



Voleibol

Regulamento Específico

www.madeira.gov.pt/dre | Direção de Serviços do Desporto Escolar

**INDICE****3º Ciclo/Secundário****(Iniciados/Juvenis/Juniores)**

1 – FORMAS DE COMPETIÇÃO	3
2 – CONSTITUIÇÃO DAS EQUIPAS	3
3 – IDENTIFICAÇÃO DO PRATICANTE	4
4 – PONTO, SET E VENCEDOR DO JOGO	4
5 – CLASSIFICAÇÃO / PONTUAÇÃO	4
6 – ARBITRAGEM	5
7 – DOCUMENTOS EM ANEXO	5
8 – DISPOSIÇÕES GERAIS	6
9 – ESCALÃO DE INICIADOS (adenda ao regulamento)	7

ESCALÕES ETÁRIOS (ambos os sexos)				
INF1	INF2	INICIADOS	JUVENIS	JUN/SEN
2012...	2010/11	2008/09	2006/07	05 e anteriores
12, 11 e 10 anos		14 e 13 anos	16 e 15 anos	17 ou mais anos

Altura da Rede		Infantis	Iniciados	Juvenis	Jun./Sen.
	Masc.	2,10m	2,24m	2,35m	2,43m
	Fem.	2,10m	2,15m	2,20m	2,24m



3º CICLO E SECUNDÁRIO / REGULAMENTO (4X4) E (6X6)

1 – FORMAS DE COMPETIÇÃO

O desenvolvimento do Quadro Competitivo processa-se de acordo com o definido no Regulamento Geral de Provas.

❖ COMPETIÇÕES

➤ Concentrações e/ou Campeonatos

- ESCALÃO: Infantis, Iniciados e Juvenis
- REALIZAÇÃO: Out. 2022 / Junho 2023

➤ Festa do Desporto Escolar

- ESCALÃO: Todos
- REALIZAÇÃO: A definir

➤ Voleibol ao Ar Livre

- ESCALÃO: Todos
- REALIZAÇÃO: A definir

2 – CONSTITUIÇÃO DAS EQUIPAS

➤ Conforme o estabelecido no Regulamento Geral de Provas do Desporto Escolar para o ano letivo 2022/2023 cada Grupo / Equipa deverá funcionar com um mínimo de 10 alunos inscritos.

➤ No entanto, o número de praticantes desportivos por equipa que podem ser inscritos no boletim de jogo é os seguintes:

- INFANTIS: 4 jogadores (2+2), **ver regulamento próprio.**
- RESTANTES ESCALÕES: 12 jogadores (no máximo); 6 jogadores (no mínimo).



3 – IDENTIFICAÇÃO DO PRATICANTE

A identificação do praticante desportivo escolar junto da **Mesa de Jogo/Árbitros**, antes do início de cada jogo, far-se-á conforme o descrito no Artigo 9º do Regulamento Geral de Provas.

4 – PONTO, SET e VENCEDOR DO 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.

5 – 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.



6 – ARBITRAGEM

Segundo o Regulamento Geral de Provas, é **obrigatório por cada equipa inscrita, 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) **Cada equipa que apresente um árbitro, terá a bonificação de (1) um ponto, a somar aos pontos obtidos no jogo.** Contudo, esse (s) árbitro (s) deverá (ão) frequentar as ações de formação que serão organizadas pelo DSDE na modalidade (art. 21º do Regulamento Geral de Provas).

c) No caso de a 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 Artigo 18º do Regulamento Geral de Provas.

7 – DOCUMENTOS EM ANEXO

➤ BOLETIM DE JOGO

- O modelo de Boletim de Jogo está anexo a estas Regras Específicas.
- O Boletim de jogo deverá ser apresentado na Mesa de Jogo pela Escola/Equipa nomeada em primeiro lugar, caso a atividade não esteja a ser coordenada por um elemento do DSDE.
- Em todos os jogos, o Boletim de Jogo, deve ser devidamente preenchido e assinado pelos Professores responsáveis pelas equipas, pelos capitães de equipa, seccionistas e árbitros das equipas (**nome legível**).
- O Boletim de Jogo deve ser enviado pelo Professor responsável da equipa vencedora para o DSDE, em mão ou por email, no dia útil a seguir ao dia do jogo, ou então, ser entregue a um elemento do DSDE, caso esteja a coordenar os jogos.



➤ FICHA DE CONSTITUIÇÃO DOS ELEMENTOS DA EQUIPA

○ **Deverá ser devidamente preenchida e entregue na mesa com os restantes documentos de identificação dos participantes.**

➤ FICHA DE FORMAÇÃO

• Antes do início de cada SET é obrigatório entregar á equipa de arbitragem a Ficha de Formação da equipa em campo (doc. Excel)).

8 – 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. Excetua-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 atividades, bem como para o desenrolar das competições no mais saudável espírito desportivo;

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

☞ As equipas só podem iniciar o jogo, se à hora marcada para o seu começo, tiverem o número mínimo de jogadores equipados;

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

☞ A tolerância do árbitro do jogo, para averbar ou não falta de comparência é de 10 minutos em relação à hora marcada para o início do jogo;

☞ Se a entidade organizadora do jogo (DSDE), aceitar a justificação do atraso de uma equipa, o jogo realiza-se, mas deve ser registada uma informação sobre a ocorrência, no verso do Boletim de Jogo, assinada pelos dois Professores responsáveis;



✎ O Professor responsável pela equipa, deve com a devida antecedência apresentar à Mesa de Jogo, os elementos indispensáveis à identificação da sua equipa e ao preenchimento correto e atempado do Boletim de Jogo;

✎ Apenas os jogadores que são registados no Boletim de Jogo podem participar no mesmo;

✎ 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 pela Direção de Serviços do Desporto Escolar.

9 – ESCALÃO DE INICIADOS

1 – Para este escalão a competição será realizada em jogo reduzido 4X4, nas Concentrações e Festa do Desporto Escolar.

2 – Para poder ganhar o jogo, cada equipa terá de apresentar um mínimo de 6 jogadores.

3 – Caso alguma equipa apresente 4 ou 5 jogadores, realiza o jogo, mas obtém derrota com o resultado idêntico à falta de comparência.

4 – No 1º set jogam 4 alunos e não pode haver substituições.

5 – No 2º set, **caso as equipas sejam constituídas por apenas 6 atletas**, jogam obrigatoriamente os dois (2) alunos que não participaram no 1º set e somente os alunos que participaram no 1º set poderão ser substituídos.

6 – No 2º set, **caso as equipas sejam constituídas por mais de 7 elementos** e estejam a jogar 4 elementos novos, é permitido realizar 2 substituições livremente.

7 – No 3º set, a utilização dos jogadores é livre.

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

9 – A altura da rede será a medida oficial (masc. – 2,24m e fem. – 2,15m).

10 – Só são permitidas as permutações.