



# **REGULAMENTO ESPECÍFICO DE VOLEIBOL 2019-2020**



REPÚBLICA  
PORTUGUESA

EDUCAÇÃO



## 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 e Equipamentos	4
4.	Falta Administrativa	4
5.	Falta de Comparência	4
6.	Bela Oficial	5
7.	Regulamento Técnico-Pedagógico	5
8.	Infantis A	5
9.	Infantis B	7
10.	Iniciados	9
11.	Juvenis	12
12.	Juniores	13
13.	Classificação, Pontuação e Desempate	14
14.	Arbitragem	15
15.	Jogador Libero	16
16.	Casos Omissos	16

## **1. Introdução**

Este Regulamento Específico aplica-se a todas as competições de voleibol realizadas no âmbito do Programa do Desporto Escolar 2017-2021 e em conformidade com o estipulado no Regulamento do Programa do Desporto Escolar, 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 (TA/DM), que corresponde a uma fase de introdução no escalão (pode ter ou não um caráter competitivo), e uma Fase de CAMPEONATO REGULAR (CR), 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

ESCALÕES	ANO de NASCIMENTO	
	2019/2020	2020/2021
<b>INFANTIS A (Sub 11)</b>	2009 a 2011	2010 a 2011
<b>INFANTIS B (Sub 13)</b>	2007 e 2008	2008 e 2009
<b>INICIADOS (Sub 15)</b>	2005 e 2006	2006 e 2007
<b>JUVENIS (Sub 18)</b>	2002 a 2004	2003 a 2005
<b>JUNIORES (Sub 21)</b>	1998 a 2001	1999 a 2002

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

Escalões	Formato do jogo	Dimensões do Campo	Bola oficial	Duração	Altura da Rede	Nº Elementos
Infantil A	Fase Única: 2x2	Variável		30 min. (3x10 min) (2 min. intervalo)	2.10 m	Min- 8 Max-10
Infantil B	Torneio Aberto (TA) / Dia de Modalidade (DM): 3x3 Campeonato Regular (CR): 4x4	<b>TA / DM:</b> 12.00 x 4.50 <b>CR:</b> 13.00 x 6.50	Mikasa  MVA 200	40 min. (4x10 min) (2 min. intervalo)	2.10 m	Min- 10 Max-12
Iniciado	Torneio Aberto (TA) / Dia de Modalidade (DM): 4x4 Campeonato Regular (CR): 6x6	<b>TA/DM</b> 13.00 x 6.50 <b>CR</b> 18.00 x 9.00		<b>TA/DM</b> 40 min. (4x10 min) (2 min. intervalo) <b>CR</b> 3 sets obrigatórios	M - 2.24 F - 2.15	4x4 Min- 10 Max-12 6x6 Min- 10 Max-13
Juvenil	6x6	18.00 x 9.00		3 sets obrigatórios ou "à melhor" de 5 sets	M - 2.35 F - 2.20	Min- 10 Max-13
Júnior	6x6	18.00 x 9.00		3 sets obrigatórios ou "à melhor" de 5 sets	M - 2.43 F - 2.24	Min- 10 Max-13

### 3. Constituição das Equipas e Equipamentos

3.1. Uma equipa é constituída por:

- 3.1.1. Número **mínimo** e **máximo** de elementos que compõem a equipa, de acordo com o disposto no Regulamento Técnico Pedagógico em cada escalão.
- 3.1.2. **1 (um)** Professor responsável pelo grupo-equipa;
- 3.1.3. Em todos os jogos/provas é obrigatório que cada equipa seja acompanhada por **1 (um)** aluno árbitro, com formação para exercer as funções de arbitragem, e, se possível, mais **1 (um)** aluno árbitro para exercer as funções de cronometragem e secretariado.

3.2. Equipamento de Jogo

Todos os alunos de uma equipa devem apresentar-se em campo com equipamento próprio, identificador da sua escola. As camisolas têm que estar numeradas, de acordo com as regras definidas para a modalidade.

### 4. Falta Administrativa

4.1. Se a equipa não se apresentar com o **número mínimo definido** no Regulamento Técnico Pedagógico do respetivo escalão, deverá jogar, mas perde os jogos, independentemente do resultado final, sendo-lhe atribuída "**Falta Administrativa**" e 1 (um) ponto correspondente à derrota.

4.2. 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)

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

### 5. Falta de Comparência

5.1. 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**.

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

## **6. Bola Oficial**

6.1. Sempre que possível a bola oficial é a “Mikasa – MVA 200”. No entanto, dependendo do nível de desempenho, nos escalões de infantis A, poderão ser usadas outras bolas que facilitem a intervenção dos(as) jogadores(as) e a sustentação de bola.

## **7. Regulamentos Técnico – Pedagógicos**

Os Regulamentos Técnico Pedagógicos têm como objetivo primordial criar situações que favoreçam a adaptabilidade do jogo e de todas as suas condicionantes à idade dos praticantes. Os Regulamentos que estruturam a prática competitiva no Desporto Escolar procuram, por isso, salvaguardar a introdução de uma série de princípios pedagógicos simplificados e facilitadores de uma evolução sustentada e uma adaptabilidade crescente, até atingir o jogo formal.

Nos escalões de Infantis A e B admite-se que os Grupos-Equipa sejam constituídos por elementos do género masculino e feminino, desde que o Grupo-Equipa tenha sido inscrito na base de dados no género misto.

## **8. Regulamento Técnico- Pedagógico INFANTIS A**

- 8.1. No escalão de Infantis A, os Grupos/Equipas podem ser constituídos por elementos só de um género (masculino ou feminino), mas também poderão ser “mistos”.
- 8.2. No escalão Infantil A, é permitido aos praticantes do género feminino inscreverem-se em Grupos/Equipas do género masculino. O inverso não é permitido.
- 8.3. Em cada encontro um grupo-equipa de Infantis A é obrigatoriamente constituído, no mínimo, por 8 (oito) elementos e no máximo por 10 (dez) elementos.
- 8.4. Durante o jogo todos os elementos inscritos no boletim de jogo terão que jogar, pelo menos, 1 período.
- 8.5. Para cada período as equipas em ação podem ser alteradas, desde que se cumpra o disposto no ponto anterior.
- 8.6. Formato do Jogo: Cada campo oficial de voleibol é dividido em, pelo menos, dois campos. Em cada período estão as duas equipas em competição, divididas em “minijogos”, que decorrem simultaneamente.
- 8.7. Durante os “minijogos” não são permitidas substituições, a não ser em caso de lesão impeditiva da continuidade em jogo do(s) jogador(es).
- 8.8. A altura da rede é de 2,10 m para todas as tipologias de Grupos/Equipas.

- 8.9. 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. A duração dos períodos é de 10 minutos, no entanto, se a equipa obtiver **25 pontos**, com vantagem de 2 pontos, será considerada vencedora desse período. As equipas continuam a jogar, sem registo dos pontos no boletim de jogo.
- 8.10. O sistema de marcação de pontos é contínuo ("**rally point scoring**").
- 8.11. Não há descontos de tempo.
- 8.12. O primeiro serviço do 1º período é efetuado pela equipa determinada pelo sorteio. No 2º período serve a equipa que não efetuou o primeiro serviço no 1º período. No 3º período começa com o serviço da equipa que venceu o último ponto do período anterior. As equipas trocam de campo entre o 1º e o 2º período. No 3º período mantem a disposição do período anterior.
- 8.13. Cada jogador, só pode executar no máximo 2 (dois) serviços seguidos. Se a equipa continuar na posse do serviço, roda e continua a servir.
- 8.14. A cada "minijogo" é atribuído um resultado, sendo o vencedor do jogo o Grupo/Equipa que conquistar mais pontos no total dos "minijogos". Nenhum jogo poderá terminar empatado. Se no final do último período, se verificar uma igualdade, mantendo a ordem de serviço do último ponto do jogo, a partida prolonga-se até que uma das equipas obtenha uma vantagem de 2 (dois) pontos. A dupla que disputa o desempate é escolhida, pelos respetivos professores/responsáveis, entre os 4 (quatro) alunos que disputam o último período.
- 8.15. Cada equipa, antes de reenviar a bola para o campo adversário, tem que fazer no **mínimo 2 toques**, à exceção da ação de "bloco".
- 8.16. Se a equipa não se apresentar com o número mínimo de **8 (oito) 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;
- 8.17. 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.

#### **8.18. TORNEIO ABERTO / DIA DA MODALIDADE e CAMPEONATO REGULAR (FASE PRINCIPAL)**

- 8.18.1. A forma de jogo a utilizar é o 2 x 2.

8.18.2. O terreno de jogo poderá assumir diferentes dimensões, até a um máximo de 8m de comprimento por 4m de largura.

**8.18.3.** O serviço deverá ser executado obrigatoriamente em “PASSE” ou “POR BAIXO”.

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

#### **NOTAS:**

- 1) 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. Neste caso, serão adotadas as regras definidas para o escalão Infantil B.
- 2) Sempre que possível, nos encontros deste escalão, **devem ser criadas estações, com habilidades técnicas específicas**, para as equipas que não se encontram em competição. Estas estações devem facultar experiências, com formatos competitivos, motivadoras, mas cujo objetivo é desenvolver os fundamentos técnicos da modalidade.

#### **9. Regulamento Técnico- Pedagógico INFANTIS B**

- 9.1. No escalão de Infantis B, os Grupos/Equipas podem ser constituídos por elementos só de um género (masculino ou feminino), mas também poderão ser “mistos”.
- 9.2. Em cada encontro um grupo-equipa de Infantis é obrigatoriamente constituído no mínimo por **10 (dez) elementos e 12 (doze) no máximo**.
- 9.3. Cada jogo tem a duração de **40 (quarenta) minutos**, dividido em **4 (quatro) períodos de 10 (dez) minutos**, com intervalos de 2 (dois) minutos. A duração dos períodos é de 10 (dez) minutos, no entanto, se a equipa obtiver **25 pontos**, com vantagem de 2 pontos, será considerada vencedora desse período. As equipas continuam a jogar, sem registo dos pontos no boletim de jogo.
- 9.4. No final do período, após o sinal do cronometrista, se a jogada estiver a decorrer não deve ser interrompida até conclusão da mesma.
- 9.5. Até ao 3º período, **todos os elementos inscritos no boletim de jogo**, terão que jogar pelo menos 1 período, sendo que, no 4º período a utilização de jogadores é “aberta”.
- 9.6. Para cada período as equipas em ação podem ser alteradas, desde que se cumpra o disposto no ponto anterior.
- 9.7. Durante os “minijogos” não são permitidas substituições, a não ser em caso de lesão impeditiva da continuidade em jogo do(s) jogador(es).

- 9.8. A altura da rede é de 2,10 m.
- 9.9. No final do período, após o sinal do cronometrista, se a jogada estiver a decorrer não deve ser interrompida até conclusão da mesma.
- 9.10. O sistema de marcação de pontos é contínuo (“rally point scoring”).
- 9.11. Não há descontos de tempo.
- 9.12. O primeiro serviço do 1º e 3º período é efetuado pela equipa determinada pelo sorteio. O 2º e 4º período começa com o serviço da equipa que iniciou o jogo com a receção ao serviço no 1º e 3º período.
- 9.13. Cada jogador, só pode executar no máximo **2 (dois) serviços** seguidos. Se a equipa continuar na posse do serviço, roda e continua a servir.
- 9.14. A cada período é atribuído um resultado, sendo o vencedor do jogo o Grupo/Equipa que conquistar mais pontos no total de todos os períodos. Nenhum jogo poderá terminar empatado, devendo este ser prolongado até que uma das equipas obtenha uma vantagem de 2 (dois) pontos. Se no final do último período, se verificar uma igualdade, mantendo a ordem de serviço do último ponto do jogo, a partida prolonga-se até que uma das equipas obtenha uma vantagem de 2 (dois) pontos.
- 9.15. Cada equipa, antes de reenviar a bola para o campo adversário, tem que **fazer no mínimo 2 toques**, à exceção da ação de “bloco”.
- 9.16. 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;
- 9.17. 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.

#### **9.18. TORNEIO ABERTO / DIA DA MODALIDADE**

- 9.18.1. A forma de jogo a utilizar é o 3 x 3.
- 9.18.2. Em cada período estão duas equipas de cada Grupo/Equipa em ação. Os “minijogos” decorrem simultaneamente.
- 9.18.3. O terreno de jogo deverá ter 4,5 m de largura por 12 m de comprimento.
- 9.18.4. Cada jogador, só pode executar no máximo dois serviços seguidos (o **primeiro serviço** terá que ser “**por baixo**” ou em “**passe**”). Se a equipa continuar na posse do serviço, roda e continua a servir.

9.18.5. Não são permitidas “**permutas**”, nem “**penetrações**”<sup>1</sup>.

9.18.6. A cada minijogo é atribuído um resultado, sendo o vencedor do jogo o Grupo/Equipa que conquistar mais pontos no total dos “minijogos”. Nenhum jogo poderá terminar empatado, devendo este ser prolongado até que uma das equipas obtenha uma vantagem de 2 (dois) pontos. Se no final do último período, se verificar uma igualdade, mantendo a ordem de serviço do último ponto do jogo, as partidas prolongam-se até que uma das equipas obtenha uma vantagem de 2 (dois) pontos.

### **9.19. CAMPEONATO REGULAR (FASE PRINCIPAL)**

9.19.1. A forma de jogo a utilizar é o 4 x 4.

9.19.2. O terreno de jogo deverá ter 6,5 m de largura por 13 m de comprimento.

9.19.3. 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.

9.19.4. 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.

9.19.5. Não são permitidas “**permutas**”, nem “**penetrações**”<sup>1</sup>.

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

#### **Nota:**

1) Sempre que possível, nos encontros deste escalão, devem ser criadas estações, com *habilidades técnicas específicas*, para as equipas que não se encontram em competição. Estas estações devem facultar experiências, com formatos competitivos, motivadoras, mas cujo objetivo é desenvolver os fundamentos técnicos da modalidade.

## **10. Regulamento Técnico- Pedagógico INICIADOS**

**10.1.** Uma equipa de Iniciados é obrigatoriamente **constituída por 10 (dez) elementos, no mínimo, no entanto, na 1ª fase (TA/DM) a equipa pode apresentar-se com o máximo**

---

<sup>1</sup>Um jogador defesa executa uma ação de continuidade coletiva, de forma intencional e sistemática, na zona de ataque. Sempre que estas situações ocorrerem, o árbitro deverá imediatamente assinalar: “FALTA NO ATAQUE”. Esta conduta deverá ser sancionada se for utilizada apenas como sistema tático/ofensivo. E não deverá ser sancionada se acontecer

de uma forma esporádica.

**de 12 (doze) elementos e na 2ª fase (CR), com 13 (treze) elementos**, no máximo, do mesmo género.

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

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

#### **10.4. TORNEIO ABERTO / DIA DA MODALIDADE.**

**10.4.1.** A forma de jogo a utilizar é o **4 x 4**.

10.4.2. 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**;

10.4.3. 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**.

10.4.4. **Até ao 3º período todos os elementos** inscritos no boletim de jogo terão que jogar, pelo menos, **um período**, sendo que, no 4º período a utilização de jogadores é “aberta”.

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

10.4.6. 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 duração dos períodos é de 10 (dez) minutos, no entanto, se a equipa obtiver **25 pontos**, com vantagem de 2 pontos, será considerada vencedora desse período. As equipas continuam a jogar, sem registo dos pontos no boletim de jogo.

10.4.7. No final do período, após o sinal do cronometrista, se a jogada estiver a decorrer não deve ser interrompida até conclusão da mesma.

10.4.8. Não há descontos de tempo.

10.4.9. 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.

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

10.4.11. 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.

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

10.4.13. São permitidas “**penetrações**”, desde que realizada pelo jogador da posição 1.

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

10.4.15. O primeiro serviço do 1º e 3º período é efetuado pela equipa determinada pelo sorteio. O 2º e 4º período começa com o serviço da equipa que iniciou o jogo com a receção ao serviço no 1º e 3º período.

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

10.4.17. A cada minijogo é atribuído um resultado, sendo o vencedor do jogo o Grupo/Equipa que conquistar mais pontos no total dos “minijogos”. Nenhum jogo poderá terminar empatado, devendo este ser prolongado até que uma das equipas obtenha uma vantagem de 2 (dois) pontos. Se no final do último período, se verificar uma igualdade, mantendo a ordem de serviço do último ponto do jogo, a partida prolonga-se até que uma das equipas obtenha uma vantagem de 2 (dois) pontos.

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

## 10.6. CAMPEONATO REGULAR (FASE PRINCIPAL)

10.6.1. A forma de jogo a utilizar é o **6 x 6**.

10.6.2. Nas competições das Fases Local, Regional e Nacional, caso exista, uma equipa de iniciados **é obrigatoriamente constituída por 10 (dez) elementos**, no mínimo, e, no máximo, **13 (treze) elementos** do mesmo género, por jogo.

10.6.3. Quando os jogos se realizam em regime de Jornadas Concentradas, serão disputados no sistema de “**3 (três) sets obrigatórios**”. Nas Fases Regional e Nacional, caso existam, os jogos disputam-se conforme decisão da organização, no entanto, quando disputados em 3 (três) sets (seja “à melhor de 3” ou com “três sets obrigatórios”), o terceiro set será sempre disputado até aos 15 (quinze) pontos, com diferença de 2 (dois) pontos.

10.6.4. Até ao final do 2º set, pelo menos, 10 (dez) jogadores inscritos no boletim de jogo são obrigados a **jogar 1 (um) set**, sem serem regularmente substituídos. No caso de jogos “à melhor de 5 sets” esta condição mantém-se.

- 10.6.5. Exceto no set decisivo, durante os restantes sets, não são permitidas substituições.
- 10.6.6. No set decisivo (3º ou 5º set) **poderão existir substituições**, desde que se cumpra o disposto no limite e nas regras específicas das substituições.
- 10.6.7. 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.
- 10.6.8. 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”.
- 10.6.9. O terreno de jogo é um retângulo de 9 (L) por 18 metros (C).
- 10.6.10. Em cada set **são permitidos 2 (dois) tempos de repouso**, com a duração de 30 (trinta) segundos cada.
- 10.6.11.** São permitidas “**penetrações**”.
- 10.6.12. Cada jogador, só pode executar no máximo **5 (cinco) serviços seguidos**. Se a equipa continuar na posse do serviço, roda e continua a servir. Ao 5º serviço, a equipa deverá ser avisada pelo marcador, colocando **um sinalizador**, de forma visível, em cima da mesa oficial do boletim de jogo.

## **10.7. Sistema de competição.**

- 10.7.1. Fase Local – o quadro competitivo deve desenvolver-se com base em jornadas concentradas.
- 10.7.2. Nas Fases Regional e Nacional, caso exista, os jogos podem ser disputados “à melhor de 3 sets”, em “3 sets obrigatórios” ou “à melhor de 5 sets”, conforme decisão da organização.

## **11. Regulamento Técnico- Pedagógico JUVENIS**

- 11.1. Nas competições das Fases Local, Regional e Nacional, caso exista, uma equipa de juvenis **é obrigatoriamente constituída por 10 (dez) elementos**, no mínimo, e **13 (treze)**, no máximo, do mesmo género, por jogo.
- 11.2. Quando os jogos se realizam em regime de Jornadas Concentradas, serão disputados no sistema de **“3 (três) sets obrigatórios”**.

11.3. Durante o todo encontro (3 sets ou 5 sets), no mínimo, 10 (dez) jogadores ou 9 (nove) jogadores mais 1 (um) libero, inscritos no boletim de jogo são obrigados a jogar **um set completo, sem serem regularmente substituídos**<sup>2</sup>. Ou seja, 10 jogadores ou 9 mais o libero terão que jogar um set completo (ex: no caso de jogos a 3 sets obrigatórios, poderá ser o 1º, o 2º ou o 3º set) sem serem regularmente substituídos, pelo que, poderão fazer as substituições por set (cumprindo com as regras do voleibol), desde que 10 elementos/9 + Libero, joguem um set completo.

11.4. Durante todo o encontro são permitidas “substituições”, desde que se cumpram as regras que as regulam e se cumpra o disposto no ponto 11.3. deste regulamento.

11.5. Cada equipa tem direito a designar, de entre a lista de jogadores inscritos no boletim de jogo, até 2 (dois) jogadores “Líberos”.

11.6. Se a equipa apresentar **10 (dez) elementos no boletim de jogo, só poderá inscrever 1 (um) jogador libero**. Esse jogador libero terá que ser utilizado, até ao 2º set, pelo menos, para cumprir a regra 11.3. deste regulamento.

11.7. No caso da utilização do jogador libero, a equipa tem que jogar, obrigatoriamente, com **9 jogadores de campo**, no mínimo. No caso de **não utilizar o jogador libero**, a equipa tem que jogar, obrigatoriamente, **com 10 jogadores, no mínimo**, um set completo sem serem regularmente substituídos.

11.8. A utilização do libero tem que ser registada no boletim de jogo. Apontando nas observações: “O libero nº..., da equipa ..., jogou” .

11.9. A altura da rede é de 2,20m para o género feminino e 2,35m para o género masculino.

#### **11.10. Sistema de Competição**

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

11.10.2. Nas Fases Regional e Nacional, os jogos podem ser disputados “à melhor de 3 sets”, em “3 sets obrigatórios” ou “à melhor de 5 sets”, conforme decisão da organização.

### **12. Regulamento Técnico- Pedagógico JUNIORES**

12.1. Uma equipa de júnior é **obrigatoriamente** constituída por **10 (dez) elementos, no mínimo**, e 13 (treze), no máximo, do mesmo sexo por jogo.

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

#### **12.3. Sistema de Competição:**

12.3.1. Aconselha-se a desenvolver o quadro competitivo com base em jornadas concentradas, com jogos disputados 3 (três) sets, sendo o terceiro set

---

<sup>2</sup> “Regularmente substituído” – representa uma substituição que seja registada no boletim de jogo.

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.

### 13. Classificações/ Pontuação/ Desempate

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

13.2. A contagem de pontos nos jogos a “3 sets”, à “melhor de 3 sets” ou por tempo determina-se pelo seguinte modo:

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

13.3. Nos jogos “à melhor de 5 sets” a contagem de pontos determina-se da seguinte forma:

- **VITÓRIA por 3-0 e 3-1** 3 PONTOS
- **VITÓRIA por 3-2** 2 PONTOS
- **DERROTA por 2-3** 1 PONTO
- **DERROTA por 0-3 e 1-3 ou FALTA ADMINISTRATIVA <sup>(1)</sup>** 1 PONTO
- **FALTA DE COMPARÊNCIA <sup>(1)</sup>** 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.

13.4. No caso de igualdade de pontos, entre duas 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 melhor quociente entre sets ganhos e perdidos nos jogos disputados entre si;
- c) A que tiver melhor quociente entre pontos ganhos e perdidos nos jogos disputados entre si;
- d) A que tiver melhor quociente entre sets ganhos e perdidos, considerando todos os jogos realizados;

- e) A que tiver melhor quociente 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 vermelho) - 1 ponto
  - Expulsão (cartão vermelho e amarelo juntos) - 8 pontos
  - Desqualificação (cartão vermelho e amarelo separados) – 20 pontos

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

13.5. No caso de igualdade pontual entre três ou mais equipas aplicam-se os critérios de desempate definidos em **13.4.d., 13.4.e, 13.4.f.** e o(s) resultado(s) do(s) jogo(s) entre si, deve ser o último critério a aplicar;

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

13.6.1. Entre duas ou mais equipas - aplica-se o definido em **13.4.d., 13.4.e, 13.4.f.** e o(s) resultado(s) do(s) jogo(s) entre si, deve ser o último critério a aplicar;

13.7. 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.

13.8. 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.

#### **14. Arbitragem**

Em todos os jogos da fase local, regional e nacional **é obrigatório** que cada equipa seja acompanhada por, pelo menos, **1 (um) árbitro**, com formação para exercer as funções de arbitragem e secretariado. No entanto, é aconselhável que as equipas sejam acompanhadas por mais 1 (um) aluno árbitro para garantir o cumprimento de todas as funções de arbitragem.

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

14.2. 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).

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

- 14.4. Os jogos devem ser prioritariamente arbitrados pelo aluno que reúna maior acreditação na formação específica.
- 14.5. 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.
- 14.6. As funções dos elementos que compõem a mesa de jogo são:
- a) Preencher o boletim de jogo, em colaboração com a equipa de arbitragem;
    - registar a identificação dos participantes;
    - registar os resultados parciais e final;
    - registar as eventuais ocorrências disciplinares;
    - registar a utilização do libero.
    - garantir as assinaturas de todos os intervenientes, no início e no final do jogo.
  - b) Cronometrar o **tempo de jogo** (infantis e iniciados);
  - c) Auxiliar e colaborar com a equipa de arbitragem.

## 15. Jogador Líbero

- 15.1. É permitida a utilização do jogador Líbero no escalão de juvenis.
- 15.2. Cada equipa tem direito a designar de entre a lista de jogadores até 2 (dois) jogadores “líberos”, desde que possua mais que 10 (dez) jogadores inscritos para o jogo.
- 15.3. No caso de uma equipa possuir 10 (dez) jogadores inscritos no boletim de jogo, só poderá apresentar apenas 1 (um) jogador libero.
- 15.4. O(s) jogador(es) líbero(s) deve(m) ser registado(s) no boletim de jogo e tem que ser registada a sua utilização.
- 15.5. O(s) jogador(es) líbero(s) deve(m) usar um equipamento devidamente numerado e de cor predominante diferente do resto da equipa.

## 16. Casos omissos

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