

REGULAMENTO ESPECÍFICO DE VOLEIBOL

1. INTRODUÇÃO

Este Regulamento aplica-se a todas as competições de Voleibol realizadas no âmbito dos XXIII Jogos Nacionais Salesianos, em conformidade com o estipulado no Regulamento Geral dos mesmos e tendo por base as Regras Oficiais desta modalidade, as quais sofreram algumas adaptações que estão enunciadas nos pontos seguintes.

2. ESCALÕES ETÁRIOS, FORMATO DO JOGO, VARIANTES DA MODALIDADE

2.1. Escalões etários

Infantis A	Infantis B	Iniciados	Juvenis
2006/2007	2004/2005	2003/2002	2001/2000

1.1. Formato de jogo e variantes da modalidade

Escalões	N.º de Jogadores	Dimensões do Campo	Formato do Jogo	Altura da Rede
Infantis A	2x2	8.00 x 4.00m	30 min (3x10 min) (2 min. Intervalo)	2.10 m
Infantis B	4x4	13.00 x 6.50m	40 min(4x10 min) (2 min. Intervalo)	2.10 m
Iniciados	6x6	18.00 x 9.00m	3 sets obrigatórios *	2.15 m
Juvenis	6x6	18.00 x 9.00m	3 sets obrigatórios *	2.24 m

** Nas fases finais destes escalões o formato competitivo é “à melhor” de 3 sets*

3. CONSTITUIÇÃO DAS EQUIPAS E EQUIPAMENTOS

3.1. Cada escola poderá participar no máximo com três equipas por escalão e por sexo.

3.2. Uma equipa é constituída por:

- 3.2.1.** Infantis A mínimo de 4 (quatro), Infantis B mínimo 4 jogadores
- 3.2.2.** Iniciados e Juvenis 6 (seis) praticantes no mínimo e 12 no máximo
- 3.2.3.** 1 (um) Professor responsável pela equipa.

3.3. Falta Administrativa

- 3.3.1.** Se a equipa não se apresentar com o número mínimo de jogadores, deverá jogar, mas perde os jogos, independentemente do resultado final, sendo-lhe atribuída “Falta Administrativa” e 1 (um) ponto correspondente à derrota.
- 3.3.2.** No caso de Falta Administrativa uma equipa perderá:
 - 3.3.2.1.** Quando o jogo se regula por tempo: 0-50.
 - 3.3.2.2.** Quando o jogo se disputa por “3 sets obrigatórios”: 0-3 (0-25; 0-25 e 0-15).
 - 3.3.2.3.** Quando o jogo se disputa “à melhor de 3 sets”: 0-2 (0-25; 0-25).
- 3.3.3.** Perante a ocorrência de uma falta administrativa os pontos correspondentes à vitória serão atribuídos à equipa que cumprir o regulamento.

3.4. Falta de Comparência

3.4.1. Se uma equipa não se apresentar a jogo 15 minutos depois da hora marcada ser-lhe-á averbada “Falta de Comparência” e 0 (zero) pontos correspondentes.

3.5. Equipamento de Jogo

Todos os alunos de uma equipa devem apresentar-se em campo com equipamento próprio, identificador da sua escola. As camisolas devem estar numeradas.

4. REGULAMENTOS TÉCNICO-PEDAGÓGICOS

4.1. Regulamento Técnico-Pedagógico – Infantis:

4.1.1. INFANTIS A

4.1.1.1. Formas de jogo: a forma de jogo a utilizar será o 2x2.

4.1.1.2. Campo.:

- o campo de voleibol tem a dimensão de 8m (comprimento) x 4m (largura).
- A altura da rede é de 2,10 m

4.1.1.3. Constituição das equipas e utilização dos jogadores

- Um grupo/equipa de Infantis A é obrigatoriamente constituído no mínimo por 4 elementos em cada jogo.
- Em cada jogo realizam-se 3 (três) períodos, entre as mesmas equipas
- Em cada jogo terão que jogar obrigatoriamente todos os elementos da equipa.
- Durante os “minijogos” não são permitidas substituições, a não ser em caso de lesão impeditiva da continuidade em jogo do (s) jogador (es).

4.1.1.4 Regras do jogo

- Cada jogo tem a duração de 30 (trinta) minutos, dividido em 3 (três) períodos de 10 (dez) minutos, com intervalos de 2 (dois) minutos. No final do período, após o sinal do cronometrista, se a jogada estiver a decorrer não deve ser interrompida até conclusão da mesma.
- O sistema de marcação de pontos é contínuo (“rally point scoring”).
- Não há descontos de tempo.
- O 1º serviço deverá ser executado obrigatoriamente em Passe de mãos, entre a linha de 3 metros e a linha de fundo. O 2º serviço é efetuado obrigatoriamente atrás da linha de fundo através de serviço por baixo ou toque de dedos.
- Cada equipa, antes de reenviar a bola para o campo adversário, tem que fazer no mínimo 2 (dois) toques.
- Cada jogador, só pode executar no máximo 2 (dois) serviços seguidos. Se a equipa continuar na posse do serviço, roda e continua a servir.
- O resultado de cada jogo é o somatório dos três “minijogos”. É vencedora a equipa que no final do encontro (final do terceiro período) totalizar o maior número de pontos. Se no final do último período, se verificar uma igualdade, este prolonga-se até que uma das equipas obtenha uma vantagem de 2 (dois) pontos, mantendo a ordem de serviço no jogo.

4.1.2. INFANTIS B

4.1.2.1. Forma de jogo: a forma de jogo a utilizar será o 4x4.

4.1.2.2. Campo:

- O terreno de jogo é um retângulo de 6,5 (L) por 13 (C) metros.
- A altura da rede é de 2,10 m.

4.1.2.3. Constituição das equipas e utilização dos jogadores

- Uma equipa de Infantis B é obrigatoriamente constituída por quatro elementos, no mínimo, do mesmo sexo por jogo.
- Em cada jogo terão que jogar obrigatoriamente todos os elementos da equipa.
- No caso da equipa não se apresentar a um jogo ser-lhe-á averbada Falta de Comparência, sendo-lhe atribuído 0 (zero) pontos com o seguinte parcial: 0-50.

4.1.2.4. Regras do jogo

- Cada jogo tem a duração de 40 (quarenta) minutos, dividido em 4 (quatro) períodos de dez minutos, com um intervalo de 2 (dois) minutos entre cada (cada período termina ao som do apito do cronometrista).
- A jogada que estiver a decorrer não deve ser interrompida até conclusão da mesma.
- O sistema de marcação de pontos é contínuo ("rally point scoring").
- Não há descontos de tempo.
- Qualquer que seja a ocupação da área de jogo, o jogador que vai servir, ou que acabou de servir (na outra equipa), é o jogador da posição 1 (defesa) e não pode participar no ataque, acima do bordo superior da rede.
- Cada equipa, antes de reenviar a bola para o campo adversário, tem que fazer no mínimo 2 (dois) toques, à exceção da ação de "bloco".
- Cada jogador, só pode executar no máximo dois serviços seguidos (o primeiro serviço terá que ser "por baixo"). Se a equipa continuar na posse do serviço, roda e continua a servir.
- Não são permitidas "permutas", nem "penetrações".
- Durante o jogo não são permitidas substituições, a não ser em caso de lesão impeditiva da continuidade em jogo do (s) jogador (es).
- É vencedora a equipa que no final do jogo totalizar o maior número de pontos. Se no final do último período, se verificar uma igualdade, este prolonga-se até que uma das equipas obtenha uma vantagem de 2 (dois) pontos.

4.1.3. INICIADOS

4.1.3.1. Formas de jogo: a forma de jogo a utilizar será o 6x6.

4.1.3.2. Campo:

- O terreno de jogo é um retângulo de 9 (L) por 18 (C) metros.
- A altura da rede é de 2,15 m.

4.1.3.3. Constituição das equipas e utilização dos jogadores

- Uma equipa de Iniciados é obrigatoriamente constituída por 6 (seis) elementos, no mínimo, e 12 (doze), no máximo, do mesmo sexo por jogo. Em cada jogo terão que jogar obrigatoriamente todos os elementos da equipa.
- Durante cada set, não são permitidas substituições, a não ser em caso de lesão (substituição pedagógica), impeditiva da continuidade em jogo do, ou dos jogadores.

- No caso da equipa não se apresentar a um jogo ser-lhe-á averbada Falta de Comparência, sendo-lhe atribuído 0 (zero) pontos com os seguintes parciais: 0-25, 0-25, 0-15 (0-3), se forem 3 sets obrigatórios ou 0-25, 0-25 (0-2) se for “à melhor” de 3 sets.

4.1.3.4. Regras do jogo

- O sistema de marcação de pontos é “contínuo” (“rally point scoring”).
- Vence o set a equipa que primeiro totalize 25 (vinte e cinco) pontos, com diferença de 2 (dois).
- No caso de se registar uma igualdade a 24 pontos, o set continua até que se registre uma diferença de 2 (dois) pontos. No terceiro set vence a equipa que primeiro totalize 15 (quinze) pontos, com diferença de 2 (dois).
- Os jogos são compostos por 3 (três) sets, obrigatoriamente. O terceiro set é obrigatório, sendo disputado até aos 15 (quinze) pontos. Nas fases finais a competição disputa-se “à melhor” de 3 sets.
- Não são permitidas “penetrações”.
- Após cada set terão que ser obrigatoriamente substituídos 2 (dois) jogadores.
- Durante o jogo não são permitidas substituições, a não ser em caso de lesão impeditiva da continuidade em jogo do (s) jogador (es).
- Em cada set são permitidos 2 (dois) tempos de repouso, com a duração de 30 (trinta) segundos cada.

4.1.4. JUVENIS

4.1.4.1. Formas de jogo: a forma de jogo a utilizar será o 6x6.

4.1.4.2. Campo:

- O terreno de jogo é um retângulo de 9 (L) por 18 (C) metros.
- A altura da rede é de 2,24 m.

4.1.4.3. Constituição das equipas e utilização dos jogadores

Uma equipa é obrigatoriamente constituída por 6 (seis) elementos, no mínimo, e 12 (doze), no máximo, do mesmo sexo por jogo.

A composição da equipa não pode ser modificada, após o capitão e o professor responsável terem assinado o boletim de jogo.

4.1.4.4. Sistema de Competição

Os jogos são compostos por 3 (três) sets, obrigatoriamente. O terceiro set é obrigatório, sendo disputado até aos 15 (quinze) pontos. Nas fases finais a competição disputa-se “à melhor” de 3 sets.

5 CLASSIFICAÇÕES, PONTUAÇÃO, DESEMPATE

5.1 A classificação final nas várias fases do quadro competitivo é ordenada pela soma das pontuações atribuídas aos resultados dos jogos:

- **Vitória**..... 2 Pontos
- **Derrota ou Falta Administrativa** 1 Ponto
- **Falta de Comparência**..... 0 Pontos

- 5.2 No caso de igualdade de pontos, entre duas ou mais equipes, a classificação final, obedece aos seguintes critérios:
- a) A equipe que tiver maior pontuação classificativa nos jogos disputados entre si.
 - b) A que tiver maior diferença entre os “sets” ganhos e perdidos nos jogos disputados entre si.
 - c) A que tiver maior diferença de pontos nos jogos disputados entre si.
 - d) A que tiver maior diferença entre os “set” ganhos e perdidos considerando todos os jogos realizados.
 - e) A que tiver maior diferença entre pontos ganhos e perdidos considerando todos os jogos realizados.
- 5.3 Critério de desempate:
- 5.3.1 Quando a competição se joga apenas a uma volta:
 - 5.3.1.1 Entre três equipes - aplica-se o definido em 5.2.b), 5.2.c), 5.2.d). e 5.2.e).
 - 5.3.2 Quando uma equipe, por qualquer razão, for eliminada de um quadro competitivo, todos os jogos por ela realizados são anulados.
 - 5.3.3 Perante a ocorrência de uma falta administrativa (a equipe que compareceu ao jogo mas não cumpriu o regulamento da prova – ex.: não cumprimento do regulamento técnico pedagógico, não apresentou o nº mínimo de jogadores, mas realizou o jogo), os pontos correspondentes à vitória serão atribuídos à equipe que cumprir o regulamento.

5.4 CASOS OMISSOS

Os casos omissos a este Regulamento serão analisados e resolvidos pela organização e da sua decisão não cabe recurso