

Minivoleibol 2017/2018



Campeonato de Ilha

Regulamento de Prova



CAPÍTULO I – O JOGO DE MINIVOLEIBOL

- REGRA 1 – Objetivo do jogo

O Minivoleibol é simplesmente um jogo coletivo - EDUCATIVO - que procura estimular o interesse pela prática desportiva em geral, e do voleibol em particular, dirigido e adaptado às capacidades reais dos seus praticantes.

Consiste em fazer com que a bola, passando por cima da rede, toque o campo adversário evitando que o mesmo suceda no nosso campo.

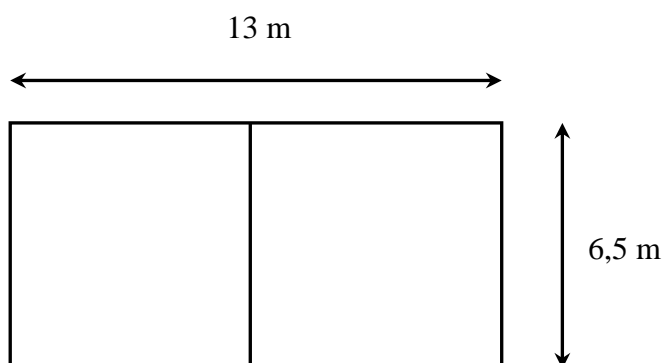
- REGRA 2 – A Quem se dirige

ARTIGO 1º - Aos atletas, devidamente inscritos na FPV, dos sexos masculino e feminino até aos 12 anos, de acordo com o Ponto 2 do Artigo 40.º do Regulamento Interno da FPV.

CAPÍTULO II - INSTALAÇÕES E MATERIAL

- REGRA 3 - O Terreno de Jogo

ARTIGO 1º - Cada campo terá 13 metros de comprimento por 6,5 metros de largura.



ARTIGO 2º - Deve ser horizontal e plano.

ARTIGO 3º - Deve ser distanciado de qualquer obstáculo pelo menos um (1) metro.

ARTIGO 4º - Pode ser jogado em Pavilhão ou ao ar livre.

ARTIGO 5º - Não deverão utilizar-se materiais, para a marcação das linhas de campo, que possam colocar em causa a integridade física dos atletas.

- REGRA 4 - Linhas de Marcação

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

- REGRA 5 - A Rede

ARTIGO 1º - O bordo superior da rede deverá estar a 2,10 metros do solo.

ARTIGO 2º - Varetas.

A rede será delimitada por duas varetas localizadas nas laterais do campo, tendo a bola que passar neste espaço.

- REGRA 6 - As Bolas

- A bola deverá ser – MIKASA SV-3 ou MIKASA MVA430 Minivoleibol.

CAPÍTULO III – OS ELEMENTOS DA EQUIPA

- REGRA 7 - Os Jogadores

ARTIGO 1º - 4 jogadores em campo. A equipa deve apresentar um mínimo de 8 jogadores.

ARTIGO 2º - A equipa que não se apresentar com um mínimo de 8 jogadores, poderá participar no jogo, sendo-lhe retirados 15 pontos ao resultado final desse jogo, por cada atleta em falta, dos 8 obrigatórios.

ARTIGO 3º - Uma equipa que se apresente com menos de 4 jogadores em campo, não poderá jogar, sendo atribuída **Falta de Comparência e derrota por 100-0** à equipa em falta.

ARTIGO 4º 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.

ARTIGO 5º - Os jogadores não devem usar qualquer objeto que possam pôr em causa a integridade física dos que participam no jogo.

ARTIGO 6º - O treinador é responsável por indicar ao árbitro, os atletas que jogarão em cada parte do jogo.

ARTIGO 7º - Os clubes com mais do que uma equipa do mesmo género, deverão informar os serviços administrativos da AVSM, antes do início do campeonato de ilha, (9 de dezembro) os respetivos atletas que as compõem. Não serão permitidas a troca de atletas entre equipas, enquanto decorrer o campeonato de ilha.

ARTIGO 8º - As camisolas dos jogadores devem ser numeradas de 1 a 99.

CAPÍTULO IV – O JOGO

- REGRA 8 – Duração e resultado do jogo.

ARTIGO 1º - Cada jogo terá a duração de 20 minutos, dividido em dois períodos de 10 minutos cada, controlados pelo cronometrista.

ARTIGO 2º - Entre a 1ª e 2ª parte deve existir um intervalo de 2 minutos.

ARTIGO 3º Não existirão descontos de tempo em qualquer uma das partes.

ARTIGO 4º A organização pode decidir alterar a duração dos jogos por algum motivo imprevisto, que deverá ser comunicado às equipas.

ARTIGO 5º - O resultado é favorável á equipa que obtiver a soma mais elevada de pontos ganhos nas duas partes.

ARTIGO 6º - Durante o jogo poderão registar-se empates nas partes.

ARTIGO 7º - No final do tempo regulamentar, caso se verifique empate, o jogo prolongar-se-á até que uma das equipas consiga primeiro, uma vantagem de dois pontos sobre o adversário;

- o jogo termina quando houver vantagem de uma das equipas.

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

- REGRA 9 - Utilização dos Jogadores

ARTIGO 1º - Na 1ª parte jogam 4 atletas.

ARTIGO 2º - Na 2ª parte jogam outros 4 atletas.

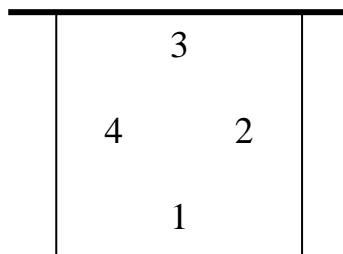
ARTIGO 3º - Só haverá substituições no decorrer do jogo em caso de manifesta incapacidade física de qualquer jogador e mediante autorização do árbitro. Se a substituição não permitir a não repetição de um atleta de uma parte para a outra, a equipa é penalizada em 15 pontos.

- REGRA 10 - Posição dos Jogadores no Terreno de Jogo

ARTIGO 1º - 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.

ARTIGO 2º - 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.



ARTIGO 3º - 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.

- REGRA 11 - Escolha de Campo e Serviço

ARTIGO 1º - 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

ARTIGO 2º - A equipa que por sorteio escolheu o serviço, deverá efetuá-lo na 1ª parte. A 2ª parte inicia-se com o serviço da equipa adversária.

ARTIGO 3º - As equipas mudam de campo no final da 1ª parte.

- REGRA 12 – O serviço

O serviço é a técnica através da qual se coloca a bola em jogo.

ARTIGO 1º - Cada jogador poderá executar apenas dois serviços consecutivos, seguindo-se uma rotação da equipa no sentido dos ponteiros do relógio;

ARTIGO 2º - O serviço é executado atrás da linha de fundo, sem a pisar.

ARTIGO 3º - O primeiro serviço poderá ser realizado por cima, no entanto é obrigatório ser concretizado em apoio, por sua vez a concretização do segundo serviço é livre (i.e. poderá ser “Andorinha” ou Suspensão).

- REGRA 13 - O Batimento da Bola

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

ARTIGO 1º - A bola deve ser sempre batida ou tocada (e nunca agarrada);

ARTIGO 2º - Batida com qualquer parte do corpo;

ARTIGO 3º - Um jogador não pode tocá-la duas vezes consecutivas.

ARTIGO 4º - Exceto o **toque de bloco**, que é considerado **neutro**, cada equipa deve efetuar no **máximo 3 toques**, antes de devolver a bola ao adversário, podendo a bola ser enviada ao primeiro, segundo ou terceiro toque para o campo adversário;

- REGRA 14 - Faltas na Rede

ARTIGO 1º - O toque na rede ou varetas só será penalizado se decorrer na ação ou tentativa de jogar a bola no bordo superior da rede, por outro lado também será marcada infração se o jogador intervir na jogada do campo adversário.

Nota: Não deve ser marcada linha central nos campos.

ARTIGO 2º - No serviço a bola pode tocar na rede.

- REGRA 15 - Contagem dos pontos

ARTIGO 1º - O jogo disputa-se com o sistema de "rallye-point" ou seja todas jogadas dão um ponto para o vencedor, independentemente de quem serviu.

- REGRA 16 - Mudança de Serviço

Existe mudança de serviço sempre que:

ARTIGO 1º - Uma equipa, tendo servido, tenha perdido a jogada.

ARTIGO 2º - Uma parte termine e comece outra.

ARTIGO 3º - Um jogador duma equipa tenha servido duas vezes seguidas e a sua equipa continue a servir. Assim, haverá mudança de "servidor" dentro da mesma equipa, obrigando a uma rotação.

- REGRA 17 - Mudança de Posição (Rotação)

A rotação é a passagem dos jogadores à posição seguinte no sentido dos ponteiros do relógio.

Há mudança de posição sempre que:

ARTIGO 1º - Se ganha o direito de servir, isto é, sempre que se ganha um ponto.

ARTIGO 2º - Um jogador serve com êxito duas vezes consecutivas e a sua equipa continua a servir, devendo a mesma efetuar uma rotação.

ARTIGO 3º 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.

- REGRA 18 – Classificação e critérios de desempate

ARTIGO 1º - Em qualquer fase do campeonato de ilha, quando houver empates entre duas ou mais equipas, a classificação será ordenada do seguinte modo:

1º A equipa que tiver melhor quociente entre pontos ganhos e perdidos.

Subsistindo 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.

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

- REGRA 19 – Final do Jogo

ARTIGO 1º - No final de cada jogo os atletas devem cumprimentar os atletas e treinadores da equipa adversária, bem como o árbitro do jogo.

- REGRA 20 - Falta de Comparência

ARTIGO 1º - No caso de uma equipa **não comparecer** a um jogo, ser-lhe-á atribuída a derrota por 100-0 e a respetiva **falta de comparência (0) pontos**.

ARTIGO 2º - A chegada ao jogo **com atraso superior a 15 minutos da sua hora de início**, será sancionada com **derrota e falta de comparência no jogo**.

- REGRA 21 - Horários

ARTIGO 1º - 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.

- REGRA 22 - Arbitragem

ARTIGO 1º - A arbitragem dos jogos, sempre que possível, será assegurada pela AVSM;

ARTIGO 2º - 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;

ARTIGO 3º 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.

- REGRA 23 – Clube(s) representante(s) da Associação de Voleibol de São Miguel no Encontro Regional de Minivoleibol

ARTIGO 1º - Os clubes representantes (em femininos e masculinos) da Associação de Voleibol de São Miguel no Encontro Regional de Minivoleibol da presente época, serão apurados no final do campeonato de ilha.

ARTIGO 2º - Os clubes cuja equipa participante no campeonato de ilha se classifique no 1º lugar, terão acesso direto ao Encontro Regional de Minivoleibol da presente época, devendo remeter à AVSM a lista de atletas e treinadores que irão participar neste encontro no prazo máximo de 48 horas após o término do último encontro do campeonato de ilha.

ARTIGO 3º - Os restantes clubes (além do campeão de ilha) que manifestem interesse em participar no Encontro Regional de Minivoleibol da presente época, devem comunicar por escrito a sua intenção à AVSM, remetendo no prazo máximo de 48 horas após o término do último encontro do campeonato de ilha, a lista de atletas e treinadores que irão participar neste encontro.

Os encargos de participação de segundas equipas no Encontro Regional de Minivoleibol, nomeadamente alojamento, refeições, transportes aéreos (marcação de viagens) e terrestres, serão da responsabilidade do clube interessado.

NOTA 1: 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, 20 de novembro de 2017