



OBJETIVO
Juazeiro - CE
HISTÓRIA DO FUTEBOL

Sabe-se que na China, no ano 206 a.C., publicou-se o regulamento de um jogo de bola com os pés, de aplicação no treinamento militar, praticado desde o tempo do imperador Shih Huang-ti Che Houn-g-ti, por volta de 2.500 a.C. Foi na Grécia, entretanto, que se encontraram os primeiros indícios de um precursor do futebol, denominado episkuros. Esse jogo consistia na disputa de uma bexiga de animal, cheia de ar ou areia, por dois grupos de atletas que se esforçavam para levá-la até determinado ponto.

Quando as legiões romanas dominaram e ocuparam a Grécia, em 150 a.C., o episkuros migrou para Roma, e recebeu o nome de harpastum. O jogo era praticado num campo delimitado por duas linhas, as metas. Cada equipe se colocava junto a essas linhas, até ser dada a ordem para começar. Assim, todos se precipitavam sobre a bexiga de animal (coberta por uma capa de couro), que podia ser carregada com os pés ou com as mãos. O harpastum era muito semelhante ao rugby.

Provavelmente os romanos levaram a outros povos o seu jogo de bola. Na Idade Média apareceu em Florença o calcio, jogado com os pés e as mãos por equipes de 27 jogadores, num campo com duas metades iguais. O objetivo do jogo era levar a bola de couro, cheia de ar, até dois postes situados nas extremidades. Ainda na Idade Média, na Gália e depois na Bretanha, surgiu o soule, praticado com uma bola de couro cheia de feno ou farelo, em que era permitida a utilização dos pés e a distribuição de socos e até rasteiras. Como a disputa terminava às vezes em morte, surgiu a expressão “violento esporte bretão”.

O futebol rapidamente se difundiu e se popularizou na Inglaterra. Havia competições entre cidades vizinhas e o jogo transformava-se em batalha campal. Eduardo II proibiu-o em 1314, mas não foi obedecido. Em 1349, Eduardo III ordenou que se cumprisse a proibição. A repressão, no entanto, não impediu que o jogo evoluísse. No século XVI, o esporte foi submetido a uma regulamentação sob o nome de hurling over country. Os habitantes de duas cidades se reuniam num campo a igual distância das duas e, para vencer, tratavam de levar a bola à praça da cidade adversária. A violência persistia e continuou quando, no século XVII, o jogo foi transformado no hurling at goals, praticado por equipes de quarenta a sessenta jogadores, que, divididos em dois campos, tinham por objetivo levar a bola até a baliza adversária.

A resistência dos reis estendeu-se até o século XVIII, e, só no início do século seguinte, com a atenuação da violência e as tentativas de regulamentar o jogo, a preferência dos ingleses pelo esporte prevaleceu. Na década de 1830, Thomas Arnold, que reformou o ensino superior inglês e destacava a importância do esporte na educação, usou o hurling at goals para criar as bases do rugby.

Rapidamente o jogo foi adotado por escolas e universidades. As regras, porém, não estavam unificadas e, em alguns colégios, houve reação contra o uso das mãos no jogo. Para contornar o problema, a Universidade de Cambridge publicou, em 1846, o primeiro regulamento, que foi aprovado e homologado. Como as divergências não cessaram, em 26 de outubro de 1863, os partidários do futebol apenas com os pés fundaram a Football Association, para uniformizar o uso das regras. Em 1871, um grupo dissidente, descontente com as novas regras, que proibiam usar as mãos para conduzir a bola ou derrubar o adversário, fundou a Rugby Union, e separou definitivamente o futebol (football association) do rugby.

No mesmo ano, teve início a disputa da famosa taça da Football Association e, no ano seguinte, realizou-se a primeira partida internacional, entre Escócia e Inglaterra. No princípio, o futebol, ainda amador, baseava-se principalmente nos recursos individuais e no corpo-a-corpo. As equipes jogavam com até sete atacantes, até que, em 1883, a Universidade de Cambridge experimentou com êxito cinco atacantes. Em 1885, o futebol na Inglaterra foi profissionalizado, por pressão da entrada de jogadores escoceses no país. Em consequência da evolução técnica e tática, o entusiasmo pelo jogo cresceu.

No começo do século XX a popularidade do futebol em todo o mundo levou à criação, em 1904, de uma organização internacional, a Federação Internacional de Futebol Association (FIFA). Foram sete os países fundadores: Bélgica, Dinamarca, França, Países Baixos, Espanha, Suécia e Suíça. A FIFA tem como metas principais a uniformização das regras do jogo, elaboradas pela International Board, e a organização de um torneio internacional entre as entidades afiliadas — a Copa do Mundo, disputada a partir de 1930. Desde sua fundação, a FIFA teve os seguintes presidentes: Robert Guérin (1904-1906), D. B. Woolfall (1906-1921), Jules Rimet (1921-1954), R. W. Seeldrayers (1954-1955), Arthur Drewry (1955-1961), Stanley Ford Rous (1961-1974) e João Havelange, a partir de 1974.



OBJETIVO
Juazeiro - CE
FUTEBOL NO BRASIL

Embora existam referências à prática ocasional do futebol no Brasil, de 1870 a 1880, na verdade o esporte chegou ao país apenas em 1894, trazido pelo brasileiro Charles Miller, filho de inglês, que desembarcou em São Paulo com duas bolas de couro e as regras aprovadas pela Football Association. A primeira partida foi por ele promovida em abril de 1895, entre empregados ingleses das companhias de gás e de transporte ferroviário. A partir dessa iniciativa, vários clubes se formaram: em 1898, o São Paulo Athletic Club e, no ano seguinte, a Associação Atlética Mackenzie College e o Sport Club Germânia.

No Rio de Janeiro, o pioneiro foi Oscar Cox, que estudou na Europa e trouxe de lá material esportivo. Depois de organizar partidas entre uma equipe criada por ele e o Rio Cricket and Athletic Association, de Niterói, Cox tornou-se um dos líderes do movimento que resultou na fundação do Fluminense Futebol Clube, em 1902. De uma dissidência neste clube, nasceu, em 1911, o departamento de futebol do Clube de Regatas do Flamengo. Embora reunisse os melhores jogadores da época, que haviam sido campeões no ano anterior, o Flamengo perdeu seu primeiro jogo para os que ficaram no Fluminense, por 3 a 2, o que gerou a célebre rivalidade do Fla x Flu.

Na década de 1910, surgiram clubes e federações por todo o Brasil, cada estado começou a realizar seu próprio campeonato e cresceu o interesse do público e da imprensa pelo esporte. Em 1914, criou-se a Federação Brasileira de Sports e, dois anos depois, a Confederação Brasileira de Desportos (CBD). Em 1919, o Brasil sagrou-se campeão sul-americano de futebol ao vencer o Uruguai por 1 a 0, no Rio de Janeiro. Com a difusão do esporte por todo o país foi realizado, em 1922, o primeiro campeonato de seleções estaduais.

Durante quase quarenta anos o futebol foi exercido no Brasil por amadores — estudantes, empregados de companhias e jovens de nível social elevado. Em 1933, oficializou-se, no Rio de Janeiro e em São Paulo, o profissionalismo, até então praticado de forma disfarçada. Após um período de transição, em que os jogadores hesitaram em aceitar o novo regime, teve início a fase de afirmação do futebol brasileiro, em 1938, ano da primeira Copa em que o Brasil chegou às semifinais e ficou em terceiro lugar.

As arrecadações das partidas aumentaram e estimularam a construção de estádios, o maior dos quais foi o Maracanã, inaugurado no Rio de Janeiro em 1950, para a IV Copa do Mundo. Em 1959, nasceu a Taça Brasil, um campeonato interclubes de âmbito nacional, disputada em eliminatórias pelos campeões estaduais. Em 1971, o torneio foi oficializado como Campeonato Brasileiro de Clubes, cujos vencedores disputam com clubes de outros países sul-americanos a Taça Libertadores da América.



OBJETIVO
Juazeiro - CE
REGRAS DO FUTEBOL

As leis que regem o futebol foram elaboradas pela International Football Association Board (IFAB) em 1938. O texto que compreende 17 regras e uma série de decisões suplementares da IFAB, sofreu alterações impostas pela própria evolução técnica e tática do esporte.

CAMPO

O futebol é jogado num campo gramado com as medidas máximas de 120m de comprimento e 90m de largura e mínimas de 90m de comprimento e 45m de largura. Em os internacionais as medidas máximas são 110m de comprimento por 75m de largura e mínimas, 100m por 64m de largura. O campo é dividido ao meio por uma linha transversal, no centro da qual é desenhado um círculo com raio de 9,15m, de onde se dá a saída, no início de cada tempo de jogo ou sempre após a marcação de um gol.

As balizas, equidistantes dos extremos das linhas de largura, são formadas por duas traves verticais, cujas faces internas estão separadas 7,32m uma da outra e unidas por um travessão horizontal a 2,44m do solo. As traves e o travessão, com no máximo 12cm de espessura, sustentam a rede do lado de fora do campo.



Em frente às balizas, há duas áreas. A pequena, ou do goleiro, dista 5,5m das traves (para os lados e para a frente) e serve para a cobrança do tiro de meta sempre que a bola ultrapassa a linha de fundo, depois de ter sido tocada por um jogador da equipe atacante. Na grande área, cujo limite é desenhado a 16,5m das traves, as infrações cometidas pelos jogadores do time defensor são punidas com o pênalti, cuja cobrança é executada por tiro livre direto, a 11m do gol. Fora da grande área é desenhado um arco de circunferência, chamado meia-lua, com 9,15m de raio e centro no ponto de cobrança de pênalti.

As extremidades da linha central e os vértices das laterais são marcados com bandeiras. Desses vértices são cobrados os escanteios, sempre que a bola é lançada pela linha de fundo após o toque de um jogador da equipe defensora.

BOLA

Esférica e coberta de couro, ou outro material adequado, a bola deve ter de 68 a 71cm de circunferência e pesar de 396 a 453g. A pressão a ela aplicada é de um quilograma por centímetro quadrado, ao nível do mar. Proíbe-se aos jogadores usar as mãos para impulsionar a bola, a não ser o goleiro, dentro do limite da grande área, ou qualquer outro atleta na cobrança do arremesso lateral.

ÁRBITRO

A única autoridade reconhecida durante a partida é o árbitro, que recebe o auxílio de dois juízes de linha (bandeirinhas). A ele cabe a vistoria do gramado e das condições de segurança do estádio; a aplicação das regras e a solução de lances duvidosos; a cronometragem do jogo; a punição de jogadores; a interrupção e o reinício da partida quando julgar necessário; e a anotação das ocorrências. Os juízes de linha assinalam quando a bola sai de jogo e se deve ser cobrado escanteio, tiro de meta ou lateral.

IMPEDIMENTO

Será considerado impedido o jogador que ao receber um lançamento de um companheiro no campo de ataque, esteja mais próximo da linha de fundo que o penúltimo jogador adversário.

BOLA FORA DE JOGO

Considera-se que a bola está fora de jogo quando ela atravessa inteiramente as linhas laterais ou de fundo, quando se marca um gol ou quando o juiz interrompe a partida por qualquer motivo. A reposição de bola pode ser feita por meio de tiro livre (após uma infração), arremesso lateral, tiro de meta, escanteio ou bola ao chão.

INFRAÇÕES

São punidas com tiro livre direto as faltas contra o adversário e o toque de mão ou braço na bola. O tiro livre indireto é cobrado após as obstruções, jogadas que o juiz considere perigosas ou no tranco ilícito sobre o goleiro. O jogador que reincide em faltas violentas, comete indisciplina ou desrespeito é expulso de campo. Na cobrança de faltas nenhum jogador adversário pode estar a menos de 9,15m da bola, que somente entrará em jogo depois de percorrer uma distância igual à sua circunferência.

FUNDAMENTOS DO FUTEBOL

Podemos dividir os fundamentos técnicos em dois tipos de ações:

- A)** movimentos sem bola (corrida com mudança, saltos, giros, etc.);
- B)** movimentos com bola (recepção, passe, chute, etc.).

De acordo com essa divisão, pretendemos desenvolver aqui somente as técnicas básicas do futebol pertencentes ao grupo b (movimentos com bola), executando as ações específicas desenvolvidas pelos jogadores que ocupam a posição de goleiro.

Para uma melhor prática do futebol, faz-se necessário o conhecimento e domínio de algumas técnicas básicas, tais como: condução, passe, chute, drible ou finta, recepção, cabeceio e arremesso lateral.

O cabeceio e o arremesso lateral serão abordados como elementos pertencentes a outros fundamentos técnicos, ou seja, o arremesso lateral seria considerado uma forma de passe, e o cabeceio, dentro dos demais fundamentos. As técnicas serão abordadas na seguinte sequência: definição e conceituação do termo, descrição da técnica e as possíveis variações e formas.

CONDUÇÃO

É o ato de deslocar-se pelos espaços possíveis do jogo, tendo consigo o passe de bola.

Técnica de condução de bola:

- a) posicionar o corpo e movimentá-lo de maneira a facilitar o tipo de condução desejada;
- b) manter a bola numa distância que facilite a sequência da condução, bem como as variações necessárias de acordo com exigência da situação;
- c) utilizar o tipo de toque adequado à situação;
- d) postura adequada à movimentação, com o centro de gravidade um pouco mais baixo, quando necessário um melhor domínio e mais alto, quando conduzir em alta velocidade;
- e) distribuir a atenção na bola, no espaço e nos demais jogadores.

PASSE

É um elemento técnico inerente ao fundamento chute, que se caracteriza pelo ato de impulsionar a bola para um companheiro.

Técnica do passe:

- a) posicionamento do corpo de maneira favorável a sua execução;
- b) pé de apoio ao lado (atrás ou à frente) da bola;
- c) projeção da perna (membro inferior direito ou esquerdo) a ser utilizada em direção à bola;
- d) toque propriamente dito (durante a execução do movimento, o braço ajuda na coordenação e equilíbrio).

CHUTE

É o ato de golpear a bola, desviando ou dando trajetória à mesma, estando ela parada ou em movimento.

Técnica do chute

É semelhante à técnica do passe, sendo o objetivo das ações sua grande diferença. O chute tem como objetivo finalizar uma ação para o gol ou impedir o prosseguimento das ações do adversário.

DRIBLE OU FINTA

É o ato que o jogador, estando ou não em posse da bola, tenta ludibriar o seu adversário.

O drible, de acordo com a sua origem inglesa (dribbling), seria a progressão com a bola. Entretanto, no cotidiano do futebol, o drible é entendido como a forma de ludibriar o adversário. O termo correto para a ação de desvencilhar-se de um adversário seria finta, mas, como a palavra drible tornou-se muito utilizada neste sentido, consideraremos os dois como sinônimos.

Técnica do drible ou finta:

- a) posicionar o corpo de maneira favorável ao drible (ou finta) desejado;
- b) manter a bola próxima ao corpo e o centro de gravidade baixo, permitindo assim um melhor domínio sobre a mesma;

c) utilizar o tipo de toque e movimentação adequados ao drible desejado, de acordo com a situação;

d) na execução do drible, a atenção é dirigida para a movimentação do adversário para o espaço e para a bola.

RECEPÇÃO

Se o aluno não consegue Ter a posse da bola quando tenta interromper a trajetória da mesma, dizemos que houve uma má recepção. Este mesmo fundamento aparece na literatura como os seguintes sinônimos: abafamento, amortecimento, travar ou dominar a bola.

Lembre-se que, cotidianamente, o domínio de bola é entendido como recepção. Entretanto, consideramos que o domínio ou controle da bola expressam um nível de referencia quanto ao “desenvolvimento” das capacidades coordenativas de condução e adaptação do movimento, sendo que o domínio pode manifestar-se com mais evidencia nas técnicas de condução, recepção e drible.

Técnicas da recepção:

a) posicionamento do corpo de maneira favorável a recepção, com a parte do corpo a realizar o contato voltado para a bola;

b) ao aproximar-se da bola, amortecê-la, tentando inicialmente, diminuir a sua velocidade;

c) manter a bola próxima ao corpo, favorecendo assim, o seu domínio.

CABECEIO

É o ato de impulsionar a bola utilizando a cabeça.

Esse gesto técnico é bastante utilizado durante o jogo e pode ser aplicado, tanto para ações ofensivas como defensivas. O cabeceio apresenta-se como uma das alternativas para a realização de outros fundamentos, tais como: passe, chute, recepção, etc.

O cabeceio poderá ser executado parado ou em movimento, estando ou não em suspensão. Aconselha-se principalmente, o uso da testa como a região da cabeça que irá realizar o contato com a bola. Existem duas posições básicas do tronco em relação à bola, no momento da execução do gesto técnico: frontal ou lateral.

ASPECTOS FÍSICOS DO FUTEBOL

Antes de 1880 não havia um sistema de jogo, ou seja, uma distribuição organizada dos jogadores para o desempenho das diversas funções de ataque e defesa. As equipes eram formadas por um goleiro e dez atacantes. O primeiro sistema, que ficou conhecido como “formação clássica” e persistiu até 1925, era formado por um goleiro, dois zagueiros, três médios e cinco atacantes.

Com a mudança na lei de impedimento — que passou a dar condição de jogo ao atacante que tivesse dois jogadores, e não três, a sua frente — as equipes tornaram-se mais ofensivas. Herbert Chapman, treinador do Arsenal de Londres, lançou então um novo sistema, o WM ortodoxo (nome dado pela semelhança da distribuição dos jogadores com as duas letras do alfabeto), com mais um jogador recuado para atuar na defesa — o centro médio ou cabeça-de-área — e os dois meias também recuados para ajudar os outros médios (laterais direito e esquerdo).

Passou-se a discutir a formação inicial de Chapman, um sistema estático, em setores delimitados, que tornava o futebol muito defensivo e dificultava a atuação individual dos jogadores. Surgiu, então, o WM clássico, que alternava o posicionamento entre os médios e os meias de acordo com a necessidade defensiva ou ofensiva. Caía, com essa inovação, a teoria de que os médios não poderiam ultrapassar a linha do meio de campo, nem os meias recuarem.

No Brasil, na década de 1940, uma adaptação do WM feita pelo técnico Flávio Costa, então no Vasco da Gama, ficou conhecida como diagonal, porque a posição dos meias e dos laterais formava um trapézio e não um quadrado. O meia-esquerda, mais avançado, passou a ser chamado ponta-de-lança, e o meia-direita, armador. O ataque era integrado pelo centroavante, o ponta-direita e o ponta-esquerda. Vários outros sistemas apareceram ainda: “ferrolho suíço”, “beton francês”, “turbilhão”, “carrossel” e “4-2-4”. Este último foi o que conseguiu um maior equilíbrio entre ataque e defesa. O “4-2-4” praticamente padronizou-se em certa época no futebol brasileiro e foi com ele que o Brasil conquistou a Copa do Mundo de 1958.

Paralelamente à evolução do futebol, novos sistemas foram surgindo e o “4-2-4” transformou-se no “4-3-3”. Até por volta de 1990 dominou um “3-5-2”, que na Copa de 1994 deu lugar ao “4-4-2”. O extremo cuidado com o preparo físico dos atletas permitiu grandes inovações táticas. Na base de tudo está o princípio de que, ao invés de ater-se a posições fixas, o jogador deve exercer um maior número de missões, atacando, armando e defendendo em estreita cooperação com os companheiros de equipe.



OBJETIVO

Juazeiro - CE

COPA DO MUNDO

A ideia de organizar um torneio de futebol internacional a cada quatro anos surgiu em 1928, por sugestão do então presidente da FIFA, o francês Jules Rimet. O troféu de ouro maciço, que mais tarde recebeu seu nome, seria de posse provisória, até que algum país o conquistasse por três vezes. Com 1,8kg e trinta centímetros de altura, a Taça Jules Rimet representava uma Vitória alada, que segurava nas mãos um vaso em forma de copa.

A I Copa do Mundo foi disputada no Uruguai, em 1930, por 13 países. A longa viagem por mar dificultou a participação de muitas seleções europeias. A competição foi disputada em três fases: uma de classificação antes das semifinais e da final. O Brasil foi eliminado pela Iugoslávia na primeira fase. A final, disputada entre Argentina e Uruguai, terminou com a vitória dos anfitriões por 4 a 2.

Mais bem organizada e com mais participantes, a II Copa do Mundo teve como sede a Itália, em 1934, onde o governo fascista tentou fazer da competição um instrumento de propaganda política. Trinta e dois países se inscreveram para disputar a competição (três desistiram e os outros disputaram as eliminatórias para a escolha de 16 finalistas). Num sistema de eliminatórias simples, o Brasil foi derrotado na primeira fase pela Espanha, por 3 a 1. Itália e Tchecoslováquia decidiram o título, e mais uma vez a equipe anfitriã sagrou-se campeã.

Na III Copa, na França, não foram os franceses que brilharam em 1938, e sim os italianos, novamente campeões. Com a participação de 15 seleções, a III Copa seguiu os modelos da anterior, com jogos eliminatórios desde a fase das oitavas-de-final, realizados em nove cidades. O Brasil teve sua melhor participação no torneio, graças ao talento de Leônidas da Silva, Tim e outros craques: chegou às semifinais, mas perdeu de 2 a 1 para a Itália, que se sagrou campeã.

Após 12 anos de interrupção, provocada pela segunda guerra mundial, a IV Copa do Mundo foi disputada em 1950, no Brasil. A FIFA aprovou uma nova fórmula de torneio: participavam da primeira fase, classificatória, 16 seleções divididas em quatro grupos, de cada um dos quais duas classificavam-se para as oitavas-de-final. A final foi amarga para o futebol brasileiro: o Uruguai surpreendeu e derrotou por 2 a 1 a equipe do Brasil.

Na V Copa, realizada na Suíça em 1954, o mundo conheceu uma das melhores seleções de todos os tempos, a da Hungria. Prevaleceu, porém, a determinação tática da Alemanha, que chegou ao título com uma vitória sobre a Hungria na final. O Brasil, treinado por Zezé Moreira, foi eliminado pela Hungria nas quartas-de-final.

Garrincha, Didi e Pelé foram os grandes nomes da seleção brasileira de 1958, que ganhou na Suécia a VI Copa do Mundo, conquistando seu primeiro título mundial com uma campanha memorável: seis jogos, cinco vitórias e um

empate, com 16 gols a favor e quatro contra. Na final, a equipe treinada por Vicente Feola superou a Suécia por 5 a 2 e foi a primeira seleção a conquistar a Copa fora de seu continente.

A VII Copa do Mundo, no Chile, em 1962, serviu para reafirmar a superioridade brasileira, cuja seleção, quatro anos mais velha, ainda teve fôlego e técnica para conquistar o bicampeonato. Com a contusão de Pelé na segunda partida da competição, Garrincha sagrou-se o melhor jogador do torneio, e a seleção brasileira conseguiu uma campanha idêntica à de quatro anos antes: seis jogos, cinco vitórias e um empate. Treinada por Aimoré Moreira, a seleção derrotou a Tchecoslováquia na final por 3 a 1.

A Inglaterra, anfitriã da VIII Copa do Mundo, conquistou em 1966 a mais defensiva de todas as Copas. Na competição, surgiu o conceito da equipe sem especialistas, com cada jogador atuando ao mesmo tempo na defesa e no ataque. A seleção brasileira, novamente sob o comando de Vicente Feola, não conseguiu passar das oitavas-de-final, derrotada por Hungria e Portugal por 3 a 1. Na final, a equipe inglesa venceu a Alemanha Ocidental por 4 a 2, na prorrogação.

Na IX Copa do Mundo (México, 1970), a seleção brasileira conseguiu obter a posse definitiva da taça Jules Rimet. Pela primeira vez a competição era transmitida ao vivo pela televisão. Com uma campanha notável, a equipe treinada por Zagalo — que substituiu João Saldanha, afastado durante a fase de classificação — venceu todos os seis jogos, marcou 19 gols e sofreu sete. Pelé consagrou-se como “rei do futebol”, um mito para o esporte.

Na XII Copa (1982), a FIFA aumentou de 16 para 24 o número de seleções participantes e dividiu-as em seis grupos de quatro seleções, das quais apenas as duas primeiras colocadas passariam à segunda fase. Formavam-se então quatro grupos de três equipes. Os vencedores de cada grupo disputariam as semifinais. Sob o comando de Telê Santana, o Brasil foi desclassificado pela Itália. Na final, a Itália conquistou o tricampeonato ao vencer a Alemanha por 3 a 1.

Programada inicialmente para se realizar na Colômbia, a XIII Copa do Mundo (1986) acabou acontecendo no México, porque o governo colombiano alegou não ter recursos para sediar o evento. Novamente treinado por Telê Santana, o Brasil foi eliminado pela França nas quartas-de-final, na disputa de pênaltis. Na final, a Argentina venceu a Alemanha por 3 a 2 e sagrou-se bicampeã mundial.

As equipes da Argentina e Alemanha disputaram mais uma final, a da XIV Copa do Mundo, em 1990, na Itália. Dessa vez, no entanto, a vitória coube à Alemanha, que venceu por 1 a 0 e conquistou o torneio pela terceira vez. A equipe do Brasil foi derrotada pela Argentina por 1 a 0 nas oitavas-de-final.

Disputada nos Estados Unidos, a XV Copa do Mundo (1994) deu ao Brasil, comandado por Carlos Alberto Parreira, o primeiro tetracampeonato

mundial. O evento teve audiência recorde: pela televisão, 33 bilhões de espectadores assistiram aos 52 jogos, enquanto 3,5 milhões de torcedores compareceram aos estádios. Pela primeira vez na história da competição o resultado da partida final foi definido por pênaltis. Brasil e Itália empataram em 0 a 0 no tempo regulamentar e na prorrogação. Na cobrança de pênaltis, o Brasil venceu por 3 a 2.

A França conseguiu seu primeiro título mundial na XVI Copa do Mundo (1998), disputada em casa. Com 32 participantes, a fase inicial foi montada com oito chaves de quatro seleções. Os franceses se sagraram campeões ao vencer o Brasil na final por 3 a 0.

O Brasil volta a conquistar o título em 2002, o seu pentacampeonato, foi contra a Alemanha por 2 a 0.

Em 2006, a Itália sagra-se campeã contra a França nos pênaltis após empate por 1 a 1. Os franceses levaram a melhor sobre o Brasil nas quartas de final, por 1 a 0.

Em 2010 a Copa foi realizada pela primeira vez no continente africano, na África do Sul. A Espanha derrotou a Holanda na final por 1 a 0.

Em 2014 a Copa do Mundo volta ao Brasil e novamente não foi dessa vez que conseguimos um título dentro de casa, e pra piorar, perdemos por um vexaminoso resultado de 7 a 1 da Alemanha na semifinal, que se sagrou campeã ao vencer a Argentina na final por 1 a 0.

OUTRAS COMPETIÇÕES INTERNACIONAIS DE FUTEBOL

Taça da Europa. Também conhecida como Taça Europeia dos Clubes Campeões, a Taça da Europa é uma competição anual idealizada em 1954 pela revista francesa L'Équipe e disputada pela primeira vez, no ano seguinte, sob controle da União Europeia de Futebol (UEFA). Dela participam os campeões nacionais de todos os países europeus, além do vencedor da Taça da Europa anterior. As equipes colocadas em segundo, terceiro e quarto lugares em cada campeonato nacional disputam anualmente, desde 1958, a Copa da UEFA.

Recopa. A Taça Europeia dos Vencedores das Taças, ou Recopa, é disputada anualmente desde 1960 entre os vencedores das taças nacionais, de que participam os campeões de todas as divisões profissionais.

Taça Europeia das Nações. Também organizada pela UEFA, a Taça Europeia das Nações reúne todas as seleções nacionais da Europa de quatro em quatro anos, numa competição disputada nos moldes da Copa do Mundo, desde 1960.

Taça Libertadores da América. Correspondente sul-americana da Taça da Europa, a Taça Libertadores da América foi criada em 1960 para apontar o campeão de clubes do continente e para impedir que o Real Madrid se autoproclamasse campeão mundial. É uma competição realizada apenas entre os clubes campeões e vice-campeões de países latino-americanos (no Brasil, o vencedor do Campeonato Brasileiro e o da Copa do Brasil).

Taça Intercontinental de Clubes Campeões. Desde sua primeira disputa, a Taça Libertadores indica uma equipe para disputar com o campeão europeu o Campeonato Mundial Interclubes, ou Taça Intercontinental de Clubes Campeões, designação preferida pela FIFA, uma vez que se enfrentam, em partida única, em Tóquio, apenas clubes da América do Sul e da Europa.

Copa América. Criado em 1916, o Campeonato Sul-Americano de Seleções foi durante décadas o principal evento do futebol no continente. Em 1979, ganhou novo nome — Copa América — e novo sistema de disputa, com equipes divididas em grupos e partidas disputadas em campos de uma e de outra. Em 1993, o torneio foi estendido às três Américas.

Conmebol. A Confederação Sul-Americana de Futebol (Conmebol) passou a promover no continente outros cinco torneios anuais interclubes: Supercopa (desde 1988), entre todos os campeões da Taça Libertadores; a Copa Masters (1992), entre os vencedores da Supercopa; a Copa Conmebol (1992), entre os vice-campeões nacionais; a Recopa (1989), entre os campeões da Taça Libertadores e da Supercopa; e a Copa de Ouro (1992), entre os campeões da Libertadores, da Supercopa, da Copa Masters e da Conmebol.

Autoria: Ana Flávia

No futebol, os **esquemas táticos** (ou **formações**) são as formas de um treinador escalar sua equipe dentro de campo. As duas posições são: goleiro (ou guarda-redes, em Portugal) e os jogadores de linha. Mas, com o desenrolar da história desse esporte, foram criados vários tipos de posições, e conseqüentemente, esquemas táticos, alguns mais ofensivos, outros mais defensivos e com diferentes formas de se tornar equilibrado (atacar e defender com a mesma eficiência).

Ressalta-se, neste ponto, que a dimensão da tática no futebol não se restringe ao posicionamento dos jogadores no campo de jogo. Na literatura científica, aspectos associados a estas referências espaciais situam-se no plano estratégico do jogo. Neste ponto, embora comumente associe-se o termo "esquemas táticos" à disposição dos jogadores no campo de jogo, sugere-se que o conceito de tática vá além desta mera questão espacial. Especificamente, suporta-se na literatura científica que a tática se apresenta como a solução para as tarefas-problema que emergem no jogo. Assim, recomenda-se o termo "plataforma de jogo" para referir-se à disposição espacial dos jogadores e o termo "tática" para referir-se às tomadas de decisão que ocorrem no jogo.

Todos os esquemas possuem diferenças em sua configuração (principalmente no meio-campo), e também na forma de como cada jogador é orientado. Os esquemas são tipicamente identificados por três números, que indicam o número de jogadores na defesa, meio-campo e ataque, respectivamente.

O primeiro esquema tático lógico foi o 4-2-4, quando se acreditava que o objetivo do futebol era marcar gols. Hoje em dia, o futebol se preocupa cada vez mais em não sofrer gols, por isso há muito tempo não se vê uma equipe jogando nesse esquema, que começou a perder espaço para o 3-4-3 e 4-3-3, até que foi extinto pelos treinadores e especialistas. Atualmente, os esquemas táticos mais usados são o 4-4-2 e o 3-5-2.

A FIFA reconhece apenas seis sistemas táticos (1-1-8; W.M; 4-2-4; 4-3-3 4-4-2; 3-5-2). Os demais são considerados variações destes já existentes^[4]. Segundo Carlos Alberto Parreira "os sistemas de jogo não são a coisa mais importante, mas fazem a diferença. Sem o mínimo de organização, não dá para jogar futebol profissional."

"Carrossel" ou "Futebol Total"

É um esquema tático criado pelo treinador holandês Rinus Michels tem como finalidade que cada jogador assuma uma posição no campo aleatoriamente, ou seja, sem posição fixa, menos o goleiro, é claro, e é considerado a maior demonstração de futebol total com todos atacando e defendendo.

Na copa do Mundo na Alemanha em 1974, a Holanda de Johan Cruyff mostrou ao mundo a grande inovação tática, mas caiu perante a Alemanha Ocidental de Franz Beckenbauer perdendo de 2 a 1 na final.

1-1-8

O 1-1-8 foi a primeira estratégia que apareceu no futebol. Tem-se registro dela em 1863. Usada até 1871, essa tática continha apenas um homem de defesa e um meio-campista, enquanto formava-se uma linha de oito jogadores de frente.

1-2-7

A tática primeiramente usada no futebol inglês delegava outros atletas para o meio campo, que atuavam como armadores e/ou volantes para fazer gols.

2-2-6

Marcou o período de 1872 a 1883. Tinha maior preocupação com a defesa, com dois backs e dois meias, ainda tinham seis homens de frente, mas eles tinham funções ofensivas. Eram dois pontas, dois atacantes internos e dois centroavantes.

2-3-5, ou Pirâmide

A partir de 1883, a formação adotada por praticamente todo mundo do futebol foi o 2-3-5, conhecida como "Pirâmide", ou "Sistema Clássico" por ser o esquema tático que vigorava na época em que o futebol começa a ser 'exportado' da Grã-Bretanha para o mundo. Possuía dois zagueiros, três meias ofensivos e cinco atacantes, sendo dois nas pontas, dois segundos atacantes e um centroavante, o que denota o início da preocupação dos treinadores em povoar a parte central do campo. O esquema 2-3-5 foi muito utilizado até a Copa de 1938.

WM

Com a mudança na lei de impedimento no fim dos anos 20 (a partir daquele momento um atacante teria de ficar atrás de dois homens de defesa e não de três como era anteriormente) o professor de geometria e treinador do Arsenal Herbert Charpman armou um esquema que mudaria o futebol e seria base de praticamente todas as equipes do mundo. O WM (3-2-2-3 ou até 3-4-3) consistia em três defensores - sendo dois laterais e um zagueiro -, dois meias de arranque, algo como os volantes, e dois enganches ou meias armadores.

Na frente, dois pontas e um centroavante, a colocação dos atletas lembrava um W e um M, por isso o nome da formação. Ainda mais interessante foi que nessa estratégia foi colocado um quadrado mágico no meio, não pelos atletas serem excepcionais, e sim por que a forma do meio campo poderia ser mudada de acordo com a necessidade do time, um meia de arranque poderia ir ajudar na armação e vice-versa.

3-3-3-1

"Inventado" por El Loco Marcelo Bielsa na boa seleção chilena de 2010, foi uma das bases usadas por Guardiola no Super-Barcelona. O time constava com três defensores, sendo que os dois do lado podem sair para jogar, um volante, dois meias abertos, uma linha de três meias-atacantes e um centroavante fixo.

3-3-4

Neste sistema é utilizado dois zagueiros e um dos laterais na defesa. Compondo o meio-campo, outro lateral fica como meio-campo defensivo, enquanto o volante fica como meio-campo central junto a um dos meias-armadores. O outro meia-armador fica como atacante junto com os três atacantes.



3-4-3

A sua primeira aparição foi na Copa do Mundo de 1962, na sua defesa existe um líbero que faz a cobertura das jogadas, nos lados do meio-campo, um ala defensivo, e um ponteiro. Além de três atacantes, sendo dois pontas de lança e um centro avante.

3-5-2

O terceiro mais utilizado atualmente, possui um meio-campo com dois volantes e 2 laterais avançados e sem obrigação de marcar, assim

denominados *alas*. Com dois centroavantes que recebem bolas cruzadas na área pelos alas.

O **3-5-2** é um esquema tático com três jogadores na defesa, cinco jogadores no meio-campo e dois jogadores no ataque.

Este esquema surgiu na Europa, como opção menos defensiva que o 4-4-2. Na defesa, foi adicionado um zagueiro e o último jogador da defesa é conhecido como líbero. Os laterais foram colocados mais à frente, e passaram a ser chamados de alas.

O líbero tem importância fundamental neste esquema. É ele o jogador que orienta a defesa, desarma adversários e cria as jogadas de ataque. Para este ataque funcionar, o meio-campo deve ter jogadores com capacidade de marcação.

No lado defensivo do esquema, cada zagueiro fica incumbido de marcar um atacante, enquanto o líbero, que pode se posicionar na frente ou atrás da defesa, "na sobra", auxiliando o setor defensivo. Os meias protegem a entrada da área e os alas cuidam das laterais.

3-5-2 Dinamarquês

Sepp Pionek, o alemão que treinava a Dinamarca semifinalista da Euro 84 inovou num esquema de três zagueiros que não era defensivo. O líbero saía para o jogo quando o time estava com a posse de bola, chegando a incorporar o meio campo e, em alguns casos, o ataque. O esquema era composto por uma linha de três defensores, no meio campo havia um volante, dois alas, e dois meias armadores; e dois centroavantes um pouco abertos. O sistema foi muito utilizado na Europa nos anos 90.

3-6-1



3-6-1.

O **3-6-1** é um esquema tático com três jogadores na defesa, dois como volante, dois no meio-campo, um na lateral-direita, um na lateral-esquerda e somente um atacante.

É uma tática muito rara em partidas de futebol, pois várias equipes já adotaram o 4-4-2, 3-5-2 e 4-5-1.

No lado ofensivo, ambos os meias e os laterais sobem ao ataque, um volante fecha o meio-campo e o outro fica de sobra na intermediária. No lado defensivo, os laterais e os volantes voltam, e os meias ficam na intermediária de seu clube.

4-1-3-2

Formação que consiste em atacar, pois é composta por dois pontas-de-lança, um médio ofensivo e ainda dois médios laterais o que faz com que o jogo corra muito pelas alas.

4-2-3-1

Um dos esquemas mais utilizados no século XXI. Considerado moderno e eficaz, faz com que a equipe possa se defender e atacar com seis jogadores. É idealmente utilizado em times que possuem jogadores que saibam defender e atacar com precisão e em conjunto. É composto por quatro defensores (dois zagueiros e dois laterais), dois meio-campistas que ajudam na defesa e no ataque, dois pontas, um meia-centralizado e um centroavante que pode ser fixo ou móvel.

4-2-4



4-2-4.

O **4-2-4** é composto por 4 defensores, 2 meio-campo e 4 atacantes. Foi um esquema popular nas décadas de 1940 e 50.

O esquema funciona com os laterais atuando na defesa além dos zagueiros, então os laterais não avançam muito. No meio-campo, só direita e esquerda onde ambos ficam de sobra, pois na área já tem os quatro atacantes, além disso, eles precisam cuidar para impedir um contra-ataque do oponente. No ataque, ambos avançam, quando seu time não ataca, dois deles voltam para o meio-campo e dois ficam mais avançados ali.

4-3-3



4-3-3.

O **4-3-3** é conhecido como um esquema tático com quatro jogadores na defesa, três jogadores no meio-campo (com um ou dois volantes) e três jogadores no ataque (dois pontas e um atacante).

Este esquema foi popular no final da década de 1960 e início da década de 1970, tendo sido usado pela Holanda na Copa de 1974.

Do lado ofensivo do esquema, os pontas e os laterais sobem para o ataque, acabando por desarmar a defesa adversária --- já que o lateral adversário se vê obrigado a marcar dois jogadores. E, no aspecto defensivo, os três homens de frente auxiliam na marcação dos laterais/volantes adversários.

O esquema 4-3-3 mostrou-se mais eficiente nas equipes em que os jogadores de ataque, especialmente os que atuavam pelos flancos do campo, eram velozes, dinâmicos e capazes de ajudar na marcação. O fato de o meio-campo, teoricamente, ser composto por três jogadores faz com que a equipe dependa muito de um meia de ligação talentoso, pois se os outros dois homens de meio forem mais marcadores do que armadores, as jogadas de ataque, em sua maioria, dependerão do jogador de criação. No entanto, muitas das equipes que adotam o esquema na atualidade apresentam volantes (também conhecidos como "volantes modernos"), polivalentes, versáteis e capazes de auxiliar na criação de jogadas ofensivas. Ainda no aspecto ofensivo, é muito conhecida a possibilidade de triangulação entre laterais e atacantes que atuam pelos flancos, criando jogadas de grande eficiência se efetuadas com velocidade e inteligência.

Possui uma variação, o 4-1-2-3, recuando um dos volantes, deixando-o mais fixo, cobrindo assim a flutuabilidade dos laterais, sem expor a defesa.

4-3-2-1

4-3-2-1, ou árvore de natal, é considerado uma variação ofensiva do 4-3-3, utilizado principalmente a partir da Copa do Mundo de 2010. A defesa consiste em uma linha de quatro (dois laterais e dois zagueiros), protegida por dois volantes. A linha de meio campo é composta por um meia armador centralizado e dois meias-atacantes pelos flancos, que podem tanto ajudar na marcação (ao compor a linha de meio campo junto dos volantes) como no apoio (ao posicionarem-se como os pontas do esquema 4-3-3), ao lado do centroavante.

4-4-2

O mais utilizado atualmente começou a ser usado nos anos 70. É o modo 4-4-2

4-4-2 Inglês

O 4-4-2 Inglês, criado pelo Sir Alf Ramsey, utilizou como base o 4-2-4 básico, onde os pontas foram recuados e criou os *Wingers* - o meia de lado que está em praticamente todos os times da Premier League e na seleção inglesa até hoje. O esquema consistia numa linha defensiva de quatro, outra linha de quatro no meio campo, com dois meias abertos, um volante e um central que armava o jogo. Na frente, dois centroavantes fixos - geralmente altos e fortes. Foi aí que começou o show de cruzamentos que era habitual no futebol inglês.

4-1-4-1

Um esquema moderno utilizado pela Seleção Brasileira a partir de 2016. Há controvérsias sobre o início do uso desse esquema, com alguns pesquisadores afirmando que o Flamengo de 1981 e a Seleção Brasileira de 1982 já jogavam com esse esquema. Porém, o primeiro uso prático verificado e

confirmado foi feito por Vanderlei Luxemburgo quando montou a equipe do Flamengo campeã brasileira de 1992. O técnico não seguiu no comando por divergências com a diretoria. A partir de 2015, técnicos como Tite e Guardiola passaram a utilizar o esquema em seus clubes. A tática consiste em jogar com duas linhas de quatro jogadores, com um volante a frente da zaga e um centroavante a frente do meio-campo. Na prática, são quatro defensores (sendo dois zagueiros e dois laterais), um volante de transição, dois meio-campistas centrais, dois meio-campistas laterais ou pontas e um centroavante.

4-5-1



4-5-1.

O **4-5-1** é um esquema de jogo razoavelmente moderno dentro do mundo do futebol.

Esse esquema de jogo consiste em utilizar quatro defensores (2 zagueiros centrais e 2 laterais), 5 jogadores de meio-campo e apenas 1 atacante, além do goleiro. Muitas equipes utilizam um desdobramento do 4-5-1, o 4-4-1-1, que ao invés de jogar com uma linha de 5 jogadores no meio-de-campo, utilizam uma linha de 4 jogadores no meio-de-campo e 1 meia-atacante (como atuou Zidane na Copa do Mundo Fifa de 2006).

Esse esquema permite uma melhor distribuição dos jogadores em campo na marcação, quando o time não tem a bola. Normalmente é usado o sistema de "back line", isto é: todos os jogadores atrás da linha da bola participando diretamente da marcação, às vezes com exceção do atacante.

Jogar desta forma também permite às equipes uma transição rápida para o ataque. O meio-campo normalmente se distribui com dois jogadores pelos lados e três mais centralizados. Assim, geralmente quando o time retoma a bola, os meio-campistas das pontas encostam no atacante se tornando praticamente pontas. Os outros três meio-campistas saem com a bola e organizam o jogo na tentativa de chegar ao ataque.

Assim, o sistema ofensivo de jogo se torna praticamente um 4-3-3 à moda antiga, podendo variar a um 3-4-3 com a subida de um lateral. O sistema defensivo varia entre o 4-5-1, o 4-6-0 (quando o atacante entra no "back line") e um 5-4-1 ou 5-5-0 (se um meio-campista voltar para fazer a função de líbero)

Os melhores exemplos de equipes que atuam ou atuaram no 4-5-1 são a França, Portugal a Itália e a Noruega, cada uma dentro das suas características próprias de sistemas ofensivo e defensivo.

Uma variação frequente do 4-5-1 se caracteriza por um meio-campo constituído de 2 volantes e 3 meias ofensivos, sendo dois abertos e um

centralizado. A seleção brasileira, vencedora da Copa das Confederações 2013, utilizou esse esquema.

4-6-0

O **4-6-0** é um esquema tático com quatro defensores, seis meio-campo e nenhum atacante.

É usado quando seu time está sendo pressionado pelo adversário no esquema 4-5-1, sendo que o atacante volta ao meio-campo para ajudar a marcação. Uma tática muito nova foi criada no final dos anos 90. Ainda é pouco usado, pois as equipes usam o 4-5-1 ou o 5-4-1, para táticas muito defensivas. Tática bastante defensiva usada para combater o favoritismo de uma equipa, para reduzir o poderio ofensivo de uma equipa.

5-3-2



5-3-2.

Uma tática muito defensiva no futebol, que é nova, criada nos anos 90.

Uma tática usada apenas quando seu time está na defesa para segurar algum resultado. Mas também é usada por alguns clubes quando se tem um jogo difícil de ganhar ou de empatar. Funciona assim: os defensores contam com os laterais, que ficam mais atrás, há o líbero, e mais dois zagueiros. Os meias, todos avançam junto com os atacantes, porém os meias também voltam, os atacantes não.

5-4-1

Formação de caráter extremamente defensivo é constituída por três zagueiros, dois laterais, dois meias-ofensivos/armadores (normalmente), dois volantes e somente um atacante.

5-5-0

O **5-5-0** é uma tática com cinco defensores (2 laterais, 2 zagueiros e um líbero) e cinco no meio-campo (2 volantes e três meias), é uma das mais defensivas táticas de uma equipe, uma tática muito usada para segurar o ataque da equipe adversária (quando sua equipe está ganhando uma partida complicada e com o adversário tentando empatar a partida).

Tudo acontece quando sua equipe está ganhando a partida por um gol de diferença, na tática 5-4-1 e o adversário pressiona para tentar empatar, então o único atacante de sua equipe fica no "back line", isto é, volta para ajudar na marcação no meio-campo, deixando assim de ser atacante.

Caso sua equipe sofra o empate, aí o treinador terá que mudar o 5-4-1, para o 4-3-3, 3-4-3, 3-3-4 ou até mesmo o 4-2-4.

HISTÓRIA DO VOLEIBOL



William George Morgan, o criador do voleibol.

O vôlei foi criado em 9 de fevereiro de 1895 por William George Morgan nos Estados Unidos. O objetivo de Morgan, que trabalhava na "Associação Cristã de Moços" (ACM), era criar um esporte de equipes sem contato físico entre os adversários, de modo a minimizar os riscos de lesões. Inicialmente jogava-se com uma câmara de ar da bola de basquetebol e foi chamado *Mintonette*, mas rapidamente ganhou popularidade com o nome de *volleyball*. O criador do voleibol faleceu em 27 de dezembro de 1942 aos 72 anos de idade.

O voleibol de praia, uma modalidade derivada do voleibol surgida na década de 1920, tem obtido grande sucesso em diversos países, nomeadamente no Brasil e nos Estados Unidos.

Em 1947, foi fundada a Federação Internacional de Voleibol (FIVB). Dois anos mais tarde foi realizado o primeiro Campeonato Mundial de Voleibol. Na ocasião, só houve o evento masculino. Em 1952, o evento foi estendido também ao voleibol feminino. No ano de 1964, o voleibol passou a fazer parte do programa dos Jogos Olímpicos, tendo-se mantido até a atualidade.

A partir dos Jogos Olímpicos de 1988, uma nova regra impediu a interrupção do jogo para que se pudesse secar a quadra. Os times passaram a entrar com toalhinhas presas na parte de trás do calção, usadas sempre que o suor molha o piso (esta regra não está mais em vigor).

Karch Kiraly é considerado o maior jogador de vôlei de sempre, tendo conseguido medalhas de ouro no vôlei nos Jogos Olímpicos de 1984 e 1988 e depois repetido o feito no vôlei de praia, nos jogos de 1996, tendo sido o único jogador a conseguir a proeza.

NO BRASIL

Antes do estouro do voleibol no Brasil, durante os anos 1980, a Seleção Brasileira se resumia a um único grande jogador. A dinastia de Antônio Carlos Moreno durou 21 anos e 366 jogos. Uma trajetória exemplar, iniciada aos dezessete anos, em que ele disputou sete campeonatos sul-americanos e quatro jogos Pan-Americanos. Participou também de quatro mundiais e cinco Olimpíadas.

Nos esportes coletivos, a primeira medalha de ouro olímpica conquistada por um país lusófono foi obtida pela equipe masculina de vôlei do Brasil nos Jogos Olímpicos de Verão de 1992. A proeza se repetiu nos Jogos Olímpicos de Verão de 2004 e nos Jogos Olímpicos de Verão de 2008 foi a vez da seleção brasileira feminina ganhar a sua primeira medalha de ouro em Olimpíadas.

A Seleção Masculina de Voleibol do Brasil possui os dois recordes mundiais de público na história do voleibol: em 26 de Julho de 1983, no Estádio do Maracanã, no Rio de Janeiro, 95 887 pessoas viram O Grande Desafio de Vôlei – Brasil X URSS, uma partida amistosa na qual o Brasil derrotou a então campeã olímpica e mundial, União Soviética, por 3-1, num recorde absoluto da história do esporte. No dia 6 de Julho de 1995, no Ginásio do Mineirinho, em Belo Horizonte, foi batido o recorde de público numa partida *indoor*: 25 326 torcedores superlotaram o ginásio para ver a Itália bater o Brasil por 3-2, na fase decisiva de classificação para as finais da Liga Mundial daquele ano.

REGRAS



As seleções de Bulgária e Sérvia se enfrentam em 2011.

Cada equipe de voleibol é constituída por 12 jogadores: seis efetivos (sendo um líbero) e seis suplentes. Em quadra, portanto, ficam dois times de seis jogadores.

As equipes são separadas por uma rede no meio da quadra. O jogo começa com um dos times que devem sacar. Logo depois do saque, a bola deve ultrapassar a rede e seguir ao campo do adversário onde os jogadores tentam evitar que a bola entre no seu campo usando qualquer parte do corpo (antes não era válido usar membros da cintura para baixo, mas as regras foram mudadas). O jogador pode rebater a bola para que ela passe para o campo

adversário sendo permitidos dar três toques na bola antes que ela passe, sempre alternando os jogadores que dão os toques. Caso a bola caia, é ponto do time adversário.

O jogador não pode encostar na rede e, caso isso ocorra, o ponto será para o outro time. O mesmo jogador não pode dar 2 ou mais toques seguidos na bola, exceção no caso do toque de Bloqueio.

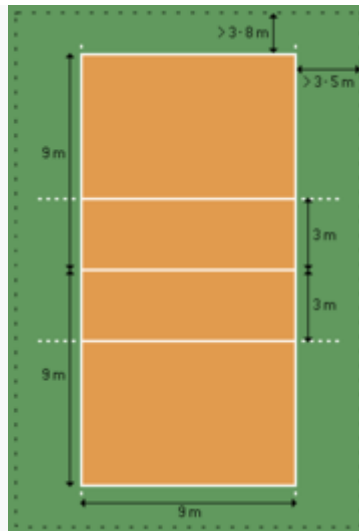
O CAMPO

É retangular, com a dimensão de 18 x 9 metros, com uma rede no meio colocada a uma altura variável, conforme o sexo e a categoria dos jogadores (exemplo dos seniores e juniores: masculino 2,43 metros e feminino 2,24 metros).

Há uma linha de 3 metros em direção do campo para a rede, dos dois lados e uma distância de 6 metros até o fim da quadra. Fazendo uma quadra de extensão de 18 metros de ponta a ponta e 9 metros de lado a lado.

O campo mede 18 metros de comprimento por 9 de largura (18 x 9 metros), e é dividido por uma linha central em um dos 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.

EQUIPAMENTO



Campo de Voleibol.

As partidas de voleibol são confrontos envolvendo duas equipes disputados em ginásio coberto ou ao ar livre conforme desejado.

Acima da linha central, é postada uma rede de material sintético a uma altura de 2,43 m para homens ou 2,24 m para mulheres (no caso de competições juvenis, infanto-juvenis e mirins, as alturas são diferentes). 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 do campo. 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.

Caso a bola toque em uma das antenas ou nas estruturas físicas do ginásio, o ponto vai automaticamente para o oponente do último jogador que a tocou.

A bola empregada nas partidas de voleibol é composta de couro ou couro sintético e mede aproximadamente 65 centímetros de perímetro. Ela pesa em torno de 270 gramas e deve ser inflada com ar comprimido a uma pressão de 0,30 quilogramas por centímetro quadrado.

ESTRUTURA

Ao contrário de muitos esportes, tais como o futebol ou o basquetebol, o voleibol é jogado por pontos, e não por tempo. 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 - com exceção do líbero - devendo necessariamente retornar à quadra para ocupar a posição daquele que tomara originalmente o seu lugar.

Os seis jogadores de cada equipe são dispostos na quadra do seguinte modo. No sentido do comprimento, três estão mais próximos da rede, e três mais próximos do fundo; e, no sentido da largura, dois estão mais próximos da lateral esquerda; dois, do centro da quadra; e dois, da lateral direita. Estas posições são identificadas por números: com o observador postado frente à rede, aquela que se localiza no fundo à direita recebe o número 1, e as outras seguem-se em ordem crescente conforme o sentido anti-horário.

O JOGO



Posicionamento e rotação.

No início de cada *set*, o jogador que ocupa a posição 1 realiza o saque, e, acerta a bola com a mão tencionando fazê-la atravessar o espaço aéreo delimitado pelas duas antenas e aterrissar na quadra adversária. 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 ou passe, e seu objetivo primordial é evitar que ela atinja uma área válida do campo. Segue-se então usualmente o levantamento, que procura colocar a bola no ar de modo a 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.

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.

Em termos técnicos, os jogadores que ocupam as posições 1, 6 e 5 só podem acertar a bola acima da altura da rede em direção à quadra adversária se estiverem no "fundo" de sua própria quadra. Por esta razão, não só o bloqueio torna-se impossível, como restrições adicionais se aplicam ao ataque. 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.

Após o ataque adversário, o time procura interceptar a trajetória da bola com os braços ou com outras partes do corpo para evitar que ela aterrisse na quadra. Se obtém sucesso, diz-se que foi feita uma defesa, e seguem-se novos levantamento e ataque. O jogo continua até que uma das equipes cometa um erro ou consiga fazer a bola tocar o campo do lado oponente.

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 3, no caso do atleta que ocupava a posição 4). Este movimento é denominado rodízio.

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 exercitar 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.

PONTOS

Existem basicamente duas formas de marcar pontos no voleibol. A primeira consiste em fazer a bola aterrissar sobre a quadra adversária como resultado de um ataque, de um bloqueio bem sucedido ou, mais raramente, de um saque que não foi corretamente recebido. A segunda ocorre quando o time adversário comete um erro ou uma falta.

Diversas situações são consideradas erros:

- A bola toca em qualquer lugar exceto em um dos doze atletas que estão em quadra, 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 ou condução".
- A bola é tocada mais de três vezes antes de retornar para o campo adversário.
- A bola toca a antena, ou passa sobre ou por fora da antena em direção à quadra adversária.
- O jogador encosta na borda superior da rede.
- 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").
 - O jogador leva mais de oito segundos para sacar.
 - 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*.
 - Os "dois toques" são permitidos no primeiro contato do time com a bola, desde que ocorram em uma "ação simultânea" - a interpretação do que é ou não "simultâneo" fica a cargo do árbitro.
 - A não ser no bloqueio. O toque da bola no bloqueio não é contabilizado.
 - A invasão por baixo de mãos e pés é permitida apenas se uma parte dos membros permanecer em contato com a linha central.
-

FUNDAMENTOS

Um time que deseja competir em nível internacional precisa dominar um conjunto de seis habilidades básicas, denominadas usualmente sob a rubrica "fundamentos". Elas são: saque, passe, levantamento, ataque, bloqueio e defesa. A cada um destes fundamentos compreende um certo número de habilidades e técnicas que foram introduzidas ao longo da história do voleibol e são hoje consideradas prática comum no esporte.

SAQUE OU SERVIÇO



Jogador preparando-se para sacar.

O saque ou serviço marca o início de uma disputa de pontos no voleibol. Um jogador posta-se atrás da linha de fundo de sua quadra, estende o braço e acerta a bola, de forma a fazê-la atravessar o espaço aéreo acima da rede delimitado pelas antenas e aterrissar na quadra adversária. Seu principal objetivo consiste em dificultar a recepção de seu oponente controlando a aceleração e a trajetória da bola.

Existe a denominada *área de saque*, que é constituída por duas pequenas linhas nas laterais da quadra, o jogador não pode sacar *de fora* desse limite.

Um saque que a bola aterrissa diretamente sobre a quadra do adversário sem ser tocada pelo adversário - é denominado em voleibol "ace", assim como em outros esportes tais como o tênis.

No voleibol contemporâneo, foram desenvolvidos muitos tipos diferentes de saques:

- Saque por baixo ou por cima: indica a forma como o saque é realizado, ou seja, se o jogador acerta a bola por baixo, no nível da cintura, ou primeiro lança-a no ar para depois acertá-la acima do nível do ombro. A recepção do saque por baixo é usualmente considerada muito fácil, e por esta razão esta técnica não é mais utilizada em competições de alto nível.
- Jornada nas estrelas: um tipo específico de saque por baixo, em que a bola é acertada de forma a atingir grandes alturas (em torno de 25 metros). O aumento no raio da parábola descrito pela trajetória faz com que a bola desça quase em linha reta, e em velocidades da ordem de 70 quilômetros por hora. Ao contrário do que todos imaginam, o primeiro atleta brasileiro a

executá-lo não foi o Bernard Rajzman, e sim Vicente Pinheiro Chagas, no início da década de 1950. Vicentão, como era conhecido em Minas Gerais, executou esse tipo de saque quando jogava pelo Clube Atlético Mineiro. Naquela ocasião, a maioria das quadras eram descobertas em Belo Horizonte, e esse saque surtia, segundo os mais antigos, um efeito devastador. A bola subia além do feixe de luz dos holofotes e, momentaneamente, não era vista pelos jogadores. Muitos anos depois, Bernard aplicou esse tipo de saque na praia no início da década de 1980, e o levou para os ginásios com muito sucesso. Na ocasião, passava, na televisão brasileira, o seriado "Jornada nas Estrelas". Foi o bastante para o saque ser batizado com esse nome. Popularizado na década de 1980 pela equipe brasileira, especialmente pelo ex-jogador Bernard Rajzman, ele hoje é considerado ultrapassado, e já não é mais empregado em competições internacionais.

- Saque com efeito: denominado em inglês *spin serve*, trata-se de um saque em que a bola ganha velocidade ao longo da trajetória, ao invés de perdê-la, graças a um efeito produzido dobrando-se o pulso no momento do contato.
- Saque flutuante ou saque sem peso: saque em que a bola é tocada apenas de leve no momento de contato, o que faz com que ela perca velocidade repentinamente e sua trajetória se torne imprevisível.
- Viagem ao fundo do mar: saque em que o jogador lança a bola, faz a aproximação em passadas como no momento do ataque, e acerta-a com força em direção à quadra adversária. Supõe-se que este saque já existisse desde a década de 1960, e tenha chegado ao Brasil pelas mãos do jogador Feitosa. De todo modo, ele só se tornou popular a partir da segunda metade dos anos 1980.
- Saque oriental: o jogador posta-se na linha de fundo de perfil para a quadra, lança a bola no ar e acerta-a com um movimento circular do braço oposto. O nome deste saque provém do fato de que seu uso contemporâneo restringe-se a algumas equipes de voleibol feminino da Rússia.

PASSE



Passe realizado com manchete.

Também chamado recepção, o passe é o primeiro contato com a bola por parte do time que não está sacando e consiste, em última análise, em tentativa de evitar que a bola toque a sua quadra, o que permitiria que o adversário marcasse um ponto. Além disso, o principal objetivo deste fundamento é controlar a bola de forma a fazê-la chegar rapidamente e em

boas condições nas mãos do levantador, para que este seja capaz de preparar uma jogada ofensiva.

O fundamento "passe" envolve basicamente duas técnicas específicas: a "manchete", em que o jogador empurra a bola com a parte interna dos braços esticados, usualmente com as pernas flexionadas e abaixo da linha da cintura; e o "toque", em que a bola é manipulada com as pontas dos dedos acima da cabeça.

Quando, por uma falha de passe, a bola não permanece na quadra do jogador que está na recepção, mas atravessa por cima da rede em direção à quadra da equipe adversária, diz-se que esta pessoa recebeu uma "bola de graça".

MANCHETE

É uma técnica de recepção realizada com as mãos unidas e os braços um pouco separados e estendidos, o movimento da manchete tem início nas pernas e é realizado de baixo para cima numa posição mais ou menos cômoda, é importante que a perna seja flexionada na hora do movimento, garantindo maior precisão e comodidade no movimento. Ela é usada em bolas que vem em baixa altura, e que não tem chance de ser devolvida com o toque.

É considerada um dos fundamentos da defesa, sendo o tipo de defesa do saque e de cortadas mais usado no jogo de voleibol. É uma das técnicas essenciais para o líbero mas também é empregada por alguns levantadores para uma melhor colocação da bola para o atacante.

LEVANTAMENTO

O levantamento é normalmente o segundo contato de um time com a bola. Seu principal objetivo consiste em posicioná-la de forma a permitir uma ação ofensiva por parte da equipe, ou seja, um ataque.

A exemplo do passe, pode-se distinguir o levantamento pela forma como o jogador executa o movimento, ou seja, como "levantamento de toque" e "levantamento de manchete". Como o primeiro usualmente permite um controle maior, o segundo só é utilizado quando o passe está tão baixo que não permite manipular a bola com as pontas dos dedos, ou no voleibol de praia, em que as regras são mais restritas no que diz respeito à infração de "carregar".

Também costuma-se utilizar o termo "levantamento de costas", em referência à situação em que a bola é lançada na direção oposta àquela para a qual o levantador está olhando.

Quando o jogador não levanta a bola para ser atacada por um de seus companheiros de equipe, mas decide lançá-la diretamente em direção à quadra adversária numa tentativa de conquistar o ponto rapidamente, diz-se que esta é uma "bola de segunda".

ATAQUE



Jogador atacando.

O ataque é, em geral, o terceiro contato de um time com a bola. O objetivo deste fundamento é fazer a bola aterrissar na quadra adversária, conquistando deste modo o ponto em disputa. Para realizar o ataque, o jogador dá uma série de passos contados ("passada"), salta e então projeta seu corpo para a frente, transferindo deste modo seu peso para a bola no momento do contato.

O voleibol contemporâneo envolve diversas técnicas individuais de ataque:

- **Ataque do fundo:** ataque realizado por um jogador que não se encontra na rede, ou seja, por um jogador que não ocupa as posições 2-4. O atacante não pode pisar na linha de três metros ou na parte frontal da quadra antes de tocar a bola, embora seja permitido que ele aterrisse nesta área após o ataque.
- **Diagonal ou Paralela:** indica a direção da trajetória da bola no ataque, em relação às linhas laterais da quadra. Uma diagonal de ângulo bastante pronunciado, com a bola aterrissando na zona frontal da quadra adversária, é denominada "diagonal curta".
- **Cortada ou Remate:** refere-se a um ataque em que a bola é acertada com força, com o objetivo de fazê-la aterrissar o mais rápido possível na quadra adversária. Uma cortada pode atingir velocidades de aproximadamente 200 quilômetros por hora.
- **Largada:** refere-se a um ataque em que jogador não acerta a bola com força, mas antes toca-a levemente, procurando direcioná-la para uma região da quadra adversária que não esteja bem coberta pela defesa.
- **Explorar o bloqueio:** refere-se a um ataque em que o jogador não pretende fazer a bola tocar a quadra adversária, mas antes atingir com ela o bloqueio oponente de modo a que ela, posteriormente, aterrisse em uma área fora de jogo.

- Ataque sem força: o jogador acerta a bola mas reduz a força e conseqüentemente sua aceleração, numa tentativa de confundir a defesa adversária.
- Bola de xeque: refere-se à cortada realizada por um dos jogadores que está na rede quando a equipe recebe uma "bola de graça" (ver *passse*, acima).

Bloqueio



Bloqueio triplo.

O bloqueio refere-se às ações executadas pelos jogadores que ocupam a parte frontal da quadra (posições 2-3-4) e que têm por objetivo impedir ou dificultar o ataque da equipe adversária. Elas consistem, em geral, em estender os braços acima do nível da rede com o propósito de interceptar a trajetória ou diminuir a velocidade de uma bola que foi cortada pelo oponente.

Denomina-se "bloqueio ofensivo" à situação em que os jogadores têm por objetivo interceptar completamente o ataque, fazendo a bola permanecer na quadra adversária. Para isto, é necessário saltar, estender os braços para dentro do espaço aéreo acima da quadra adversária e manter as mãos viradas em torno de 45-60° em direção ao punho. Um bloqueio ofensivo especialmente bem executado, em que bola é direcionada diretamente para baixo em uma trajetória praticamente ortogonal em relação ao solo, é denominado "toco".

Um bloqueio é chamado, entretanto, "defensivo" se tem por objetivo apenas tocar a bola e deste modo diminuir a sua velocidade, de modo a que ela possa ser melhor defendida pelos jogadores que se situam no fundo da quadra. Para a execução do bloqueio defensivo, o jogador reduz o ângulo de penetração dos braços na quadra adversária, e procura manter as palmas das mãos voltadas em direção à sua própria quadra.

O bloqueio também é classificado, de acordo com o número de jogadores envolvidos, em "simples", "duplo" e "triplo".



Defesa.

A defesa consiste em um conjunto de técnicas que têm por objetivo evitar que a bola toque a quadra após o ataque adversário. Além da manchete e do toque, já discutidos nas seções relacionadas ao passe e ao levantamento, algumas das ações específicas que se aplicam a este fundamento são:

- Peixinho: o jogador atira-se no ar, como se estivesse mergulhando, para interceptar uma bola, e termina o movimento sob o próprio abdômen.
- Rolamento: o jogador rola lateralmente sobre o próprio corpo após ter feito contato com a bola. Esta técnica é utilizada, especialmente, para minimizar a possibilidade de contusões após a queda que é resultado da força com que uma bola fora cortada pelo adversário.
- Martelo: o jogador acerta a bola com as duas mãos fechadas sobre si mesmas, como numa oração. Esta técnica é empregada, especialmente, para interceptar a trajetória de bolas que se encontram a uma altura que não permite o emprego da manchete, mas para as quais o uso do toque não é adequado, pois a velocidade é grande demais para a correta manipulação com as pontas dos dedos.
- Posição de expectativa: Estratégia ou tática adotada antes do saque adversário de posicionamento da defesa, podendo ser no centro ou antecipado em uma das metades da quadra.

SALTOS

Durante uma partida, um jogador dá de sessenta a oitenta saltos entre os saques, ataques e bloqueios. Alguns podem chegar a cem saltos.

PRINCIPAIS COMPETIÇÕES

Organizadas pela federação internacional (FIVB), as principais competições de voleibol são torneios internacionais que podem ser divididos em dois grupos: grandes eventos que ocorrem em ciclos de quatro anos e eventos anuais, criados a partir da década de 1990. De menor importância, mas igualmente tradicionais, são os torneios organizados por cada uma das cinco grandes confederações continentais.

Por fim, diversas federações possuem torneios e ligas nacionais, que ganham em prestígio de acordo com o volume de capital investido e a qualidade dos atletas envolvidos.

Entre as principais competições de voleibol, destacam-se:

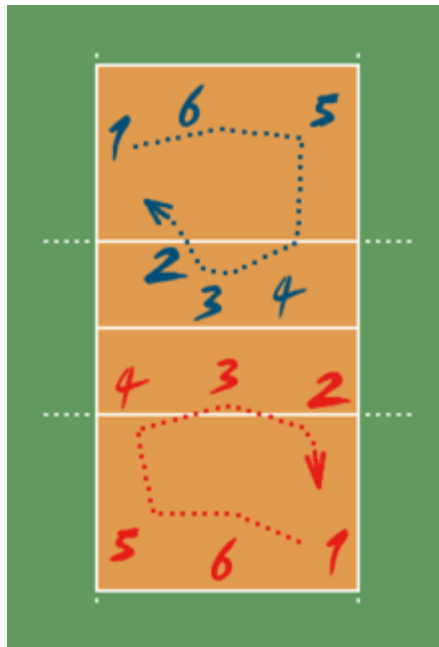
- Torneio Olímpico de Voleibol: a cada quatro anos, desde 1964
- Campeonato Mundial de Voleibol: a cada quatro anos, desde 1949 (homens) e 1952 (mulheres)
- Copa do Mundo: a cada quatro anos, desde 1965 (homens) e 1973 (mulheres)
- Liga Mundial: anualmente, desde 1990
- Grand Prix: anualmente, desde 1993
- Copa dos Campeões de Voleibol: a cada quatro anos, desde 1993

NACIONAIS

- Superliga Brasileira de Voleibol (Brasil)
- Liga Italiana de Voleibol (Itália)
- Campeonato Argentino de Voleibol Masculino (Argentina)
- Campeonato Russo de Voleibol Masculino (Rússia)

SISTEMAS TÁTICO E TÉCNICO DO VOLEIBOL

Antes de uma explicação acerca de cada sistema, é necessário explicar primeiro as posições do voleibol:



Posições da quadra e rotação.

- A posição nº 1 chama-se defesa direita, e é a posição de saque.
- A posição nº 2 chama-se saída de rede.

- A posição nº 3 chama-se meio de rede.
 - A posição nº 4 chama-se entrada de rede.
 - A posição nº 5 chama-se defesa esquerda.
 - A posição nº 6 chama-se defesa central.
-
- As posições 4, 3 e 2 são de ataque, portanto, somente os jogadores que as ocupam podem atacar e bloquear dentro da zona de ataque.
 - As posições 1, 6 e 5 são de defesa, os jogadores que as ocupam não podem bloquear, e só podem atacar se estiverem posicionados atrás da linha de ataque, na zona de defesa.

Os jogadores da linha de ataque (posições 2, 3 e 4) podem participar normalmente das jogadas de rede (ataque e bloqueio). O jogador de defesa (posições 5, 6 e 1), caso apoie os pés na zona de ataque, não poderá efetuar ataques com a bola estando a uma altura superior à borda da rede. Para tanto, ele deverá saltar de trás - antes da linha, ainda na zona de defesa - da linha de ataque, sem pisar nesta. Ele também não poderá em qualquer circunstância realizar bloqueios.

POSICIONAMENTO

O posicionamento no voleibol ocorre da seguinte forma:

- O jogador da posição 1 deverá estar atrás do jogador da posição 2 a direita do jogador da posição 6;
- O jogador da posição 2 deverá se posicionar a frente do jogador da posição 1 e a direita do jogador da posição 3;
- O jogador da posição 3 deverá se posicionar entre os das posições 4 e 2 e à frente do jogador da posição 6;
- O jogador da posição 4 se posicionará a esquerda do jogador da posição 3 e à frente do jogador da posição 5;
- O jogador da posição 5 deverá estar atrás do jogador da posição 4 e à esquerda do jogador da posição 6;
- O jogador da posição 6 estará entre os das posições 5 e 1 e atrás do jogador da posição 3.

Sistema 6x0

No Sistema 6x0, também chamado de sistema 6x6, todos farão a função tanto de levantadores como de atacantes ou defensores. É o sistema mais simples de todos, e normalmente é usado em equipes que estão iniciando o treinamento no esporte. Neste sistema, o levantador será aquele que estiver na posição 3 (no meio da rede, onde normalmente fica o jogador "meio-de-rede"). Por isso, este sistema provoca pouca efetividade na cortada e na utilização do bloqueio.

Com o advento do líbero, esta tática voltou a ser usada algumas vezes dentro da partida (explicação na seção "líbero")

Sistema 3x3

No sistema 3x3 há três levantadores e três atacantes posicionados de forma intercalada. Para a utilização deste sistema tem que haver um entrosamento entre os atletas para que as jogadas sejam efetuadas com sucesso.

Sistema 4x2

O sistema 4x2 pode ser dividido entre o 4x2 simples e o 4x2 invertido, ou com infiltração.

Sistema 4x2 simples

No 4x2 simples há dois levantadores, que se colocam nas posições diagonais da quadra, mais quatro atacantes. Com esse sistema, há sempre um levantador na rede juntamente com dois atacantes.

SISTEMA 4X2 INVERTIDO, OU 4X2 COM INFILTRAÇÃO

No 4x2 invertido, também chamado de 4x2 com infiltração, (uma vez que há 4 atacantes e 2 levantadoras em quadra), também há dois levantadores e eles também se posicionam em diagonal. No entanto, o levantador que está na zona de ataque se tornará disponível para o ataque e o que estiver na zona de defesa infiltrará, ou seja, passará da zona em que ele está para a zona de ataque para efetuar o levantamento. Assim, sempre haverá 3 atacantes na rede. Além disso, caso o "levantador da ocasião" (ou seja, o levantador que está no fundo) defenda, há sempre um levantador de ofício para distribuir as jogadas.

É considerado o melhor sistema tático do vôlei, pois sempre haverá 3 atacantes na rede, dificultando o bloqueio adversário. O time feminino de Cuba, por exemplo, foi tricampeão olímpico nos anos 90-2000, utilizando este sistema. Porém, ele exige que os levantadores sejam especialistas no ataque, o que dificulta a sua utilização.

Sistema 5x1

O Sistema 5x1 é o mais utilizado atualmente. Por ter apenas 1 levantador, ele atua, quando está na zona de ataque, igual aos levantadores do sistema 4x2 simples e quando está na zona de defesa igual ao sistema 4x2 com infiltração. Ou seja, quando ele está na rede, existem 2 opções de atacantes para distribuir a jogada. Quando ele está no fundo (ou na zona de defesa), há 3 opções de atacantes na rede.

Inversão do 5x1

A inversão do 5x1 ocorre quando o levantador está na posição de ataque (posições 2, 3 ou 4). Assim, a rede está constituída de 2 atacantes e o levantador, o que diminui em 1 a opção que o levantador tem para passar a bola. Desta forma, a fim de que se fique com 3 atacantes nas posições de ataque, o treinador substitui este levantador por 1 atacante, e põe o levantador reserva no lugar de um jogador que esteja em uma posição de defesa. Com isso, o levantador fica no fundo, e tem 3 opções de atacantes para fazer o levantamento.^[3]

O LÍBERO

Devido as evoluções técnicas e táticas das equipes, foi introduzido o líbero, um jogador específico para a defesa. Este jogador não pode atacar e sacar, fazendo o rodízio somente na área de defesa e também não há limite de substituição para ele. Assim, com a introdução do líbero, haverá quase sempre 4 jogadores de ataque. No 5x1 sem líbero, haverá sempre 5 atacantes, mesmo que estes estejam no fundo.

Além disso, quando o jogo está difícil, o sistema 6x0, com a criação do líbero, é por muitas vezes usado nos jogos. O levantador passa a ser o líbero, que tem 5 opções de atacante para distribuir as jogadas. O técnico Bernardinho utiliza desta tática quando seu time esta perdendo, e já está no final do set.

SISTEMAS DE RECEPÇÃO DE SAQUE

SISTEMA DE RECEPÇÃO EM "W"

É o sistema de recepção utilizado por equipes iniciantes. O levantador fica isolado, e os outros 5 jogadores formam um "W" na quadra para defender o saque adversário.

SISTEMA DE RECEPÇÃO EM SEMICÍRCULO

Neste sistema cada jogador (posições 1, 2, 3, 4, 5 e 6 ou 1, 2, 4 e 5) é responsável pela recepção da bola numa área correspondente a uma fatia de terreno que vai desde a linha central até à linha de fundo.

SISTEMA COM 4 RECEPTORES

Geralmente organizado para liberar tanto o levantador quanto um atacante.

SISTEMA COM 3 RECEPTORES

O levantador, o atacante de meio e o atacante oposto são liberados, portanto, as ações de recepção do saque adversário ficam sempre sob a

responsabilidade dos dois receptores principais mais o defensor central. A estrutura geralmente tem a forma de "V" ou "V" invertido.

SISTEMA COM 2 RECEPTORES

- Mais usado por equipes de ponta.
- Os pontas são os responsáveis pela recepção, e os atacantes de meio e o oposto são protegidos, para que se preocupem somente com seus ataques.
- Com o advento da função de líbero houve um fortalecimento maior neste posicionamento devido à especialidade deste jogador.