



REGULAMENTO
ESPECÍFICO
DE
VOLEIBOL

2001-2002

ÍNDICE

INTRODUÇÃO	3
1. ESCALÕES ETÁRIOS.....	4
2. CONSTITUIÇÃO DAS EQUIPAS	5
2.1. INFANTIS – VER REGULAMENTO TÉCNICO-PEDAGÓGICO.....	5
2.2. INICIADOS - VER REGULAMENTO TÉCNICO-PEDAGÓGICO	5
2.3. JUVENIS.....	5
2.4. JUNIORES.....	5
3. EQUIPAMENTO	5
4. CLASSIFICAÇÃO. PONTUAÇÃO. DESEMPATE	6
5. MESA DE JOGO.....	7
6. REGULAMENTO TÉCNICO-PEDAGÓGICO DE INFANTIS (A E B).....	8
7. REGULAMENTO TÉCNICO-PEDAGÓGICO DE INICIADOS.....	10
8. CASOS OMISSOS.....	11

INTRODUÇÃO

Este Regulamento Específico aplica-se a todas as competições de Voleibol realizadas no âmbito do Programa do Desporto Escolar e em conformidade com o estipulado no Regulamento Geral de Provas e Regras Oficiais em vigor. Pode ainda ser complementado pelo Regulamento de prova de cada fase (CAE, Regional e Nacional), a elaborar pela respectiva entidade organizadora, com o parecer do Gabinete Coordenador do Desporto Escolar.

1. ESCALÕES ETÁRIOS

ESCALÕES	ANO DE NASCIMENTO	SEXO	DIMENSÕES CAMPO (Metros)	ALTURA DE REDE (Metros)
INFANTIS A e B	A-91/92 B-89/90	Masc/Fem	1ª FASE: 9.00 x 4.50 2ª FASE: 13.00 x 6.50	2.10
INICIADOS	1987 / 88	Masc/Fem	1ª FASE : 15.00 x 7.50 2ª FASE 18.00 x 9.00	M - 2.20 F - 2.15
JUVENIS	1985/86	Masc/Fem	18.00 x 9.00	M - 2.35 F - 2.20
JUNIORES	1983/84	Masc/Fem	18.00 x 9.00	M - 2.43 F - 2.24

Quadro I

2. CONSTITUIÇÃO DAS EQUIPAS

2.1 INFANTIS – VER REGULAMENTO TÉCNICO-PEDAGÓGICO

2.2 INICIADOS - VER REGULAMENTO TÉCNICO-PEDAGÓGICO

2.3. JUVENIS

- 2.3.1. Cada equipa é constituída por um número máximo de 12 jogadores
- 2.3.2. A composição da equipa não pode ser modificada, após o capitão e o professor responsável terem assinado o boletim de jogo
- 2.3.3. As equipas só podem iniciar o jogo, se à hora marcada para o seu começo, tiverem no mínimo 6 jogadores equipados
- 2.3.4. Se à hora marcada para o início do jogo alguma das equipas não tiver seis jogadores equipados no recinto de jogo, serão concedidos 15 minutos de tolerância após a hora marcada para o início do jogo. Após os 15' o jogo terá início.
- 2.3.5. A qualquer equipa que não respeite o que está determinado no ponto anterior, é averbada falta de comparência.
- 2.3.6. Nas competições de âmbito regional e nacional as equipas devem ser constituídas por **um mínimo de 10 e um máximo de 12 jogadores.**

2.4. JUNIORES

Será aplicado o Regulamento de Provas Oficial (da Federação Portuguesa de Voleibol)

3. EQUIPAMENTO

Todos os jogadores de uma equipa devem apresentar-se em campo com equipamento próprio, identificador da sua escola. As camisolas devem estar numeradas de 1 a 18.

4. CLASSIFICAÇÃO. PONTUAÇÃO. DESEMPATE

4.1. A classificação final nas várias fases do Quadro Competitivo, é ordenada pela soma das pontuações atribuídas aos resultados dos jogos:

- **Vitória** **2 pontos**
- **Derrota** **1 ponto**
- **Falta de Comparência** **0 pontos** **(25-0, 25-0, 25-0)**

4.2. No caso de igualdade de pontos, entre duas ou mais equipas, a classificação final, obedece aos seguintes critérios:

- a. A equipa que tiver maior pontuação classificativa nos jogos disputados entre si;
- b. A que tiver maior diferença entre os “set.” 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.

4.3. Quando a competição se joga apenas a uma volta:

4.3.1. Entre duas equipas - aplica-se o definido nos pontos 4.2.d.) e 4.2.e).

O resultado do jogo entre si, deve ser o último critério a aplicar;

4.3.2. Entre três equipas - aplica-se o definido nos pontos 4.2.b)., 4.2.c)., 4.2.d) e 4.2.e)

4.4. Quando uma equipa, por qualquer razão, for eliminada de um quadro competitivo, todos os jogos por ela realizados, são anulados e considerados como vitória das outras equipas intervenientes, com o resultado de 3-0 (25-0, 25-0, 25-0).

5. MESA DE JOGO.

5.1. A mesa de jogo deve ser constituída por dois alunos:

- a. um aluno, que assegura o preenchimento do boletim de jogo;
- b. um aluno, que é responsável pela marcação de pontos / cronometrista.

5.2. As funções dos elementos que compõem a mesa de jogo são:

- a. preencher o boletim de jogo, em colaboração com a equipa de arbitragem;
- b. cronometrar o tempo de jogo (infantis e iniciados);
- c. registar a identificação dos participantes;
- d. registar os resultados parciais e final;
- e. registar as eventuais ocorrências disciplinares;
- f. auxiliar e colaborar com a equipa de arbitragem.

6. REGULAMENTO TÉCNICO-PEDAGÓGICO DE INFANTIS (A e B)

1ª FASE	2ª FASE
<p>6.1. FORMAS DE JOGO: A forma de jogo a utilizar deve ser: 2 x 2.</p> <p>6.2. CONSTITUIÇÃO DAS EQUIPAS E UTILIZAÇÃO DOS JOGADORES</p> <p>6.2.1. Uma equipa de Infantis é obrigatoriamente constituída por um número <u>mínimo</u> de 8 (oito) elementos do mesmo sexo em cada encontro. Jogam 2 (dois) jogadores na primeira parte e outros 2 (dois) na segunda parte, tendo que participar todos os 8 elementos nesse encontro.</p> <p>6.2.2. Realizam-se simultaneamente dois jogos, ou seja, a <u>Escola A</u> joga com a <u>Escola B</u> em dois jogos de 2 x 2. Desta forma, a Escola A subdivide-se em A1 e A2 e a Escola B em B1 e B2, realizando-se assim em simultâneo os jogos AxB1 e A2xB2.</p> <p>6.2.3. Se uma das escolas vencer os dois jogos averba duas vitórias; se apenas vencer um averba uma vitória e uma derrota e se não vencer nenhum não averba qualquer vitória.</p> <p>6.2.4. Se a equipa não possuir o número mínimo de jogadores (oito), pode e deve jogar, mas perde os jogos, independentemente do resultado final, sendo-lhe atribuído um ponto correspondente à derrota e com os seguintes parciais: 0-25 no 2x2 (em todos os jogos disputados nessa jornada/encontro) - 1ª fase .</p> <p>6.2.5.No caso da equipa não se apresentar a um Jogo ser-lhe-á averbada falta de comparência, sendo-lhe atribuído 0 pontos com os seguintes parciais : 0-25;. No caso dos convívios em que a equipa normalmente tem que efectuar mais do que um Jogo, cada jogo em que não comparecer ser-lhe á averbada uma falta de comparência</p>	<p>6.1. FORMAS DE JOGO: A forma de jogo a utilizar deve ser: 4x4.</p> <p>6.2. CONSTITUIÇÃO DAS EQUIPAS E UTILIZAÇÃO DOS JOGADORES</p> <p>6.2.1. Uma equipa de Infantis é obrigatoriamente constituída por 8 (oito) elementos do mesmo sexo por jogo. Jogam 4 (quatro) jogadores na primeira parte e os restantes na segunda parte. Por encontro podem participar 12 elementos.</p> <p>6.2.2.Se a equipa não possuir o número mínimo de jogadores (oito), pode e deve jogar, mas perde os jogos, independentemente do resultado final, sendo-lhe atribuído um ponto correspondente à derrota e com os seguintes parciais: 0-25; 0-25 no 4x4 – 2ª fase (em todos os jogos disputados nessa jornada/encontro)”.</p> <p>6.2.3.No caso da equipa não se apresentar a um Jogo ser-lhe-á averbada falta de comparência, sendo-lhe atribuído 0 pontos com os seguintes parciais : 0-25; 0-25. No caso dos convívios em que a equipa normalmente tem que efectuar mais do que um Jogo, cada jogo em que não comparecer ser-lhe á averbada uma falta de comparência.</p> <p>6.3. REGRAS DO JOGO</p> <p>6.3.1. Cada jogo tem a duração de 20 (vinte) minutos, dividido em dois períodos de 10 (dez) minutos, com um intervalo de 3 (três) minutos.</p> <p>6.3.2. É vencedora a equipa que no final do jogo totalizar o maior número de pontos.</p> <p>6.3.3. Se no final do jogo, se verificar uma igualdade, este prolonga-se até que uma das equipas obtenha uma</p>

6.3. REGRAS DO JOGO

6.3.1. Cada jogo tem a duração de 20 (vinte) minutos, dividido em dois períodos de 10 (dez) minutos, com um intervalo de 3 (três) minutos.

6.3.2. É vencedora a equipa que no final do jogo totalizar o maior número de pontos.

6.3.3. Se no final do jogo, se verificar uma igualdade, este prolonga-se até que uma das equipas obtenha uma vantagem de 2 (dois) pontos.

6.3.4. Durante o jogo, não são permitidas substituições (salvo nos casos de lesão ou indisposição do aluno), nem tempos de repouso.

6.3.5. REGRA DO SERVIÇO - 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.

vantagem de 2 (dois) pontos.

6.3.4. Durante o jogo, não são permitidas substituições (salvo nos casos de lesão ou indisposição do aluno), nem tempos de repouso.

6.3.5. Não são permitidas permutações, nem penetrações.

Qualquer que seja a ocupação da área de jogo, o jogador que vai servir, ou que acabou de servir (na outra equipa), é o jogador da posição 1 (defesa) e não pode participar no ataque.

6.3.6. REGRA DO SERVIÇO - 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.

SISTEMA DE COMPETIÇÃO

O quadro competitivo neste escalão, tanto na 1ª como na 2ª fase, deve desenvolver-se com base em convívios, procurando-se que cada equipa realize o maior número possível de jogos

7. REGULAMENTO TÉCNICO-PEDAGÓGICO DE INICIADOS

1ª FASE da fase CAE	2ª FASE da fase CAE (caso exista) Fases Regional e Nacional
<p>7.1. FORMAS DE JOGO A forma de jogo a utilizar deve ser: 4x4.</p> <p>7.2. CONSTITUIÇÃO DAS EQUIPAS E UTILIZAÇÃO DOS JOGADORES</p> <p>7.2.1. Uma equipa é constituída no mínimo por oito jogadores. Em cada jogo terão que jogar obrigatoriamente todos os jogadores (4 + 4).</p> <p>7.2.2. Se a equipa não possuir o número mínimo de jogadores (Oito), pode e deve jogar, mas perde os jogos, independentemente do resultado final, sendo-lhe atribuído um ponto correspondente à derrota e com os seguintes parciais: 0-25; 0-25; 0-25.</p> <p>7.2.3. Durante o jogo, não são permitidas substituições, a não ser em caso de lesão, impeditiva da continuidade em jogo do, ou dos jogadores.</p> <p>7.2.4. No caso da equipa não se apresentar a um Jogo ser-lhe-á averbada falta de comparência, sendo-lhe atribuído 0 pontos com os seguintes parciais : 0-25; 0-25; 0-25. No caso dos convívios em que a equipa normalmente tem que efectuar mais do que um Jogo, cada jogo em que não comparecer ser-lhe á averbada uma falta de comparência.</p> <p>7.3. REGRAS do JOGO</p> <p>7.3.1. Um jogo dura 30 minutos, dividido em dois períodos de 15, com um intervalo de três minutos</p> <p>7.3.2. É vencedora a equipa que no final do jogo, totalizar o maior número de pontos.</p> <p>7.3.3. Se no final do jogo, se verificar uma igualdade pontual, este prolonga-se, até que uma</p>	<p>7.1. FORMAS DE JOGO A forma de jogo a utilizar deve ser: 6x6.</p> <p>7.2. CONSTITUIÇÃO DAS EQUIPAS E UTILIZAÇÃO DOS JOGADORES</p> <p>7.2.1. Uma equipa é constituída no mínimo por nove jogadores. Em cada jogo terão que jogar obrigatoriamente os 9 (nove) jogadores.</p> <p>7.2.2 Se a equipa não possuir o número mínimo de jogadores (Nove), pode e deve jogar, mas perde os jogos, independentemente do resultado final, sendo-lhe atribuído um ponto correspondente à derrota e com os seguintes parciais: 0-25; 0-25; 0-25.</p> <p>7.2.3. Durante cada <i>set.</i>, não são permitidas substituições, a não ser em caso de lesão, impeditiva da continuidade em jogo do, ou dos jogadores.</p> <p>7.2.4. No caso da equipa não se apresentar a um Jogo ser-lhe-á averbada falta de comparência, sendo-lhe atribuído 0 pontos com os seguintes parciais : 0-25; 0-25; 0-25. No caso dos convívios em que a equipa normalmente tem que efectuar mais do que um Jogo, cada jogo em que não comparecer ser-lhe á averbada uma falta de comparência.</p> <p>7.3. REGRAS do JOGO</p> <p>7.3.1. Após cada <i>set.</i> terão que ser obrigatoriamente substituídos 3 jogadores.</p> <p>7.3.2. Nenhum jogador poderá jogar mais que dois <i>set.</i> consecutivos</p> <p>7.3.3. O jogo disputa-se “à melhor” de 5 (cinco) <i>set.</i></p> <p>7.3.4. É vencedora a equipa que primeiro vença</p>

<p>das equipas obtenha a vantagem de dois pontos.</p> <p>7.3.4. A contagem de pontos é realizada segundo o sistema de marcação contínua. Em cada jogada, é ganho um ponto, independentemente da posse do serviço.</p> <p>7.3.5. Em cada parte haverá um tempo técnico (tempo de repouso) obrigatório com a duração de 30 (trinta) segundos. Este tempo de repouso ocorrerá na primeira situação de "bola morta" após os sete minutos e trinta segundos de cada parte. Durante este tempo de repouso o cronómetro que controla o tempo de jogo estará parado.</p> <p>7.3.6. O jogador que executou o serviço (posição 1), é defesa e não pode efectuar qualquer acção ofensiva na zona de ataque. Pode atacar, atrás da zona de ataque, delimitada pela linha de ataque (2,5 metros).</p> <p>7.4. SISTEMA de COMPETIÇÃO</p> <p>Nesta fase o quadro competitivo deve desenvolver-se com base em convívios, procurando-se que cada equipa realize o maior número possível de jogos.</p>	<p>três <i>set</i>.</p> <p>7.3.5. A contagem de pontos é realizada segundo o sistema de marcação contínua. Em cada jogada, é ganho um ponto, independentemente da posse do serviço. Vence o <i>set</i>. a equipa que primeiro totalize 25 (vinte e cinco) pontos, com diferença de dois. Se registar-se uma igualdade a 24 pontos, o <i>set</i>. continua até que se registre uma diferença de dois pontos.</p> <p>7.3.6. Em cada <i>set</i>. são permitidos 2 (dois) tempos de repouso, com a duração de trinta segundos cada.</p> <p>7.4. SISTEMA de COMPETIÇÃO</p> <p>Nesta fase o quadro competitivo deve desenvolver-se com base em jornadas simples.</p>
--	---

8. CASOS OMISSOS

Os casos omissos e as dúvidas resultantes da aplicação deste regulamento específico serão analisados pelo Gabinete Coordenador do Desporto Escolar.