



Mini-Voleibol 2016/2017

3º TORNEIO

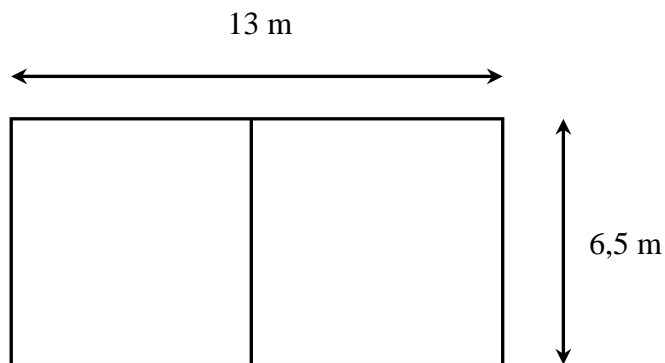
Regulamento de Prova



CAPÍTULO I – INSTALAÇÕES E MATERIAL

1. O Terreno de Jogo

→ Cada campo terá 13 metros de comprimento por 6,5 metros de largura.



2. Linhas de Marcação

→ O campo deverá ser delimitado por linhas incluídas no terreno de jogo.

3. A Rede

→ O bordo superior da rede deverá estar a 2,10 metros do solo.

4. A Bola

→ As bolas deverão ser de tamanho 4 (Mikasa).

CAPÍTULO II – OS ELEMENTOS DA EQUIPA

1. Os Jogadores

→ Uma equipa é constituída, **obrigatoriamente** por 4 atletas, no mínimo, e 5 no máximo.

→ A equipa que tiver menos que 4 atletas não poderá participar no jogo, sendo-lhe atribuída Derrota por 60-0.

→ Sobre o equipamento, a exigência mínima obrigatória, é que todos os jogadores possuam um número diferente e visível nas costas e/ou no peito, devendo as camisolas ser da mesma cor.

→ Os jogadores não deverão usar qualquer objeto que possa pôr em causa a sua integridade física e dos restantes participantes.

CAPÍTULO III – O JOGO

1. Duração do Jogo

→ Cada jogo terá a duração de 10 minutos;

→ O sistema de pontuação é contínuo;

→ No final dos 10 minutos, registando-se um empate o jogo prolongar-se-á até que uma das equipas consiga primeiro, uma vantagem de dois pontos sobre o adversário;

Nota: Caso o jogo termine com vantagem de uma das equipas, o jogo acaba.

Exemplo: Equipa A (12) x Equipa B (11). Quando acaba o tempo regular, termina o jogo e ganha a equipa A.

2. Utilização dos Jogadores

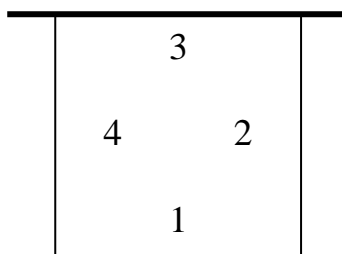
→ Cada equipa será constituída por 4 elementos do mesmo género. Excecionalmente a equipa poderá ter 5 elementos.

3. Posição dos Jogadores no Terreno de Jogo

→ As posições dos jogadores no terreno de jogo obedecem a uma numeração que vai de 1 a 4, sendo a posição 1 a do último jogador que serviu. No sentido inverso ao dos ponteiros do relógio seguem-se as posições 2, 3 e 4, de acordo com a imagem apresentada abaixo.

→ O jogador da posição 1, é considerado **defesa** e como tal, só pode participar no ataque, se o fizer abaixo do bordo superior da rede.

→ Não são permitidas permutas entre os jogadores.



4. Escolha de Campo e Serviço

→ Antes do início do jogo, o árbitro deverá sortear qual a equipa que serve primeiro, agarrando a bola com as duas mãos, deixando-a cair sobre a linha central, por baixo da rede, perto do solo e esperar que ela se desloque para um dos lados do campo. A equipa que estiver neste lado, fica com o direito a executar o **primeiro serviço** do jogo.

5. Realização do Jogo

→ Cada jogador poderá executar apenas **dois serviços consecutivos**, seguindo-se uma rotação da equipa no sentido dos ponteiros do relógio;

→ O serviço é executado atrás da linha de fundo, sem a pisar, sendo o **1º serviço de cada jogador, obrigatoriamente, executado por baixo**;

→ Todas as **técnicas de serviço**, são executadas **em apoio**;

→ Todos os gestos técnicos são permitidos (Manchete, passe, remate, amortie e bloco ao ataque);

→ Um jogador **não pode** tocar na bola duas vezes consecutivas;

→ Pode ser **batida** com qualquer **parte do corpo**;

→ Exceto o **toque de bloco**, que é considerado **neutro**, cada equipa deve efetuar, **no mínimo, 3 (três) toques**, antes de devolver a bola ao adversário;

→ A **bola deve ser** sempre **batida** ou **tocada** (e nunca agarrada);

→ O toque na rede, por parte do jogador, só será penalizado se:

- decorrer da ação ou tentativa de jogar a bola;
- tiver intensidade que intervenha na jogada do adversário;

→ No serviço a bola pode tocar na rede.

6. Mudança de Serviço

Existe mudança de serviço sempre que:

→ Uma equipa, tendo servido, perde a jogada;

→ Um jogador continue a servir indevidamente após a execução dos dois serviços a que tem direito. Assim, haverá uma rotação dentro da mesma equipa, passando o serviço para o jogador seguinte.

7. Rotação

Há Rotação sempre que:

→ A equipa recupera o serviço.

- Um jogador serve duas vezes consecutivas com êxito e a sua equipa continua a servir.
- Caso um jogador sirva mais do que as duas vezes permitidas, proceder-se-á à rotação logo que seja detetado o erro, servindo o jogador seguinte, não sendo aplicada qualquer sanção.

8. Resultado Final do Jogo

- Ganha o jogo a equipa que somar maior número de pontos.
- No caso de empate no final dos 10 minutos o árbitro deve prolongar o jogo até que uma das equipas obtenha uma diferença de dois pontos sobre o adversário.

9. Fase de grupos (séries)

As equipas serão agrupadas em séries de 3 ou 4 equipas. A formação de cada grupo será em sistema de sorteio logo após finalizarem as inscrições.

10. Desempate na classificação final da série

→ Se no final da fase de séries, houver empates entre duas ou mais equipas, a classificação será ordenada do seguinte modo:

1º A diferença entre pontos ganhos e perdidos. (PG-PP)

Substituindo o empate, a classificação é ordenada do seguinte modo:

- 1) No caso de serem duas equipas:
 - a) A que tiver maior pontuação classificativa nos jogos disputados entre si.
 - b) A que tiver maior diferença entre pontos ganhos/perdidos entre si.
- 2) No caso de serem mais que duas equipas:
 - a) A que tiver maior número de pontos nos jogos disputados entre elas.

11. Horários

→ A relação dos(as) treinadores, atletas, equipas participantes e respetivas licenças, deverá ser entregue na mesa de controlo até **30 minutos antes do início dos jogos**, de forma a não comprometer o início dos encontros.

Não será aceite a participação de qualquer elemento (treinador ou atleta) no torneio que não esteja devidamente inscrito.

→ A hora oficial de início dos jogos será 09h30 para a manhã (femininos) e 13h00 para o período da tarde (masculinos). Todos os horários estão sujeitos a alteração.

→ No caso de uma equipa **não comparecer** a um jogo, ser-lhe-á atribuída a derrota por 60-0 e a respectiva **falta de comparência (0) pontos**.

→ A chegada ao encontro **com atraso superior a 15 minutos da sua hora de início**, será sancionada com **derrota e falta de comparência**, nos termos indicados no ponto anterior.

12. Arbitragem

→ A arbitragem dos jogos, sempre que possível, será assegurada pela AVSM;

→ Em caso de ausência de árbitros nomeados pela AVSM, os jogos serão arbitrados por elementos (atletas e/ou técnicos de escalões superiores ou dirigentes inscritos no Clube) da responsabilidade do próprio clube;

→ Na ausência de árbitros nomeados pela AVSM ou pelo Clube, será designado (pelo Clube) um atleta de cada uma das equipas para arbitrar os jogos.

NOTA 1: As medalhas do 2º Torneio para os primeiros três classificados (femininos e masculinos) serão entregues aos atletas antes do início do encontro. A ausência de atletas e/ou técnicos, nas cerimónias de entrega de medalhas ou troféus, implica automaticamente o não recebimento dos referidos prémios.

NOTA 2: Qualquer situação que não tenha sido prevista neste regulamento, será devidamente apreciada e resolvida pela entidade organizadora, de acordo com os Regulamentos Federativos.

O Gabinete Técnico da AVSM

Ponta Delgada, 21 de novembro de 2016