



MINI-VOLEIBOL 2014/15

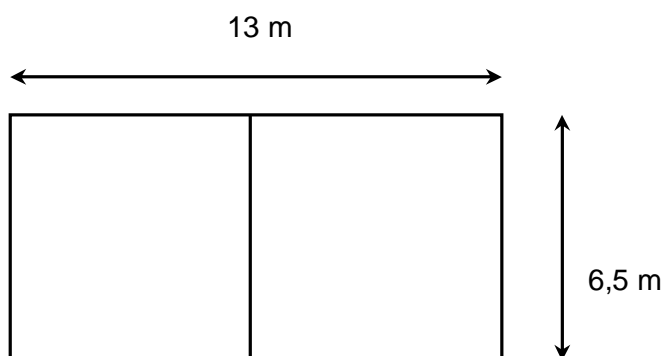
CAMPEONATO DE ILHA (4 X 4)

Regulamento da Prova

CAPÍTULO I – INSTALAÇÕES E MATERIAL

① O Terreno de Jogo

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



→ Deve ser distanciado de qualquer obstáculo, se possível, pelo menos 1 (um) metro.

② Linhas de Marcação

→ O campo deverá ser delimitado por linhas com 3 a 5 cm de largura, 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 8 atletas, no mínimo, e 10 no máximo.

→ Contudo, antes do jogo, deverá ser entregue ao árbitro uma relação dos 8 jogadores que irão formar a equipa base.

→ No caso de um clube apresentar duas equipas do mesmo género, deverá informar antecipadamente a organização deste facto e referir quais os elementos que constituirão cada uma das equipas.

→ Caso se verifique o ponto anterior, nenhum jogador poderá permutar entre as duas equipas. **Estas permutas apenas são permitidas entre as fases do campeonato.**

→ No incumprimento do primeiro ponto, a equipa poderá participar no jogo, sendo-lhe retirados 15 pontos ao resultado final desse jogo, por cada atleta em falta, dos 8 obrigatórios.

→ A equipa que tiver menos que 4 atletas não poderá participar no jogo, sendo-lhe atribuída Derrota por **100-0**.

→ Sobre o equipamento, a exigência mínima, mas 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

→ O jogo tem a duração de 20 minutos, dividido em dois períodos de 10 minutos cada, controlados pelo cronometrista.

→ Entre a 1ª e 2ª parte deve existir um intervalo de 2 minutos.

→ Não existirão descontos de tempo em qualquer uma das partes.

→ No final do tempo regulamentar, caso se verifique uma igualdade ou uma diferença de apenas um ponto, o jogo prolongar-se-á até que uma das equipas obtenha uma vantagem de 2 (dois) pontos.

→ A organização pode decidir alterar a duração dos jogos por algum motivo imprevisto, que deverá ser comunicado às equipas.

② Utilização dos Jogadores

→ Na 1ª parte jogam 4 atletas.

→ Na 2ª parte jogam outros 4 atletas.

→ Só haverá substituições em caso de manifesta incapacidade física de qualquer jogador, mediante autorização do árbitro.

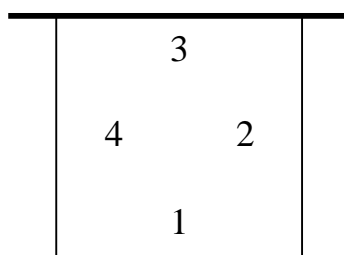
→ Aplicando-se o ponto anterior, o jogador que substituirá o elemento lesionado será sorteado de entre os restantes elementos inscritos na ficha de formação. Este processo deverá ser conduzido pela organização que deve ser informada de imediato. No caso da equipa dispor apenas 4 elementos ser-lhe-á averbada derrota por falta de comparência. Se se justificar o jogo será prolongado.

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.



→ **Antes do início do jogo**, o treinador deverá entregar ao marcador a formação dos jogadores (ficha de formação), ou seja, as posições que estes irão ocupar no terreno de jogo, que deverão manter-se constantes durante o tempo regulamentar e eventual prolongamento.

④ Escolha de Campo e Serviço

→ Antes do início da 1ª Parte, 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.

A escolha do **campo**, deverá respeitar a ordem das equipas no boletim de jogo e a colocação do árbitro/marcador no campo

→ As equipas trocam de lado do campo no final da 1ª parte.

→ **Esta troca deverá ser feita com celeridade, com tolerância máxima de 2 minutos.**

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, obrigatoriamente, executado por baixo**;

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

→ O **Passe e a Manchete** são as técnicas mais utilizadas, que permitem receber a bola, passá-la a um companheiro e até, por vezes, atacar;

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

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

→ Excepto o **toque de bloco**, que é considerado **neutro**, cada equipa deve efectuar, **no mínimo, 2 (dois) toques**, e no **máximo 3**, antes de devolver a bola ao adversário,

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

→ O sistema de **pontuação é contínuo**;

→ O toque na rede (por parte de um jogador) só será penalizado se decorrer da acção ou tentativa de jogar a bola, bem como na intervenção da jogada do adversário;

→ O **bloco**, ao ataque, **é permitido**. Não sendo considerado como toque de equipa.

→ Todos os jogos iniciam e ao mesmo tempo ao sinal sonoro da organização.

⑥ Mudança de Serviço

Existe mudança de serviço sempre que:

→ Uma equipa, tendo servido, perde a jogada;

→ Uma parte termina e começa a outra;

→ 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 detectado o erro, servindo o jogador seguinte, não sendo aplicada qualquer sanção.

⑧ Resultado Final do Jogo/Campeonato

→ Ganha o jogo a equipa que somar maior número de pontos nas duas partes (com diferença de dois pontos).

→ No caso de empate no final dos 20 minutos, o marcador deverá avisar o árbitro e prolongar o jogo até que uma das equipas obtenha uma diferença de dois pontos sobre o adversário.

→ Durante o jogo poderão registar-se empates numa das partes.

→ No caso de empate entre **duas equipas** na classificação final do campeonato, este será desfeito **considerando apenas os jogos entre ambas** e contabilizando os seguintes parâmetros:

- 1º - número de jogos ganhos e perdidos;
- 2º - melhor coeficiente entre pontos ganhos e pontos perdidos (PG/PP)
- 3º - maior número de pontos ganhos;
- 4º - menor número de pontos perdidos.

Se mesmo assim persistir o empate, recorrer-se-á à utilização dos parâmetros anteriores, na mesma sequência, mas para a totalidade dos jogos do campeonato e tendo como último recurso o sorteio.

→ No caso de empate entre **três ou mais equipas** na classificação final do campeonato, este será desfeito **considerando apenas os jogos entre essas equipas** e contabilizando os seguintes parâmetros:

- 1º - maior número de pontos nos jogos realizados;
- 2º - melhor coeficiente entre pontos ganhos e pontos perdidos (G-P)
- 3º - maior número de pontos ganhos;
- 4º - menor número de pontos perdidos.

Se mesmo assim persistir o empate, recorrer-se-á à utilização dos parâmetros anteriores, na mesma sequência, mas para a totalidade dos jogos do campeonato e tendo como último recurso o sorteio.

→ A **vitória** num jogo corresponde a **2 (dois) pontos**, a **derrota 1 (um) ponto** e a **falta de comparência (0) pontos**.

⑨ Falta de Comparência

→ No caso de uma equipa **não comparecer** a um jogo, ser-lhe-á atribuída a derrota por **100-0** e a respectiva **falta de comparência (0) pontos**.

→ **A chegada da equipa com atraso (10 minutos) ao local do jogo (pavilhão), ou ao jogo após a chamada (5 minutos), implica derrota e falta de comparência, nos termos indicados no ponto anterior.**

→ **Compete**, unicamente, à **Entidade Organizadora**, decidir da aplicação ou não, das penalizações.

11. Arbitragem

→ A arbitragem dos jogos, sempre que possível, será assegurada por um grupo de atletas de voleibol, de escalões superiores pré convocados pela organização do encontro.

→ Caso não se concretize, os jogos serão arbitrados pelos técnicos das equipas participantes, ou alguém delegado por estes com competência para a funções.

→ Pontualmente, poderá acontecer, serem os próprios atletas minis a arbitrar os jogos. Nesta situação, a Organização solicitará aos treinadores dos clubes envolvidos, a indicação dos atletas que possam desempenhar a função de árbitro e/ou marcador;

→ Só em casos excepcionais, os atletas arbitram jogos do seu clube.

ATENÇÃO: Todos os jogadores e respectivos treinadores deverão **comparecer** no local de jogo **até 30 minutos** antes do início do mesmo, de forma a proceder ao **registo dos atletas** presentes e **preenchimento das fichas de jogo** e permitir que os **jogos comecem** efetivamente à hora estipulada.

NOTA 1: 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: Os Comportamentos e atitudes que não se enquadrem no espírito para o qual o Mini Voleibol foi criado, sejam eles de carácter verbal ou físico, de atletas, técnicos e dirigentes, para com os colegas, adversários, árbitros, pais e demais intervenientes nos Encontros, são passíveis de penalização disciplinar, de acordo com o Regulamento Disciplinar da AVSM.

NOTA 3: Qualquer situação que não tenha sido prevista neste regulamento, será devidamente apreciada e resolvida pela entidade organizadora