



GOVERNO DE  
PORTUGAL

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
E CIÊNCIA



# REGULAMENTO ESPECÍFICO

## VOLEIBOL

2013 - 2017

(Revisto em Setembro de 2014)



## Índice

1.	Introdução	2
2.	Escalões etários	3
2.1.	Escalões Etários	3
2.2.	Tempo de Jogo e variantes da modalidade	3
3.	Constituição das Equipas	4
4.	Regulamento Técnico-Pedagógico	4
4.1.	Infantis	4
4.2.	Iniciados	8
4.3.	Juvenis	11
4.4.	Juniores	11
5.	Classificação, Pontuação e Desempate	11
6.	Arbitragem	13
7.	Casos Omissos	14
8.	Anexo	15

## **1. Introdução**

Este Regulamento Específico aplica-se a todas as competições de voleibol realizadas no âmbito do Programa do Desporto Escolar 2013-2017 e em conformidade com o estipulado no Regulamento Geral de Provas e Regras Oficiais em vigor.

Pode ainda ser complementado pelo Regulamento de Prova da respetiva fase (Local, Regional e Nacional), a elaborar pela entidade organizadora.

As regras oficiais da F.P.V. (Federação Portuguesa de Voleibol) aplicam-se a todos os escalões, com adaptação adequada das regras às condições de realização dos jogos, ao equipamento disponível e aos recursos humanos existentes. Para os vários escalões aplica-se ainda o Regulamento Técnico Pedagógico exposto neste documento.

As competições nos escalões de Infantis e Iniciados dividem-se em dois momentos distintos com aplicação distinta de regulamentos: Fase de TORNEIO ABERTO / DIA DA MODALIDADE, que corresponde a uma fase de introdução no escalão (pode ter ou não um caráter competitivo), e uma Fase de CAMPEONATO REGULAR, em que a competição se estabelece e se realizam os respetivos apuramentos dos vencedores da Coordenação Local do Desporto Escolar. As entidades organizadoras definem a duração a destinar a cada uma das fases. Sugere-se, no entanto, que a Fase de Torneio Aberto/Dia da modalidade não exceda o primeiro período.

## 2. Escalões Etários, Formato do jogo e variantes da modalidade

### 2.1. Escalões Etários

Ano Letivo	Anos de nascimento				
	Infantil A	Infantil B	Iniciado	Juvenil	Júnior
2013/2014	2003/2005	2001/2002	1999/2000	1997/1998	1996/1992
2014/2015	2004/2006	2002/2003	2000/2001	1998/1999	1997/1993
2015/2016	2005/2007	2003/2004	2001/2002	1999/2000	1998/1994
2016/2017	2006/2008	2004/2005	2002/2003	2000/2001	1999/1995

### 2.2. Tempo de Jogo e variantes da modalidade

Escalões	N.º de Jogadores	Dimensões do Campo	Bola oficial	Formato do Jogo	Altura da Rede	Obs.
Infantil A e B	Torneio Aberto (TA) / Dia de Modalidade (DM): 2x2	<b>TA / DM:</b> 8.00 x 4.00	Mikasa MVA 200	40 min. 4x10 min (2 min. intervalo)	2.10 m	
	Campeonato Regular (CR): 4x4	<b>CR:</b> 13.00 x 6.50				
Iniciado	Torneio Aberto (TA) / Dia de Modalidade (DM): 4x4	<b>TA/DM</b> 13.00 x 6.50		3 sets obrigatórios	M - 2.24 F - 2.15	
	Campeonato Regular (CR): 6x6	<b>CR</b> 18.00 x 9.00				
Juvenil	6x6	18.00 x 9.00	3 sets obrigatórios ou "à melhor" de 5 sets	M - 2.35 F - 2.20		
Júnior	6x6	18.00 x 9.00	3 sets obrigatórios ou "à melhor" de 5 sets	M - 2.43 F - 2.24		

### 3. Constituição das Equipas e Equipamentos

3.1. Uma equipa é constituída por:

3.1.1. 10 (dez) alunos/praticantes no mínimo e 12 (doze) alunos/praticantes no máximo;

3.1.2. 1 (um) Professor responsável pelo grupo/equipa;

3.1.3. 2 (dois) alunos/árbitros (um para assumir funções de arbitragem e outro para oficial de mesa).

3.2. Falta Administrativa

3.2.1. Se a equipa não se apresentar com o número mínimo de 10 (dez) jogadores, deverá jogar, mas perde os jogos, independentemente do resultado final, sendo-lhe atribuída “**Falta Administrativa**” e 1 (um) ponto correspondente à derrota.

3.2.2. No caso de Falta Administrativa uma equipa perderá:

Quando o jogo se regula por tempo: **0-50**.

Quando o jogo se disputa por “3 sets obrigatórios”: **0-3** (0-25; 0-25 e 0-15)

Quando o jogo se disputa “à melhor de 5 sets”: **0-3** (0-25; 0-25 e 0-25)

3.2.3. Perante a ocorrência de uma falta administrativa os pontos correspondentes à vitória serão atribuídos à equipa que cumprir o regulamento.

3.3. Falta de Comparência

3.3.1. As equipas têm que se apresentar devidamente equipadas e identificadas, **15 (quinze) minutos antes da hora fixada para o início de cada jogo**. Caso não se verifique esta situação, a equipa em falta terá **15 (quinze) minutos de tolerância, sendo que, em todo o caso, o jogo deverá ter início à hora prevista**.

Se a equipa não se apresentar a jogo ser-lhe-á averbada “**Falta de Comparência**” e 0 (zero) pontos correspondentes.

3.4. 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.

3.5. **A bola oficial** é a “Mikasa – MVA 200”

#### 4. Regulamentos Técnico – Pedagógicos

##### 4.1. Regulamento Técnico- Pedagógico Infantis

###### 4.1.1. TORNEIO ABERTO / DIA DA MODALIDADE

4.1.1.1. Formas de jogo: A forma de jogo a utilizar deve ser o 2 x 2.

4.1.1.2. Formato do Jogo: Cada campo de voleibol é dividido em dois campos de 8m (comprimento) x 4m (largura) – *ver esquema em anexo*. Em cada período estão duas duplas de cada equipa em ação. Os “minijogos” decorrem simultaneamente.

4.1.1.3. Constituição das equipas e utilização dos jogadores

4.1.1.3.1. Um grupo/equipa de Infantis é obrigatoriamente constituído no mínimo por 10 (dez) elementos do mesmo sexo em cada encontro, isto é, 5 (cinco) duplas.

4.1.1.3.2. Em cada período realizam-se 2 (dois) “minijogos” em simultâneo, no mínimo, entre as mesmas equipas (em dois campos distintos).

*(Ex: Campo 1: Dupla A1x Dupla B1 e Campo 2: Dupla A2 x Dupla B2)*

4.1.1.3.3. Durante o jogo cada jogador pode participar num máximo em 3 períodos, devendo descansar obrigatoriamente pelo menos um.

4.1.1.3.4. Para cada período as duplas podem ser alteradas, desde que se cumpra o disposto no ponto anterior.

4.1.1.3.5. 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

4.1.1.4.1. O terreno de jogo é um retângulo de 8 (C) por 4 (L) metros.

4.1.1.4.2. A altura da rede é de 2,10 m para ambos os sexos.

4.1.1.4.3. Cada jogo tem a duração de 40 (quarenta) minutos, dividido em 4 (quatro) 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.

4.1.1.4.4. O sistema de marcação de pontos é contínuo (“rally point scoring”).

4.1.1.4.5. Não há descontos de tempo.

4.1.1.4.6. O serviço deverá ser executado obrigatoriamente em “PASSE”.

4.1.1.4.7. O primeiro serviço do 1º período é efetuado pela equipa determinada pelo sorteio. No 3º período serve a equipa que não efetuou o primeiro serviço no 1º período. No 2º e 4º período começa com o serviço a equipa que venceu o último ponto do período anterior.

4.1.1.4.8. As equipas trocam de campo entre o 2º e o 3º período.

4.1.1.4.9. Cada equipa, antes de reenviar a bola para o campo adversário, tem que fazer no mínimo 2 (dois) toques.

4.1.1.4.10. Cada jogador, só pode executar no máximo 2 (dois) serviços seguidos. Se a equipa continuar na posse do serviço, roda e continua a servir.

4.1.1.4.11. O resultado de cada período é o somatório dos dois “minijogos”. É vencedora a equipa que no final do encontro (final do quarto 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.

#### 4.1.1.5. Sistema de competição

4.1.1.5.1. O quadro competitivo deve desenvolver-se com base em convívios, procurando-se que cada dupla realize o maior número possível de jogos.

### 4.1.2. CAMPEONATO REGULAR

4.1.2.1. Formas de Jogo: A forma de jogo a utilizar deve ser o 4x4.

4.1.2.2. Constituição das equipas e utilização dos jogadores

4.1.2.2.1. Uma equipa de Infantis é **obrigatoriamente** constituída por **10 (dez) elementos**, no mínimo, e 12 (doze), no máximo, do mesmo sexo por jogo. Em cada jogo terão que jogar obrigatoriamente **10 (dez) jogadores**, no mínimo. Durante o jogo cada jogador pode participar num máximo em **3 períodos**, devendo descansar obrigatoriamente pelo menos um.

4.1.2.2.2. Se a equipa não se apresentar com o número mínimo de 10 (dez) jogadores, deverá jogar, mas perde os jogos, independentemente do resultado final, sendo-lhe atribuída Falta Administrativa e 1 (um) ponto correspondente à derrota e com o seguinte parcial: 0-50;

4.1.2.2.3. 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.

4.1.2.2.4. No caso dos convívios em que a equipa normalmente tem que efetuar mais do que um Jogo, cada jogo em que não comparecer ser-lhe-á averbada uma Falta de Comparência.

#### 4.1.2.3. Regras do jogo

4.1.2.3.1. O terreno de jogo é um retângulo de 6,5(L) por 13 metros(C).

4.1.2.3.2. A altura da rede é de 2,10 m para ambos os sexos.

4.1.2.3.3. 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.

4.1.2.3.4. O sistema de marcação de pontos é contínuo (“rally point scoring”).

4.1.2.3.5. Não há descontos de tempo.

4.1.2.3.6. 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.

4.1.2.3.7. Cada equipa, antes de reenviar a bola para o campo adversário, tem que fazer no mínimo 2 toques, à exceção da ação de “bloco”.

4.1.2.3.8. 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.

4.1.2.3.9. Não são permitidas “permutas”, nem “penetrações”.

4.1.2.3.10. Durante o jogo não são permitidas substituições, a não ser em caso de lesão impeditiva da continuidade em jogo do(s) jogador(es).

4.1.2.3.11. O primeiro serviço do 1º período é efetuado pela equipa determinada pelo sorteio. No 3º período serve a equipa que não efetuou o primeiro serviço no 1º período. No 2º e 4º período começa



com o serviço a equipa que venceu o último ponto do período anterior.

4.1.2.3.12. As equipas trocam de campo entre o 2º e o 3º período.

4.1.2.3.13. 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.

#### 4.1.2.4. Sistema de competição

4.1.2.4.1. O quadro competitivo deve desenvolver-se com base em convívios, procurando-se que cada equipa realize o maior número possível de jogos.

**NOTA:** Caso o número de grupos/equipas não permita a realização de um Quadro Competitivo de Infantis A, deverão estes grupos ser integrados num quadro único de Infantis englobando os escalões de Infantis A e B;

## 4.2. Regulamento Técnico- Pedagógico Iniciados

### 4.2.1. TORNEIO ABERTO / DIA DA MODALIDADE

4.2.1.1. Formas de jogo: A forma de jogo a utilizar deve ser o **4x4**.

4.2.1.2. Constituição das equipas e utilização dos jogadores.

4.2.1.2.1. Uma equipa de Iniciados é obrigatoriamente constituída por **10 (dez) elementos, no mínimo**, e 12 (doze), no máximo, do mesmo sexo por jogo. Em cada jogo terão que jogar obrigatoriamente **10 (dez) jogadores**, no mínimo. Cada jogador utilizado, terá de jogar, no mínimo **1 (um)** e no máximo **3 (três)** períodos.

4.2.1.2.2. Se a equipa não se apresentar com o número mínimo de 10 (dez) jogadores, deverá jogar, mas perde os jogos, independentemente do resultado final, sendo-lhe atribuída Falta Administrativa e 1 (um) ponto correspondente à derrota e com o seguinte parcial: 0-50;

4.2.1.2.3. 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**.

4.2.1.2.4. No caso dos convívios em que a equipa normalmente tem que efetuar mais do que um Jogo, cada jogo em que não comparecer ser-lhe-á averbada uma Falta de Comparência.

#### 4.2.1.3. Regras do jogo

4.2.1.3.1. O terreno de jogo é um retângulo de 6,5(L) por 13 metros(C).

4.2.1.3.2. A altura da rede é de 2,15 m para o género feminino e 2,24m para o género masculino.

4.2.1.3.3. Cada jogo tem a duração de 40 (quarenta) minutos, dividido em 4 (quatro) períodos de 10 (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.

4.2.1.3.4. O sistema de marcação de pontos é “contínuo” (“*rally point scoring*”).

4.2.1.3.5. Não há descontos de tempo.

4.2.1.3.6. 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.

4.2.1.3.7. Cada equipa, antes de reenviar a bola para o campo adversário, tem que fazer no mínimo 2 toques, à exceção da ação do “bloco”.

4.2.1.3.8. O primeiro serviço terá que ser obrigatoriamente “**por baixo**”. Se a equipa não respeitar esta regra, perderá o direito à posse de bola e, conseqüentemente, perderá um ponto.

4.2.1.3.9. Não são permitidas “penetrações”.

4.2.1.3.10. Durante o jogo não são permitidas substituições, a não ser em caso de lesão impeditiva da continuidade em jogo do(s) jogador(es).

4.2.1.3.11. O primeiro serviço do 1º período é efetuado pela equipa determinada pelo sorteio. No 3º período serve a equipa que não efetuou o primeiro serviço no 1º período. No 2º e 4º período começa com o serviço a equipa que venceu o último ponto do período anterior.

4.2.1.3.12. As equipas trocam de campo entre o 2º e o 3º período.

4.2.1.3.13. É vencedora a equipa que no final do jogo totalizar o maior número de pontos. Se no final do jogo, se verificar uma igualdade, este prolonga-se até que uma das equipas obtenha uma vantagem de 2 (dois) pontos.

#### 4.2.1.4. Sistema de competição

4.2.1.4.1. O quadro competitivo deve desenvolver-se com base em convívios, procurando-se que cada equipa realize o maior número possível de jogos.

### 4.2.2. CAMPEONATO REGULAR

4.2.2.1. Formas de jogo: A forma de jogo a utilizar deve ser o **6x6**.

4.2.2.2. Constituição das equipas e utilização dos jogadores

4.2.2.2.1. Uma equipa é constituída **no mínimo por 10 (dez) jogadores** e 12 (doze) no máximo, do mesmo sexo. Em cada jogo terão que jogar obrigatoriamente **10 (dez) jogadores**, no mínimo.

4.2.2.2.2. Se a equipa não se apresentar com o número mínimo de 10 (dez) jogadores, deverá jogar, mas perde os jogos, independentemente do resultado final, sendo-lhe atribuída Falta Administrativa e 1 (um) ponto correspondente à derrota e com os seguintes parciais: 0-25, 0-25, 0-15.

4.2.2.2.3. Durante cada set, não são permitidas substituições, a não serem caso de lesão (substituição pedagógica), impeditiva da continuidade em jogo do, ou dos jogadores.

4.2.2.2.4. 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, se for à melhor de 3 sets; ou 0-25, 0-25, 0-25, se for à melhor de 5 sets. No caso dos convívios em que a equipa normalmente tem que efetuar mais do que um Jogo, cada jogo em que não comparecer ser-lhe-á averbada uma falta de comparência.

4.2.2.3. Regras do jogo

4.2.2.3.1. O terreno de jogo é um retângulo de 9 (L) por 18 metros (C).

4.2.2.3.2. A altura da rede é de 2,15 m para género feminino e 2,24 m para o género masculino.

4.2.2.3.3. O sistema de marcação de pontos é “contínuo” (“*rally point scoring*”). Em cada jogada, é ganho um ponto, independentemente da posse do serviço. 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 ou no quinto set (conforme o sistema de competição adotado), vence a equipa que primeiro totalize 15 (quinze) pontos, com diferença de 2 (dois).

4.2.2.3.4. Na Fase Local os jogos são compostos por **3 (três) sets**, obrigatoriamente. Na Fase Regional e Nacional, caso existam, os jogos disputam-se conforme decisão da organização. Quando os jogos se disputarem em 3 (três) sets (“à melhor de 3” ou “três sets obrigatórios”), o terceiro set é disputado até aos 15 (quinze) pontos.

4.2.2.3.5. Não são permitidas “penetrações”.

4.2.2.3.6. Após cada set terão que ser obrigatoriamente substituídos 3 (três) jogadores. Nenhum jogador poderá jogar mais de 2 (dois) sets consecutivos.

4.2.2.3.7. Durante o jogo não são permitidas substituições, a não ser em caso de lesão impeditiva da continuidade em jogo do(s) jogador(es).

4.2.2.3.8. Em cada set são permitidos 2 (dois) tempos de repouso, com a duração de 30 (trinta) segundos cada.

#### 4.2.2.4. Sistema de competição

4.2.2.4.1. Fase Local – o quadro competitivo deve desenvolver-se com base em jornadas concentradas.

4.2.2.4.2. Fase Regional e Fase Nacional – o quadro competitivo deve desenvolver-se em jornadas simples em regime de concentradas.

### 4.3. Regulamento Técnico- Pedagógico Juvenis

4.3.1. Nas competições das Fases Local, Regional e Nacional uma equipa de juvenis **é obrigatoriamente constituída por 10 (dez) elementos**, no mínimo, e 12 (doze), no máximo, do mesmo sexo por jogo. Em **cada jogo terão que jogar** obrigatoriamente **10 (dez) jogadores**, no mínimo.

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

#### 4.3.3. Sistema de Competição

4.3.3.1. Fase Local – o quadro competitivo deve desenvolver-se com base em jornadas concentradas.

4.3.3.2. Nas Fases Regional e Nacional, os jogos disputam-se “à melhor “ de 3 ou 5 (três ou cinco) sets, conforme decisão da organização.

#### 4.4. Regulamento Técnico- Pedagógico Juniores

4.4.1. Uma equipa de júnior é **obrigatoriamente** constituída por **10 (dez) elementos, no mínimo**, e 12 (doze), no máximo, do mesmo sexo por jogo.

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

4.4.3. Sistema de Competição:

4.4.3.1. Aconselha-se a desenvolver o quadro competitivo com base em jornadas concentradas, com jogos disputados 3 (três) sets, sendo o terceiro set obrigatório, disputado até aos 15 (quinze) pontos, com a respetiva diferença de 2 (dois) pontos. Poderá, no entanto, a entidade organizadora optar por jornadas simples disputadas “à melhor” de 5 (cinco) 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:

•	<b>VITÓRIA</b>	2 PONTOS
•	<b>DERROTA ou FALTA ADMINISTRATIVA <sup>(1)</sup></b>	1 PONTO
•	<b>FALTA DE COMPARÊNCIA <sup>(1)</sup></b>	0 PONTOS

**(1)** Com parciais de (0-25, 0-25, 0-25) caso o jogo seja disputado “à melhor de 5” (cinco) sets, (0-25, 0-25, 0-15) caso o jogo seja disputado à melhor de 3 (três) sets, ou 3 (três) sets obrigatórios, ou ainda, (0-50) caso o jogo seja disputado por tempo.

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

- A equipa que tiver maior pontuação classificativa nos jogos disputados entre si;
- A que tiver maior diferença entre os “sets” ganhos e perdidos nos jogos disputados entre si;
- A que tiver maior diferença de pontos nos jogos disputados entre si;
- 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;
- f. A que tiver menor número de infrações disciplinares averbadas durante a realização da competição:
  - Penalização (cartão amarelo) - 1 ponto
  - Expulsão (cartão vermelho) - 8 pontos
  - Desqualificação (cartão vermelho e amarelo) – 20 pontos

Nota: aos responsáveis das equipas, qualquer sanção é contabilizada com o dobro dos pontos acima mencionados.

5.3. No caso de igualdade pontual entre três ou mais equipas aplicam-se os critérios de desempate definidos em 5.2. d., 5.2.e, 5.2.f.

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

5.4.1. Entre duas equipas - aplica-se o definido em 5.2.d., 5.2.e., 5.2.f. e o resultado do jogo entre si, deve ser o último critério a aplicar;

5.4.2. Entre três equipas - aplica-se o definido em 5.2.d. e 5.2.e., 5.2.f. e os resultados dos jogos entre si, deve ser o último critério a aplicar;

5.5. Quando uma equipa, por qualquer razão, for eliminada de um quadro competitivo, todos os jogos por ela realizados são anulados, bem como todos os pontos/jogos, ganhos/perdidos pelos seus adversários.

5.6. Perante a ocorrência de uma falta administrativa (a equipa 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 equipa que cumprir o regulamento.

## 6. Arbitragem

6.1. Os jogos são dirigidos por 2 (dois) árbitros e por 2 (dois) oficiais de mesa.

6.2. Compete ao professor responsável pelo grupo/equipa a formação base nas funções de arbitragem dos seus mais diretos colaboradores (árbitro, oficial de mesa e, eventualmente, de delegado/dirigente).

6.3. Os alunos árbitros deverão estar habilitados para arbitrar a Fase Competitiva em que estiverem a participar.

6.4. Os jogos devem ser prioritariamente arbitrados pelo aluno que reúna maior acreditação na formação específica.

6.5. A mesa de jogo deve ser constituída por 2 (dois) alunos:

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

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

- a. Preencher o boletim de jogo, em colaboração com a equipa de arbitragem;
  - i. registar a identificação dos participantes;
  - ii. registar os resultados parciais e final;
  - iii. registar as eventuais ocorrências disciplinares;
- b. Cronometrar o **tempo de jogo** (infantis e iniciados);
- c. Auxiliar e colaborar com a equipa de arbitragem.

## 7. Casos omissos

- 7.1. Os casos omissos neste Regulamento Específico, são analisados e resolvidos pelos Coordenadores da CLDE, DSR e, em última instância, pela Direção Geral de Educação – Divisão do Desporto Escolar e da sua decisão não caberá recurso.

## 8. Anexo

ANEXO: Esquema dos campos de jogo para INFANTIS (2X2)

