede e 2 metros da linha lateral. As áreas de alvos possuem valores de um a cinco pontos. O pico do arco de cada bola passada deve estar acima da altura da rede.

Pontuação

Os itens a seguir resultam em zero pontos: contato ilegal, bolas passadas abaixo da altura da rede e bolas que passam a linha central. Uma bola que atinge a linha entre os valores de pontos recebe o valor mais alto. A pontuação final do atleta é determinada pela soma das pontuações conseguidas em cada uma das 10 tentativas.

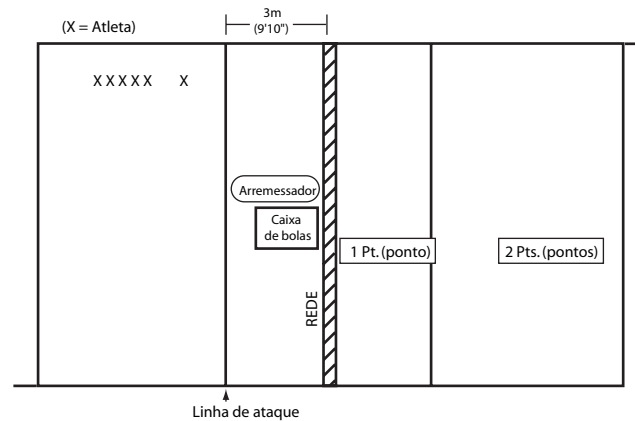
Direção

Voluntários administram o teste e não devem interferir com nenhum jogador. O Voluntário "A" instruirá o grupo que estiver fazendo este teste enquanto o Voluntário "B" demonstrará o teste real. O Voluntário "C" jogará uma bola de voleibol para o atleta especificado. Os voluntários recuperarão as bolas após estas tocarem o chão e as enviarão ao voluntário próximo à caixa de bolas. Quando o atleta tiver terminado, o Voluntário "A" fornecerá a pontuação ao Voluntário "D", que é responsável por marcá-la. Cada voluntário deverá administrar o teste e gerenciar sua área.



VOLEIBOL

3. VSAT- Cortada



Termos do diagrama:

Atleta

Arremessador

Rede

Linha de ataque

Caixa de bolas

Pts. (pontos)

Preparação

Use uma quadra de voleibol de tamanho regulamentar com 18 metros (59 pés) de comprimento e 9 metros (29 pés, 6 polegadas) de largura, cinco bolas de voleibol, rede com altura de 2,24 metros (7 pés, 4 1/8 polegadas) para mulheres e 2,43 metros (7 pés, 11 5/8 polegadas) para homens, padrões, antenas, fita de medida, fita para chão ou giz e caixa de bolas.

TESTE

Um arremessador arremessará a bola em frente ao atleta e a 2 metros (6 pés, 6 3/4 polegadas) sobre a rede. Os arremessos que não tiverem a altura correta serão repetidos. O atleta fica na quadra, 3,05–4,57 metros (10–15 pés) da rede, faz uma abordagem de cortada e corta a bola sobre a rede dentro da quadra frontal do oponente. Cada atleta tem 10 tentativas.

Pontuação

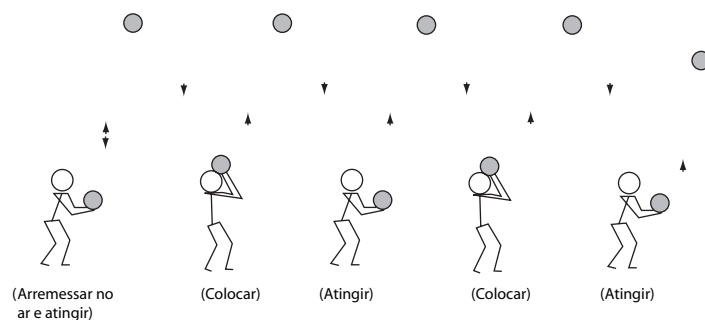
O atleta recebe dois pontos para cada cortada que cai além da linha de ataque na quadra posterior e um ponto para cada cortada que cai entre a rede e a linha de ataque dentro da quadra do oponente. Um toque ou um arremesso de meia velocidade não conta como cortada. A pontuação final do atleta é o total das 10 tentativas.

Direção

Voluntários administram o teste e não devem interferir com nenhum jogador. O Voluntário "A" instruirá o grupo que estiver fazendo este teste enquanto o Voluntário "B" demonstrará o teste real. O Voluntário "C" jogará uma bola de voleibol para o atleta especificado. Os voluntários recuperarão as bolas após estas tocarem o chão e as enviarão ao voluntário próximo à caixa de bolas. Quando o atleta tiver terminado, o Voluntário "A" fornecerá a pontuação ao Voluntário "D", que é responsável por marcá-la. Cada voluntário deverá administrar o teste e gerenciar somente sua área.



4.VSAT- Conjunto de passe



Termos do diagrama:

Arremessar no ar e atingir

Colocar

Preparação

Use metade uma quadra de voleibol regulamentar, com uma altura mínima de 2,24 metros (7 pés, 4 1/8 polegadas) e três bolas de voleibol.

TESTE

O atleta alterna entre passes (manchetes) e coloca a bola para si mesmo sem parar. O atleta joga a bola no ar e atinge a bola.

Ele então deve se mover sob a bola para alternar os movimentos de passe e colocação.

O atleta deve ficar dentro das linhas da meia-quadra.

Pontuação

O atleta tem quatro tentativas para obter a melhor pontuação.

A pontuação máxima é 50 (25 passes e 25 colocações).

Cada toque legal é contato como um ponto, desde que a bola fique sobre a altura da rede.

Uma tentativa termina quando o atleta coloca ou passa a bola duas vezes seguidas, sai da quadra ou atinge uma pontuação de 50.

Direção

Voluntários administram o teste e não devem interferir com nenhum jogador. O Voluntário "A" instruirá o grupo que estiver fazendo este teste enquanto o Voluntário "B" demonstrará o teste real. O Voluntário "C" jogará uma bola de voleibol para o atleta especificado. Outros voluntários recuperarão as bolas após estas saírem da quadra. Quando o atleta tiver terminado, o Voluntário "A" fornecerá a pontuação ao Voluntário "C", que é responsável por marcá-la. Cada voluntário deverá administrar o teste e gerenciar somente sua área.