

Mini-Voleibol + Infantis 2013/14

Torneio De Quadras



Regulamento do Evento

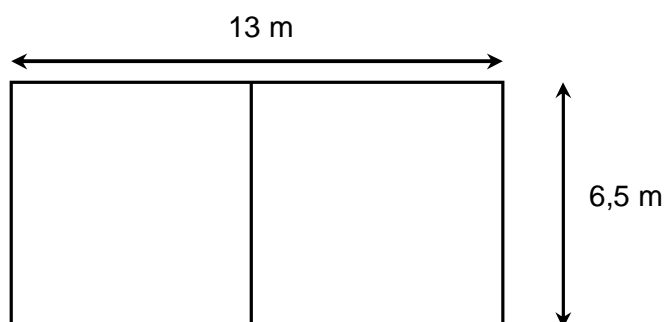
Enquadramento

O torneio de quadras é uma competição, de carácter não obrigatório, desenvolvida pela AVSM. Pretende ser um torneio de preparação das equipas para a participação no Encontro Regional de Minivoleibol. Neste contexto, sendo desejável que o nível praticado seja superior ao do escalão de minivoleibol, as inscrições estão abertas às equipas de iniciadas de 1ª época (escalão de infantis, que não existem na AVSM).

CAPÍTULO I – INSTALAÇÕES E MATERIAL

① O Terreno de Jogo

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



→ Deve ser distanciados 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 4 atletas, no mínimo, e 7 no máximo.

→ O clube deverá informar antecipadamente a organização de quais os elementos que constituirão cada uma das equipas.

- Caso se verifique o ponto anterior, nenhum jogador poderá permutar entre as duas equipas.
- 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

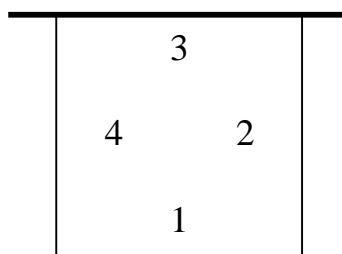
- O jogo tem a duração de 10 minutos
- Não existirão descontos de tempo.
- No final do tempo regulamentar, caso se verifique uma igualdade ou uma diferença de apenas um ponto, o jogo prolongar-se-á até que uma das equipas obtenha uma vantagem de 2 (dois) pontos.

② Utilização dos Jogadores

- Não se podem alterar as formações iniciais do jogo.
- Só haverá lugar a substituições em caso de manifesta incapacidade física de qualquer jogador, mediante autorização da organização.
- Aplicando-se o ponto anterior, o jogador que substituirá o elemento lesionado será sorteado de entre os restantes elementos inscritos. Caso a equipa não apresente jogadores suficientes a substituição será ponderada pela organização.

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, 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;
- O remate é permitido.
- 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, 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 do jogador, só será penalizado se:
 - decorrer da ação ou tentativa de jogar a bola;
 - tiver intensidade que intervenha na jogada do adversário;
- O **bloco**, ao ataque, **é permitido**.

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 detetado 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 (com diferença de dois 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.

CAPÍTULO IV – ARBITRAGEM

① Arbitragem

→ A arbitragem dos jogos, ficará a cargo dos atletas da(s) equipa(s) da mesma série que não estejam a participar no jogo

CAPÍTULO V – QUADRO COMPETITIVO

→ O torneio será organizado em duas partes distintas. 1ª Fase por séries, serão sorteadas as equipas que ficarão dispostas em séries de 3 ou 4 equipas, jogando todos contra todos a 1 ou 2 voltas, respetivamente. Na 2ª fase ficam apuradas as melhores 8 equipas que jogam num sistema, tipo *playoff*, de vencedor contra vencedor e perdedor contra perdedor até aos jogos finais que definem a classificação final do 1º ao 8º.

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