



Minivoleibol 2020/2021

Campeonato de Ilha

Regulamento específico

(atualizado a 19/03/2021)

CAPÍTULO I – O JOGO DE MINIVOLEIBOL

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.

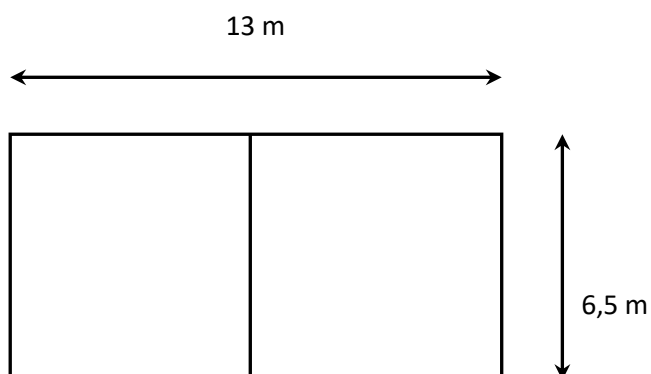
2) A quem se dirige

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

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.

4) Linhas de Marcação

ARTIGO 1º - O campo deverá ser delimitado por linhas incluídas no terreno de jogo;

ARTIGO 2º - Não deve ser marcada linha central;

5) A Rede

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

ARTIGO 2º - A rede será delimitada por duas varetas localizadas nas laterais do campo, tendo a bola que passar no espaço delimitado por elas.

6) Bolas

A bola deverá ser Mikasa MVA-430 (Bola Oficial utilizada pela FPV).

CAPÍTULO III – OS ELEMENTOS DA EQUIPA

7) Os Jogadores

ARTIGO 1º - 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;

ARTIGO 4º - Sempre que uma equipa compareça com menos do que 8 atletas por encontro, será registado um incumprimento. Ao 5º incumprimento será averbada falta de comparência à equipa infratora;

ARTIGO 5º - Os clubes com mais do que uma equipa (femininos), deverão informar os serviços administrativos da AVSM, das atletas que compõem cada equipa até ao início do Campeonato de Ilha (no máximo, até 26 de fevereiro);

ARTIGO 6º - Apenas serão permitidas trocas de atletas entre as equipas (A e B) de um clube no período entre o fim da 1ª Fase e o início da 2ª Fase, tendo os clubes de informar os serviços administrativos da AVSM dessas trocas até ao início da 2ª Fase (no máximo, até 17 de abril);

ARTIGO 7º - 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. Existe a possibilidade de duas equipas adversárias utilizar equipamento de cor igual;

ARTIGO 8º - Os jogadores não devem usar qualquer objeto que possa pôr em causa a integridade física dos que participam no jogo;

ARTIGO 9º - As camisolas dos jogadores devem ser numeradas de 1 a 99.

CAPÍTULO IV – O JOGO

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 - Vence o jogo a equipa que obtiver o maior somatório 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 no somatório dos pontos conquistados na 1ª e 2ª partes, o jogo prolongar-se-á até que uma das equipas consiga uma vantagem de dois pontos sobre o adversário, começando por servir a equipa que conquistou o último ponto antes de terminar a 2ª parte;

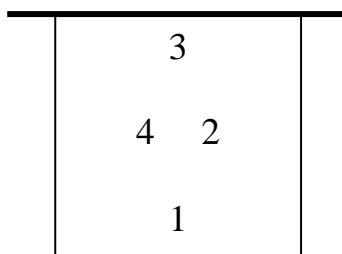
9) Utilização dos Jogadores

ARTIGO 1º - Na 1ª parte jogam 4 atletas e na 2ª parte jogam outros 4 atletas;

ARTIGO 2º - Só haverá substituições no decorrer do jogo em caso de manifesta incapacidade física de qualquer jogador e mediante autorização do árbitro. Se a substituição implicar a repetição de um atleta de uma parte para a outra, a equipa é penalizada em 15 pontos;

10) Posições 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;

ARTIGO 3º - Não são permitidas permutas entre os jogadores;

ARTIGO 4º - 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.

ARTIGO 5º - os treinadores só poderão estar no lado contrário ao do árbitro.

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;

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 - Não existe mudança de campo entre as partes.

12) O serviço

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

ARTIGO 1º - Cada jogador apenas poderá executar 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).

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), com qualquer parte do corpo;

ARTIGO 2º - Um jogador não pode tocar a bola duas vezes consecutivas;

ARTIGO 3º - 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;

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.

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

15) Contagem dos pontos

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

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;

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;

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.

18) Faltas de Comparência

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

ARTIGO 2º - A chegada ao jogo com atraso superior a 15 minutos da sua hora de início, será sancionada com falta de comparência;

ARTIGO 3º - Será averbada falta de comparência ao 5º encontro a que uma equipa compareça com menos do que 8 atletas, conforme o artigo 4º do ponto 7).

19) Relação de atletas/treinadores

ARTIGO 1º - A relação dos(as) treinadores, atletas, equipas participantes e respetivas licenças, deverá ser entregue na mesa de controlo até 15 minutos antes do início dos jogos, de forma a não comprometer o início dos encontros.

20) 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 dos clubes (atletas e/ou técnicos de escalões superiores ou dirigentes inscritos no Clube);

ARTIGO 3º - Na ausência de árbitros nomeados pela AVSM ou pelo Clube, cada equipa designará um atleta para arbitrar os jogos.

21) Classificação final e critérios de desempate

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

ARTIGO 2º - Em qualquer fase do campeonato de ilha, quando houver empates entre duas ou mais equipas, a classificação será ordenada pela 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.

22) 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 - Além das equipas campeãs de ilha, não poderá participar no Encontro Regional de Minivoleibol da presente época mais nenhuma equipa.

23) Casos omissos

Qualquer omissão ou situação que decorra da aplicação do presente regulamento será devidamente apreciada e resolvida pela AVSM, de acordo com os Regulamentos Federativos.

O Gabinete Técnico da AVSM

Ponta Delgada, 19 de março de 2021