1 – CONSTITUIÇÃO DAS EQUIPAS E CONFIGURAÇÃO DOS JOGOS

- O número de praticantes desportivos por equipa que podem ser inscritos no boletim de jogo é os seguintes:
  - **2º Ciclo**: **4** jogadores (Jogos 2x2);
  - **3º Ciclo e Secundário**: **8** jogadores (no máximo); **6** jogadores (no mínimo); (Jogos 4x4 ou *6x6 se as equipas em confronto concordarem*).

AS EQUIPAS PODERÃO SER MISTAS, I.E., CONSTITUÍDAS COM JOGADORES DOS DOIS GÉNEROS SEXUAIS. NESTE CASO SERÃO ENGLOBADAS NA COMPETIÇÃO MASCULINA.

2 – CLASSIFICAÇÃO / PONTUAÇÃO

- A classificação final das várias competições é ordenada pela soma das pontuações atribuídas aos resultados dos jogos:
  - Vitória..... 3 PONTOS
  - Derrota..... 1 PONTO
  - Falta de Comparência..... 0 PONTOS (25 – 0, 25 – 0)
- No caso de igualdade de pontos, entre duas ou mais equipas, a classificação final para apurar o vencedor, obedece aos critérios definidos no artigo 24º do Regulamento Geral de Provas.
- A Classificação Final das Concentrações é atribuída à escola e não por equipa.
- Para essa classificação contarão apenas as 3 melhores equipas classificadas em cada uma das concentrações.
- Todas as equipas obtêm classificação.

3 – ARBITRAGEM

Estará a cargo dos professores em funções no campo, ou em alunos por estes delegados na ocasião.

4 – DISPOSIÇÕES GERAIS

- Em todas as competições de Voleibol do Desporto Escolar aplicam-se, para além do Regulamento Geral de Provas, Regras Específicas e as Regras Oficiais da Federação Portuguesa de Voleibol. Exceptua-se o escalão de Infantis, que possui Regras específicas;

- Todas as equipas devem respeitar as decisões da equipa de arbitragem e da organização dos jogos, contribuindo deste modo para um bom desenvolvimento das actividades, bem como para o desenrolar das competições no mais saudável espírito desportivo;

- As equipas só podem iniciar o jogo, se à hora marcada para o seu começo, tiverem o número mínimo de jogadores equipados (ver Artigo 7º do Regulamento Geral de Provas);

- A qualquer equipa que não respeite o que está determinado no ponto anterior, é averbada falta de comparência;

- Não há tolerância do árbitro do jogo, para averbar ou não falta de comparência;

- A composição da equipa, não pode ser modificada, depois do capitão e Professor responsável, terem assinado o boletim de jogo;

- Os casos omissos neste Regulamento Específico são analisados e resolvidos pelo Gabinete Coordenador do Desporto Escolar.

5 - REGULAMENTO ESPECIFICO INFANTIS M/F

2º CICLO

5.1. Capítulo I – O Jogo

- **Regra 1 – Concepção do Jogo**

O mini-voleibol é muito simplesmente um jogo colectivo – EDUCATIVO – que procura estimular o interesse pela prática desportiva em geral, dirigido e adaptado às capacidades reais dos seus praticantes.

- **Regra 2 – A Quem se Dirige**

Raparigas e rapazes com idade compreendidas entre os 10/12 anos.

- **Regra 3 – Finalidade do Jogo**

Consiste em fazer com que a bola passando por cima da rede, toque o campo adversário não permitindo que o mesmo suceda no nosso campo.

5.2. Capítulo II – Instalações e Material

- **Regra 4 – O Terreno de Jogo**

Art.º 1º - Deve medir:

Comprimento – 10 metros.

Largura – 5 metros.

Art.º 2º - Deve ser horizontal e plano.

Art.º 3º - Deve ser distanciado de qualquer obstáculo pelo menos um (1) metro.

Art.º 4º - Pode ser coberto ou descoberto.

Art.º 5º - Ao ar livre não deve utilizar materiais sólidos para marcação das linhas.

- **Regra 5 – Linhas de Marcação**

O Terreno deve ser limitado por linhas com a largura de 3 a 5 cm, incluídas na área do terreno de jogo.

- **Regra 6 – A Rede**
  - Comprimento – 7 metros
  - Largura – 0,60 metros
  - Altura – 2,10 metros (do solo)
- **Regra 7 – As Bolas**

As bolas devem ser de tamanho 4 (Mini-Voleibol) / Bola de iniciação.

Verificação da Pressão da Bola (causar uma deformação com ambos os polegares).

5.3. Capítulo III – Os Elementos de uma Equipa

- **Regra 8 – Os Jogadores (Jogos 2+2)**

Art.º 1º - Uma equipa é constituído por 4 jogadores e deve ter um capitão.

Art.º 2º - Quanto a equipamento, é obrigatória camisola e calção (equipamento uniforme).

Art.º 3º - Os jogadores não devem usar qualquer objecto que possa ocasionar ferimentos no decorrer do jogo.

5.4. Capítulo IV – Regras do Jogo e do Campo

- **Regra 9 – Duração do Jogo**

Art.º 1º - Um jogo dura **20 minutos** repartidos por **2 períodos de 10 minutos** cada.

Art.º 2º - Da 1ª parte para a 2ª parte haverá um intervalo de 3 minutos.

Art.º 3º - Não há pedidos de desconto de tempo (tempos mortos).

Art.º 4º - Só haverá prolongamento do tempo de jogo em caso de empate no final do mesmo.

Art.º 5º - O Cronometrista conta o tempo de jogo sem nenhuma interrupção, salvo em casos excepcionais a decidir pelo árbitro/responsável pela actividade.

- **Regra 10 - Posição dos Jogadores no Terreno**

Art.º 1º - As posições dos jogadores no terreno obedecem a uma numeração, posições 1 (do lado direito) e a 2 (do lado esquerdo), sendo a posição 1 a do jogador que serviu em último lugar.

Não serão permitidas permutas, entre os jogadores.

Art.º 2º - No início de cada partida, o treinador deverá dar ao marcador a formação dos jogadores, ou seja, a sua posição relativa no terreno de Jogo que deverá manter-se constante até ao final dessa partida.

- **Regra 11 – Escolha de Campo e Serviço**

Art.º 1º - Antes do início da 1ª partida, os capitães das equipas escolhe, por sorteio realizado pelo árbitro, o terreno de jogo (campo) e o serviço. O beneficiado do sorteio é o primeiro a fazer a escolha.

Art.º 2º - O 1º serviço de cada partida é feito alternadamente, por cada equipa, começando aquela que o sorteio determinar.

Art.º 3º - As equipas mudam de campo no final da 1ª partida.

- **Regra 12 – O Serviço**

O serviço é a técnica através da qual se põe a bola em jogo.

Art.º 1º - Cada jogador poderá executar, **apenas 2 serviços seguidos**, após o que a sua equipa roda.

Art.º 2º - **Os serviços são executados obrigatoriamente por baixo**, atrás da linha de fundo do campo.

Art.º 3º - As técnicas de execução possíveis são:

- batimento da bola com uma mão apenas em apoio.

Art.º 4º - Serviço correcto é todo aquele que:

4.1. – Seja executado por batimento.

4.2. – Seja executado no local indicado no art.º 2º.

4.3. – Passe por cima da rede.

4.4. – Caia dentro do campo adversário ou algum jogador receba (toque na bola).

- **Regra 13 – O Batimento da Bola**

O toque por cima e a manchetes são as técnicas mais utilizadas que permitem receber a bola, passá-la a um companheiro e, até, por vezes, atacar.

Art.º 1º - A bola deve ser sempre batida ou tocada (e nunca agarrada).

Art.º 2º - Batida com qualquer parte do corpo, ***da cintura para cima***.

Art.º 3º - ***Um jogador não pode tocá-la duas vezes consecutivas***.

Art.º 4º - Os jogadores duma equipa podem dar no máximo, **três** toques de bola antes de a enviarem para o campo adversário. **Em situação de recepção as equipas são obrigadas a dar um mínimo de 2 toques antes de enviar a bola para o campo adversário, sob pena de perder a jogada e o respectivo ponto.**

- **Regra 14 – A Rede: e os Jogadores: e a Bola**

Art.º 1º - **Falta na rede** – esta só será considerada durante a acção de jogar a bola ou quando estão a interferir no jogo. Apenas os jogadores que se encontram perto da bola e a tentam jogar, se consideram em acção de jogar a bola.

- **Regra 15– Contagem dos Pontos**

Art.º 1º - A equipa serve e ganha a jogada – GANHA PONTO e CONTINUA a SERVIR

Art.º 2º - A equipa que Recebe ganha a jogada – GANHA PONTO e o SERVIÇO.

- **Regra 17 – Mudança de Serviço**

Existe mudança de serviço sempre que:

Art.º 1º - Uma equipa, tendo servido tenha perdido a jogada.

Art.º 2º - Uma partida termine e comece outra.

Art.º 3º - Um jogador duma equipa tenha Servido 2 vezes seguidas e a sua equipa continue a Servir. Assim, haverá mudança de "servidor" dentro da mesma equipa, obrigando a uma rotação (ver Regra 12).

- **Regra 16 – Mudança de Posição – Rotação**

A rotação é a passagem dos jogadores à posição seguinte no sentido dos ponteiros do relógio (ver Regra 11). Muda-se de posição sempre que:

Art.º 1º - Se ganha o direito de Servir, isto é, sempre que se ganha a bola (ver Regra 14 – Art.º 2º).

Art.º 2º - Um jogador serve, com êxito, 2 vezes consecutivas, e a sua equipa continua a servir. Logo, a sua equipa faz uma rotação.

- **Regra 17– Resultado do Jogo**

Art.º 1º - Ao vencerem um jogo, as equipas que se apresentarem nas seguintes situações, pontuarão da seguinte forma:

Equipas completas - (4 jogadores)	**Equipas Incompletas +**
Vitória – 4 pontos	Vitória – 3 pontos
Derrota – 2 pontos	Derrota – 1 ponto

- + Jogo é realizado mas são atribuídos 0 pontos

Art.º 2º - O **resultado é favorável à equipa que obtiver soma mais elevada de pontos ganhos nos 2 períodos de tempo**.

Art.º 3º - No caso de, ambas as equipas possuírem o mesmo número de pontos ganhos nas 2 partidas (empate), o marcador **imediatamente** avisará o árbitro para

prolongar o jogo até que uma equipa obtenha 2 pontos de vantagem sobre a outra (com os elementos que jogam na 2ª parte).

Art.º 4º - Durante o jogo poderão registar-se empates nas partidas.

6 - 3º Ciclo / Secundário

Altura da Rede		Iniciados	Juvenis	Jun./Sen.
	Masc.	2,24m	2,35m	2,43m
	Fem.	2,15m	2,20m	2,24m

6.1. - Pontuação de Jogo:

- A equipa serve e ganha a jogada – GANHA PONTO e CONTINUA a SERVIR.
- A equipa que Recebe ganha a jogada – GANHA PONTO e o SERVIÇO.
- Um jogo é disputado ao **melhor de 3 SETs**, portanto ganha o jogo a equipa que vencer 2 SETs.
- Um SET é ganho pela equipa que faz primeiro **25** pontos com uma diferença de dois pontos. Em caso de igualdade a 24 - 24, o jogo continua até haver uma diferença de dois pontos.
- Em caso de igualdade de SETs (1 - 1), realizar-se-á o 3º SET.
- O 3º SET é ganho pela equipa que faz primeiro 15 pontos com uma diferença de dois pontos. Em caso de igualdade a 14 - 14, o jogo continua até haver uma diferença de dois pontos.

NOTA: Os jogos serão sempre disputados ao melhor de 3 SETs em todas as fases.

7 - REGULAMENTO ESPECIFICO INICIADOS M/F

1 – Para este escalão a competição será realizada em jogo reduzido 4X4, OU EM 6X6 SE AS EQUIPAS EM CONFRONTO CONCORDAREM.

2 – As dimensões do campo são de 15X7,5m.

3 – Só são permitidas as permutações.

Nas competições de Voleibol do Desporto Escolar, neste escalão aplicam-se, para além do Regulamento Geral de Provas, as Regras Oficiais da Federação Portuguesa de Voleibol.