



Voleibol

Regulamento Específico



INDICE
2º / 3º Ciclo
(Infantis)

1 – O JOGO	3
2 – INSTALAÇÕES E MATERIAL	3
3 – ELEMENTOS DE UMA EQUIPA	4
4 – REGRAS DE JOGO E CAMPO	4
5 – CLASSIFICAÇÃO E PARTICIPAÇÃO NAS ATIVIDADES	4
6 – ARBITRAGEM	5

INFANTIS 1 – NASCIDOS EM 2012 E POSTERIOR

INFANTIS 2 – NASCIDOS EM 2010 E 2011



2º CICLO / REGULAMENTO DE INFANTIS (2X2)

Sumário

I – O Jogo

- ❖ Regra 1 – Conceção do Jogo
- ❖ Regra 2 – A quem se dirige
- ❖ Regra 3 – Finalidade do Jogo

II – Instalações e Material

- ❖ Regra 4 – O Terreno de Jogo
- ❖ Regra 5 – Linhas de Marcação
- ❖ Regra 6 – A Rede
- ❖ Regra 7 – As Bolas

III – Os Elementos de uma Equipa

- ❖ Regra 8 – Os Jogadores

IV – Regras do Jogo e do Campo

- ❖ Regra 9 – Duração do Jogo
- ❖ Regra 10 – Utilização dos Jogadores
- ❖ Regra 11- Posição dos Jogadores no Terreno
- ❖ Regra 12 – Escolha de Campo e Serviço
- ❖ Regra 13 – O Serviço
- ❖ Regra 14 – O Batimento da Bola
- ❖ Regra 15 – A Rede: e os Jogadores: e a Bola
- ❖ Regra 16 – Contagem dos Pontos
- ❖ Regra 17 – Mudança de Serviço
- ❖ Regra 18 – Mudança de Posição – Rotação
- ❖ Regra 19 – Resultado do Jogo



V – Classificação e Participação nas Atividades

- ❖ Regra 20 – Classificação das Concentrações
- ❖ Regra 21 – Participação das Escolas nas Concentrações
- ❖ Regra 22 – Participação das Escolas na Festa do Desporto Escolar

Capítulo I – O Jogo

➤ Regra 1 – Conceção do Jogo

O minivoleibol é muito simplesmente um jogo coletivo – 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 idades até aos 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.

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 adequadas ao escalão (Minivoleibol) / Bola de iniciação.

Capítulo III – Os Elementos de uma Equipa

➤ **Regra 8 – Os Jogadores (Jogos 2+2) – (Ver Regra 21)**

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

Art.º 2º - Quanto a equipamento, é obrigatório camisola e calção (equipamento uniforme), e que todos os jogadores possuam um número diferente e visível nas costas e no peito.

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



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 excecionais a decidir pelo árbitro/responsável pela atividade.

➤ Regra 10 – Utilização dos Jogadores

Para que todos os jogadores fiquem em situação semelhante de participação, a sua utilização será a seguinte:

Art.º 1º - Na primeira partida jogam 2 jogadores.

Art.º 2º - Na segunda partida, jogam outros 2 jogadores.

Art.º 3º - Só haverá substituições em caso de manifesta incapacidade física de qualquer jogador mediante autorização do árbitro.

Art.º 4º - No entanto, uma equipa que apresente apenas de 2/3 jogadores, participa na atividade, ficando sujeita à Regra 19 (Pontuação), artigo 1º.

➤ Regra 11- 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 bolou (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 12 – Escolha de Campo e Serviço**

Art.º 1º - Antes do início da 1ª partida, os capitães das equipas escolhem, 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 13 – 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 - Nos infantis 1, o serviço é executado obrigatoriamente por baixo, atrás da linha de fundo do campo. Nos infantis 2, o 2º serviço, **poderá** ser executado por cima, atrás da linha de fundo.

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

- Batimento da bola com uma mão apenas em apoio.

Art.º 4º - Serviço correto 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 14 – 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 receção 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 respetivo ponto.**

➤ **Regra 15 – A Rede: e os Jogadores: e a Bola**

Art.º 1º - Falta na rede – esta só será considerada durante a ação 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 ação de jogar a bola.

➤ **Regra 16 – 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 18).

➤ **Regra 18 – 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.



Capítulo V – Classificação e Participação nas Atividades

➤ Regra 19 – 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 ou Mistas - (2 a 3 jogadores)
Vitória – 3 pontos	1 ponto
Derrota – 2 pontos	

Art.º 2º - O resultado é favorável à equipa que obtiver a soma mais elevada de pontos ganhos nas 2 partidas.

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.

➤ Regra 20 – Classificação das Concentrações

Art.º 1º - A Classificação Final das Concentrações é atribuída à equipa.

Art.º 2º - Para essa classificação contarão apenas as 3 melhores equipas classificadas em cada uma das concentrações.

Art.º 3º - Todas as equipas obtêm classificação.

➤ Regra 21 – Participação das Escolas nas Concentrações

Art.º 1º - Serão realizadas concentrações por zona, mais a concentração final. As equipas serão constituídas por 4 alunos (2+2).

Art.º 2º - Cada Escola não poderá participar com mais de **3 equipas** numa concentração, por escalão/sexo, **independentemente de as equipas serem de Infantis 1 ou 2**. No entanto, para poder participar com uma equipa de uma letra posterior, a(s) equipa(s) da letra anterior terá(ão) de ser obrigatoriamente completa(s), (por ex: para ter uma equipa C incompleta, as equipas A e B terão de possuir 4 alunos cada).



➤ **Regra 22 – Participação das Escolas na Festa do Desporto Escolar**

Art.º 1º - Nesta prova, qualquer equipa para vencer terá de ser sempre uma equipa que tenha competido sempre completa (4 elementos e do mesmo sexo).

Art.º 2º - As escolas podem inscrever no máximo para a FDE 4 equipas de 4 alunos cada.

Capítulo VI – ARBITRAGEM

Segundo Regulamento Geral de Provas, é obrigatório por cada 2 equipas inscritas, a inscrição de uma equipa de arbitragem da respetiva escola, que será nomeada pela organização para dirigir ou dar apoio à direção dos jogos.

a) Cada equipa terá obrigatoriamente de fazer-se acompanhar de um árbitro, que realizará o jogo com o árbitro da equipa contrária, devendo o seu nome constar no boletim de jogo.

b) No caso da equipa de arbitragem faltar ao jogo, por qualquer motivo, tal facto não poderá servir de pretexto para que o mesmo não se realize. Cabe aos responsáveis pelas duas equipas optarem por um dos critérios descritos no Regulamento Geral de Provas.