



REPÚBLICA  
PORTUGUESA

EDUCAÇÃO



# REGULAMENTO ESPECÍFICO

## VOLEIBOL

2013 - 2017

(Revisto em setembro de 2016)



## Índice

1.	Introdução	2
2.	Escalões etários	3
2.1.	Escalões Etários	3
2.2.	Tempo de Jogo e variantes da modalidade	3
3.	Constituição das Equipas	4
4.	Regulamento Técnico-Pedagógico	5
4.1.	Infantis	5
4.2.	Iniciados	8
4.3.	Juvenis	11
4.4.	Juniores	11
5.	Classificação, Pontuação e Desempate	12
6.	Arbitragem	14
7.	Jogador Libero	14
8.	Casos Omissos	14
9.	Anexo	15

## **1. Introdução**

Este Regulamento Específico aplica-se a todas as competições de voleibol realizadas no âmbito do Programa do Desporto Escolar 2013-2017 e em conformidade com o estipulado no Regulamento Geral de Provas e Regras Oficiais em vigor.

Pode ainda ser complementado pelo Regulamento de Prova da respetiva fase (Local, Regional e Nacional), a elaborar pela entidade organizadora.

As regras oficiais da F.P.V. (Federação Portuguesa de Voleibol) aplicam-se a todos os escalões, com adaptação adequada das regras às condições de realização dos jogos, ao equipamento disponível e aos recursos humanos existentes. Para os vários escalões aplica-se ainda o Regulamento Técnico Pedagógico exposto neste documento.

As competições nos escalões de Infantis e Iniciados dividem-se em dois momentos distintos com aplicação distinta de regulamentos: Fase de TORNEIO ABERTO / DIA DA MODALIDADE (TA/DM), que corresponde a uma fase de introdução no escalão (pode ter ou não um caráter competitivo), e uma Fase de CAMPEONATO REGULAR (CR), em que a competição se estabelece e se realizam os respetivos apuramentos dos vencedores da Coordenação Local do Desporto Escolar. As entidades organizadoras definem a duração a destinar a cada uma das fases. Sugere-se, no entanto, que a Fase de Torneio Aberto/Dia da modalidade não exceda o primeiro período.

## 2. Escalões Etários, Formato do jogo e variantes da modalidade

### 2.1. Escalões Etários

ESCALÕES	ANO de NASCIMENTO			
	2013/2014	2014/2015	2015/2016	2016/2017
<b>INFANTIS A</b>	2003 a 2005	2004 a 2006	2005 a 2007	2006 a 2008
<b>INFANTIS B</b>	2001 e 2002	2002 e 2003	2003 e 2004	2004 e 2005
<b>INICIADOS</b>	1999 e 2000	2000 e 2001	2001 e 2002	2002 e 2003
<b>JUVENIS</b>	1997 e 1998	1998 e 1999	1998 a 2000	1999 a 2001
<b>JUNIORES</b>	1992 a 1996	1993 a 1997	1994 a 1997	1995 a 1998

### 2.2. Tempo de Jogo e variantes da modalidade

Escalões	N.º de Jogadores	Dimensões do Campo	Bola oficial	Formato do Jogo	Altura da Rede	Obs.
Infantil A	Fase Única: 2x2	8.00 x 4.00		40 min. (4x10 min) (2 min. intervalo)	2.10 m	
Infantil B	Torneio Aberto (TA) / Dia de Modalidade (DM): 2x2 Campeonato Regular (CR): 4x4	<b>TA / DM:</b> 8.00 x 4.00 <b>CR:</b> 13.00 x 6.50		40 min. (4x10 min) (2 min. intervalo)	2.10 m	
Iniciado	Torneio Aberto (TA) / Dia de Modalidade (DM): 4x4 Campeonato Regular (CR): 6x6	<b>TA/DM</b> 13.00 x 6.50 <b>CR</b> 18.00 x 9.00	Mikasa	<b>TA/DM</b> 40 min. (4x10 min) (2 min. intervalo) <b>CR</b> 3 sets obrigatórios	M - 2.24 F - 2.15	
Juvenil	6x6	18.00 x 9.00	MVA 200	3 sets obrigatórios ou "à melhor" de 5 sets	M - 2.35 F - 2.20	
Júnior	6x6	18.00 x 9.00		3 sets obrigatórios ou "à melhor" de 5 sets	M - 2.43 F - 2.24	

### 3. Constituição das Equipas e Equipamentos

3.1. Uma equipa é constituída por:

3.1.1. 10 (dez) alunos/praticantes no mínimo e 13 (treze) alunos/praticantes no máximo;

3.1.2. 1 (um) Professor responsável pelo grupo-equipa;

3.1.3. 2 (dois) alunos/árbitros (um para assumir funções de arbitragem e outro para oficial de mesa).

3.2. Falta Administrativa

3.2.1. Se a equipa não se apresentar com o número mínimo de 10 (dez) jogadores, deverá jogar, mas perde os jogos, independentemente do resultado final, sendo-lhe atribuída **“Falta Administrativa”** e 1 (um) ponto correspondente à derrota.

3.2.2. No caso de Falta Administrativa uma equipa perderá:

- Quando o jogo se regula por tempo: **0-50**.

- Quando o jogo se disputa por “3 sets obrigatórios”: **0-3** (0-25; 0-25 e 0-15)

- Quando o jogo se disputa “à melhor de 5 sets”: **0-3** (0-25; 0-25 e 0-25)

3.2.3. Perante a ocorrência de uma falta administrativa os pontos correspondentes à vitória serão atribuídos à equipa que cumprir o regulamento.

3.3. Falta de Comparência

3.3.1. As equipas têm que se apresentar devidamente equipadas e identificadas, **15 (quinze) minutos antes da hora fixada para o início de cada jogo**. Caso não se verifique esta situação, a equipa em falta terá **15 (quinze) minutos de tolerância, sendo que, em todo o caso, o jogo deverá ter início à hora prevista**.

Se a equipa não se apresentar a jogo ser-lhe-á averbada **“Falta de Comparência”** e 0 (zero) pontos correspondentes.

3.4. Equipamento de Jogo

Todos os alunos de uma equipa devem apresentar-se em campo com equipamento próprio, identificador da sua escola. As camisolas devem estar numeradas.

3.5. Bola Oficial

Sempre que possível a bola oficial é a “Mikasa – MVA 200”. No entanto, dependendo do nível de desempenho, nos escalões de infantis A poderão ser usadas outras bolas que facilitem a intervenção dos(as) jogadores(as) e sustentação de bola.

#### **4. Regulamentos Técnico – Pedagógicos**

##### **4.1. Regulamento Técnico- Pedagógico Infantis**

No escalão de Infantis A, a título excecional, admite-se que os grupos/equipas sejam constituídos por elementos do género masculino e feminino (designados por “mistos”), desde que o grupo/equipa tenha sido inscrito na base de dados no género misto. No caso de não existir o nº mínimo de grupos/equipas mistos para a realização do quadro competitivo, estes realizam a competição com os grupos/equipas do género masculino.

##### **4.1.1. TORNEIO ABERTO / DIA DA MODALIDADE**

4.1.1.1. Formas de jogo: A forma de jogo a utilizar é o 2 x 2.

4.1.1.2. Formato do Jogo: Cada campo de voleibol é dividido em dois campos de 8m (comprimento) x 4m (largura) – *ver esquema em anexo*. Em cada período estão duas duplas de cada equipa em ação. Os “minijogos” decorrem simultaneamente.

4.1.1.3. Constituição das equipas e utilização dos jogadores

4.1.1.3.1. Em cada encontro um grupo-equipa de Infantis é obrigatoriamente constituído no mínimo por 10 (dez) elementos, isto é, 5 (cinco) duplas.

4.1.1.3.2. Em cada período realizam-se 2 (dois) “minijogos” em simultâneo, no mínimo, entre as mesmas equipas (em dois campos distintos).

*(Ex: Campo 1: Dupla A1x Dupla B1 e Campo 2: Dupla A2 x Dupla B2)*

4.1.1.3.3. Durante o jogo cada jogador pode participar num máximo em 3 períodos, devendo descansar obrigatoriamente pelo menos um.

4.1.1.3.4. Para cada período as duplas podem ser alteradas, desde que se cumpra o disposto no ponto anterior.

4.1.1.3.5. Durante os “minijogos” não são permitidas substituições, a não ser em caso de lesão impeditiva da continuidade em jogo do(s) jogador(es).

4.1.1.4. Regras do jogo

4.1.1.4.1. O terreno de jogo é um retângulo de 8 (C) por 4 (L) metros.

4.1.1.4.2. A altura da rede é de 2,10 m para ambos os sexos.

4.1.1.4.3. Cada jogo tem a duração de 40 (quarenta) minutos, dividido em 4 (quatro) períodos de 10 (dez) minutos, com intervalos de 2 (dois) minutos. No final do período, após o sinal do cronometrista, se a

jogada estiver a decorrer não deve ser interrompida até conclusão da mesma.

4.1.1.4.4. O sistema de marcação de pontos é contínuo (“rally point scoring”).

4.1.1.4.5. Não há descontos de tempo.

4.1.1.4.6. O serviço deverá ser executado obrigatoriamente em “PASSE”.

4.1.1.4.7. O primeiro serviço do 1º período é efetuado pela equipa determinada pelo sorteio. No 3º período serve a equipa que não efetuou o primeiro serviço no 1º período. No 2º e 4º período começa com o serviço a equipa que venceu o último ponto do período anterior.

4.1.1.4.8. As equipas trocam de campo entre o 2º e o 3º período.

4.1.1.4.9. Cada jogador, só pode executar no máximo 2 (dois) serviços seguidos. Se a equipa continuar na posse do serviço, roda e continua a servir.

4.1.1.4.10. O resultado de cada período é o somatório dos dois “minijogos”. É vencedora a equipa que vença mais períodos. Em caso de empate no número de períodos ganhos (2-2), a equipa que totalizar o maior número de pontos no total dos períodos, será a vencedora do encontro. Se no final do último período, se verificar uma igualdade em períodos ganhos e em pontos conquistados, o jogo prolonga-se até que uma das equipas obtenha uma vantagem de 2 (dois) pontos, mantendo a ordem de serviço no jogo.

#### 4.1.1.5. Sistema de competição

4.1.1.5.1. O quadro competitivo deve desenvolver-se com base em convívios, procurando-se que cada dupla realize o maior número possível de jogos.

### 4.1.2. CAMPEONATO REGULAR

4.1.2.1. Formas de Jogo: A forma de jogo a utilizar deve ser o 4x4.

4.1.2.2. Constituição das equipas e utilização dos jogadores

4.1.2.2.1. Uma equipa de Infantis é **obrigatoriamente** constituída por **10 (dez) elementos**, no mínimo, e 13 (treze), no máximo. Em cada jogo terão que jogar obrigatoriamente **10 (dez) jogadores**, no mínimo. Durante o jogo cada jogador pode participar num máximo em **3 períodos**, devendo descansar obrigatoriamente pelo menos um.

4.1.2.2.2. Se a equipa não se apresentar com o número mínimo de 10 (dez) jogadores, deverá jogar, mas perde os jogos, independentemente do resultado final, sendo-lhe atribuída Falta Administrativa e 1 (um) ponto correspondente à derrota e com o seguinte parcial: 0-50;

4.1.2.2.3. No caso da equipa não se apresentar a um jogo ser-lhe-á averbada Falta de Comparência, sendo-lhe atribuído 0 (zero) pontos com o seguinte parcial: 0-50.

4.1.2.2.4. No caso dos convívios em que a equipa normalmente tem que efetuar mais do que um Jogo, cada jogo em que não comparecer ser-lhe-á averbada uma Falta de Comparência.

#### 4.1.2.3. Regras do jogo

4.1.2.3.1. O terreno de jogo é um retângulo de 6,5(L) por 13 metros(C).

4.1.2.3.2. A altura da rede é de 2,10 m para ambos os sexos.

4.1.2.3.3. Cada jogo tem a duração de 40 (quarenta) minutos, dividido em 4 (quatro) períodos de dez minutos, com um intervalo de 2 (dois) minutos entre cada (cada período termina ao som do apito do cronometrista). A jogada que estiver a decorrer não deve ser interrompida até conclusão da mesma.

4.1.2.3.4. O sistema de marcação de pontos é contínuo (“rally point scoring”).

4.1.2.3.5. Não há descontos de tempo.

4.1.2.3.6. Qualquer que seja a ocupação da área de jogo, o jogador que vai servir, ou que acabou de servir (na outra equipa), é o jogador da posição 1 (defesa) e não pode participar no ataque, acima do bordo superior da rede.

4.1.2.3.7. Cada equipa, antes de reenviar a bola para o campo adversário, tem que fazer no mínimo 2 toques, à exceção da ação de “bloco”.

4.1.2.3.8. Cada jogador, só pode executar no máximo dois serviços seguidos (o primeiro serviço terá que ser “**por baixo**” ou em “**passe**”). Se a equipa continuar na posse do serviço, roda e continua a servir.

4.1.2.3.9. Não são permitidas “permutas”, nem “penetrações”.

4.1.2.3.10. Durante o jogo não são permitidas substituições, a não ser em caso de lesão impeditiva da continuidade em jogo do(s) jogador(es).



4.1.2.3.11. O primeiro serviço do 1º período é efetuado pela equipa determinada pelo sorteio. No 3º período serve a equipa que não efetuou o primeiro serviço no 1º período. No 2º e 4º período começa com o serviço a equipa que venceu o último ponto do período anterior.

4.1.2.3.12. As equipas trocam de campo entre o 2º e o 3º período.

4.1.2.3.13. É vencedora a equipa que vença mais períodos. Em caso de empate no número de períodos ganhos (2-2), a equipa que totalizar o maior número de pontos no total dos períodos, será a vencedora do encontro. Se no final do último período, se verificar uma igualdade em períodos ganhos e em pontos conquistados, o jogo prolonga-se até que uma das equipas obtenha uma vantagem de 2 (dois) pontos, mantendo a ordem de serviço no jogo.

#### 4.1.2.4. Sistema de competição

4.1.2.4.1. O quadro competitivo deve desenvolver-se com base em convívios, procurando-se que cada equipa realize o maior número possível de jogos.

**NOTA:** Caso o número de grupos-equipas não permita a realização de um Quadro Competitivo de Infantis A, deverão estes grupos ser integrados num quadro único de Infantis englobando os escalões de Infantis A e B;

## 4.2. Regulamento Técnico- Pedagógico Iniciados

### 4.2.1. TORNEIO ABERTO / DIA DA MODALIDADE

4.2.1.1. Formas de jogo: A forma de jogo a utilizar deve ser o **4x4**.

4.2.1.2. Constituição das equipas e utilização dos jogadores.

4.2.1.2.1. Uma equipa de Iniciados é obrigatoriamente constituída por **10 (dez) elementos, no mínimo**, e 13 (treze), no máximo, do mesmo sexo por jogo. Em cada jogo terão que jogar obrigatoriamente **10 (dez) jogadores**, no mínimo. Cada jogador utilizado, terá de jogar, no mínimo **1 (um)** e no máximo **3 (três)** períodos.

4.2.1.2.2. Se a equipa não se apresentar com o número mínimo de 10 (dez) jogadores, deverá jogar, mas perde os jogos, independentemente do resultado final, sendo-lhe atribuída Falta Administrativa e 1 (um) ponto correspondente à derrota e com o seguinte parcial: 0-50;

4.2.1.2.3. No caso da equipa não se apresentar a um Jogo ser-lhe-á averbada Falta de Comparência, sendo-lhe atribuído 0 (zero) pontos com o seguinte parcial: **0-50**.

4.2.1.2.4. No caso dos convívios em que a equipa normalmente tem que efetuar mais do que um Jogo, cada jogo em que não comparecer ser-lhe-á averbada uma Falta de Comparência.

#### 4.2.1.3. Regras do jogo

4.2.1.3.1. O terreno de jogo é um retângulo de 6,5(L) por 13 metros(C).

4.2.1.3.2. A altura da rede é de 2,15 m para o género feminino e 2,24m para o género masculino.

4.2.1.3.3. Cada jogo tem a duração de 40 (quarenta) minutos, dividido em 4 (quatro) períodos de 10 (dez) minutos, com um intervalo de 2 (dois) minutos entre cada (cada período termina ao som do apito do cronometrista). A jogada que estiver a decorrer não deve ser interrompida até conclusão da mesma.

4.2.1.3.4. O sistema de marcação de pontos é “contínuo” (“*rally point scoring*”).

4.2.1.3.5. Não há descontos de tempo.

4.2.1.3.6. Qualquer que seja a ocupação da área de jogo, o jogador que vai servir, ou que acabou de servir (na outra equipa), é o jogador da posição 1 (defesa) e não pode participar no ataque, acima do bordo superior da rede.

4.2.1.3.7. Cada equipa, antes de reenviar a bola para o campo adversário, tem que fazer no mínimo 2 toques, à exceção da ação do “bloco”.

4.2.1.3.8. O primeiro serviço terá que ser obrigatoriamente “**por baixo**”. Se a equipa não respeitar esta regra, perderá o direito à posse de bola e, conseqüentemente, perderá um ponto.

4.2.1.3.9. Não são permitidas “penetrações”.

4.2.1.3.10. Durante o jogo não são permitidas substituições, a não ser em caso de lesão impeditiva da continuidade em jogo do(s) jogador(es).

4.2.1.3.11. O primeiro serviço do 1º período é efetuado pela equipa determinada pelo sorteio. No 3º período serve a equipa que não

efetuou o primeiro serviço no 1º período. No 2º e 4º período começa com o serviço a equipa que venceu o último ponto do período anterior.

4.2.1.3.12. As equipas trocam de campo entre o 2º e o 3º período.

4.2.1.3.13. É vencedora a equipa que vença mais períodos. Em caso de empate no número de períodos ganhos (2-2), a equipa que totalizar o maior número de pontos no total dos períodos, será a vencedora do encontro. Se no final do último período, se verificar uma igualdade em períodos ganhos e em pontos conquistados, o jogo prolonga-se até que uma das equipas obtenha uma vantagem de 2 (dois) pontos, mantendo a ordem de serviço no jogo.

#### 4.2.1.4. Sistema de competição

4.2.1.4.1. O quadro competitivo deve desenvolver-se com base em convívios, procurando-se que cada equipa realize o maior número possível de jogos.

### 4.2.2. CAMPEONATO REGULAR

4.2.2.1. Formas de jogo: A forma de jogo a utilizar deve ser o **6x6**.

4.2.2.2. Constituição das equipas e utilização dos jogadores

4.2.2.2.1. Uma equipa é constituída **no mínimo por 10 (dez) jogadores** e 13 (treze) no máximo, do mesmo sexo. Em cada jogo terão que jogar obrigatoriamente **10 (dez) jogadores**, no mínimo.

4.2.2.2.2. Se a equipa não se apresentar com o número mínimo de 10 (dez) jogadores, deverá jogar, mas perde os jogos, independentemente do resultado final, sendo-lhe atribuída Falta Administrativa e 1 (um) ponto correspondente à derrota e com os seguintes parciais: 0-25, 0-25, 0-15.

4.2.2.2.3. Durante cada set, não são permitidas substituições, a não serem caso de lesão (substituição pedagógica), impeditiva da continuidade em jogo do, ou dos jogadores.

4.2.2.2.4. No caso da equipa não se apresentar a um Jogo ser-lhe-á averbada Falta de Comparência, sendo-lhe atribuído **0 (zero) pontos** com os seguintes parciais: 0-25, 0-25, 0-15, se for à melhor de 3 sets; ou 0-25, 0-25, 0-25, se for à melhor de 5 sets. No caso dos convívios em que a equipa normalmente tem que efetuar mais do que um Jogo, cada jogo em que não comparecer ser-lhe-á averbada uma falta de comparência.

#### 4.2.2.3. Regras do jogo

4.2.2.3.1. O terreno de jogo é um retângulo de 9 (L) por 18 metros (C).

4.2.2.3.2. A altura da rede é de 2,15 m para género feminino e 2,24 m para o género masculino.

4.2.2.3.3. O sistema de marcação de pontos é “contínuo” (“*rally point scoring*”). Em cada jogada, é ganho um ponto, independentemente da posse do serviço. Vence o set a equipa que primeiro totalize 25 (vinte e cinco) pontos, com diferença de 2 (dois). No caso de se registar uma igualdade a 24 pontos, o set continua até que se registre uma diferença de 2 (dois) pontos. No terceiro set ou no quinto set (conforme o sistema de competição adotado), vence a equipa que primeiro totalize 15 (quinze) pontos, com diferença de 2 (dois).

4.2.2.3.4. Na Fase Local os jogos são compostos por **3 (três) sets**, obrigatoriamente. Na Fase Regional e Nacional, caso existam, os jogos disputam-se conforme decisão da organização. Quando os jogos se disputarem em 3 (três) sets (“à melhor de 3” ou “três sets obrigatórios”), o terceiro set é disputado até aos 15 (quinze) pontos.

4.2.2.3.5. Não são permitidas “penetrações”.

4.2.2.3.6. Após cada set terão que ser obrigatoriamente substituídos 3 (três) jogadores. Nenhum jogador poderá jogar mais de 2 (dois) sets consecutivos.

4.2.2.3.7. Durante o jogo não são permitidas substituições, a não ser em caso de lesão impeditiva da continuidade em jogo do(s) jogador(es).

4.2.2.3.8. Em cada set são permitidos 2 (dois) tempos de repouso, com a duração de 30 (trinta) segundos cada.

#### 4.2.2.4. Sistema de competição

4.2.2.4.1. Fase Local – o quadro competitivo deve desenvolver-se com base em jornadas concentradas.

4.2.2.4.2. Fase Regional e Fase Nacional – o quadro competitivo deve desenvolver-se em jornadas simples em regime de concentradas.

### 4.3. Regulamento Técnico- Pedagógico Juvenis

4.3.1. Nas competições das Fases Local, Regional e Nacional uma equipa de juvenis é **obrigatoriamente constituída por 10 (dez) elementos**, no mínimo, e 13 (treze), no

máximo, do mesmo sexo por jogo. Em **cada jogo terão que jogar** obrigatoriamente **10 (dez) jogadores**, no mínimo.

4.3.2. A composição da equipa não pode ser modificada, após o capitão e o professor responsável terem assinado o boletim de jogo.

4.3.3. Cada equipa tem direito a designar, de entre a lista de jogadores inscritos no boletim de jogo, até dois jogadores “Liberos”. Se a equipa apresentar 10 (dez) elementos no boletim de jogo só poderá inscrever 1 (um) jogador libero. Esse jogador libero terá que ser utilizado durante o encontro, para cumprir a regra 4.3.1. deste regulamento.

4.3.4. Sistema de Competição

4.3.4.1. Fase Local – o quadro competitivo deve desenvolver-se com base em jornadas concentradas.

4.3.4.2. Nas Fases Regional e Nacional, os jogos disputam-se “à melhor “ de 3 ou 5 (três ou cinco) sets, conforme decisão da organização.

#### **4.4. Regulamento Técnico- Pedagógico Juniores**

4.4.1. Uma equipa de júnior é **obrigatoriamente** constituída por **10 (dez) elementos, no mínimo**, e 13 (treze), no máximo, do mesmo sexo por jogo.

4.4.2. Será aplicado o Regulamento de Provas Oficial (da Federação Portuguesa de Voleibol).

4.4.3. Sistema de Competição:

4.4.3.1. Aconselha-se a desenvolver o quadro competitivo com base em jornadas concentradas, com jogos disputados 3 (três) sets, sendo o terceiro set obrigatório, disputado até aos 15 (quinze) pontos, com a respetiva diferença de 2 (dois) pontos. Poderá, no entanto, a entidade organizadora optar por jornadas simples, disputadas “à melhor” de 5 (cinco) sets.

#### **5. Classificações/ Pontuação/ Desempate**

5.1. A classificação final nas várias fases do quadro competitivo é ordenada pela soma das pontuações atribuídas aos resultados dos jogos.

5.1.1. A contagem de pontos nos jogos a “3 sets”, à “melhor de 3 sets” ou por tempo determina-se pelo seguinte modo:

- |   |   |                 |
|---|---|-----------------|
| • | <b>VITÓRIA</b>  | <b>2 PONTOS</b> |
| • | <b>DERROTA ou FALTA ADMINISTRATIVA <sup>(1)</sup></b> | <b>1 PONTO</b>  |
| • | <b>FALTA DE COMPARÊNCIA <sup>(1)</sup></b>            | <b>0 PONTOS</b> |

5.1.2. Nos jogos “à melhor de 5 sets” a contagem de pontos determina-se da seguinte forma:

- **VITÓRIA por 3-0 e 3-1** 3 PONTOS
- **VITÓRIA por 3-2** 2 PONTOS
- **DERROTA por 2-3** 1 PONTO
- **DERROTA por 0-3 e 1-3 ou FALTA ADMINISTRATIVA <sup>(1)</sup>** 0 PONTOS
- **FALTA DE COMPARÊNCIA <sup>(1)</sup>** 0 PONTOS

**(1)** Com parciais de (0-25, 0-25, 0-25) caso o jogo seja disputado “à melhor de 5”(cinco) sets, (0-25, 0-25, 0-15) caso o jogo seja disputado à melhor de 3 (três) sets, ou 3 (três) sets obrigatórios, ou ainda, (0-50) caso o jogo seja disputado por tempo.

5.2. No caso de igualdade de pontos, entre duas equipas, a classificação final, obedece aos seguintes critérios:

- a. A equipa que tiver maior pontuação classificativa nos jogos disputados entre si;
- b. A que tiver melhor quociente entre sets ganhos e perdidos nos jogos disputados entre si;
- c. A que tiver melhor quociente entre pontos ganhos e perdidos nos jogos disputados entre si;
- d. A que tiver melhor quociente entre sets ganhos e perdidos, considerando todos os jogos realizados;
- e. A que tiver melhor quociente entre pontos ganhos e perdidos, considerando todos os jogos realizados;
- f. A que tiver menor número de infrações disciplinares averbadas durante a realização da competição:
  - Penalização (cartão vermelho) - 1 ponto
  - Expulsão (cartão vermelho e amarelo juntos) - 8 pontos
  - Desqualificação (cartão vermelho e amarelo separados) – 20 pontos

Nota: aos responsáveis das equipas, qualquer sanção é contabilizada com o **dobro dos pontos** acima mencionados.

5.3. No caso de igualdade pontual entre três ou mais equipas aplicam-se os critérios de desempate definidos em 5.2.d., 5.2.e, 5.2.f. e o(s) resultado(s) do(s) jogo(s) entre si, deve ser o último critério a aplicar;

5.4. Quando a competição se joga apenas a uma volta:

5.4.1. Entre duas ou mais equipas - aplica-se o definido em 5.2.d., 5.2.e., 5.2.f. e o(s) resultado(s) do(s) jogo(s) entre si, deve ser o último critério a aplicar;

5.5. Quando uma equipa, por qualquer razão, for eliminada de um quadro competitivo, todos os jogos por ela realizados são anulados, bem como todos os pontos/jogos, ganhos/perdidos pelos seus adversários.

5.6. Perante a ocorrência de uma falta administrativa (a equipa que compareceu ao jogo mas não cumpriu o regulamento da prova – ex: não cumprimento do regulamento técnico-pedagógico, não apresentou o nº mínimo de jogadores, mas realizou o jogo), os pontos correspondentes à vitória serão atribuídos à equipa que cumprir o regulamento.

## 6. Arbitragem

6.1. Os jogos são dirigidos por 2 (dois) árbitros e por 2 (dois) oficiais de mesa.

6.2. Compete ao professor responsável pelo grupo/equipa a formação base nas funções de arbitragem dos seus mais diretos colaboradores (árbitro, oficial de mesa e, eventualmente, de delegado/dirigente).

6.3. Os alunos árbitros deverão estar habilitados para arbitrar a Fase Competitiva em que estiverem a participar.

6.4. Os jogos devem ser prioritariamente arbitrados pelo aluno que reúna maior acreditação na formação específica.

6.5. A mesa de jogo deve ser constituída por 2 (dois) alunos:

- a. Um aluno/árbitro, que assegura o preenchimento do boletim de jogo;
- b. Um aluno/árbitro, que é responsável pela marcação de pontos/ cronometrista.

6.6. As funções dos elementos que compõem a mesa de jogo são:

- a. Preencher o boletim de jogo, em colaboração com a equipa de arbitragem;
  - i. registar a identificação dos participantes;
  - ii. registar os resultados parciais e final;
  - iii. registar as eventuais ocorrências disciplinares;
- b. Cronometrar o **tempo de jogo** (infantis e iniciados);
- c. Auxiliar e colaborar com a equipa de arbitragem.

## 7. Jogador Libero

7.1. É permitida a utilização do jogador Libero nos escalões de juvenis e juniores.

7.2. Cada equipa tem direito a designar de entre a lista de jogadores até 2 (dois) jogadores “Liberos”, desde que possua mais que 10 (dez) jogadores inscritos para o jogo.

7.3. No caso de uma equipa possuir 10 (dez) jogadores inscritos no boletim de jogo, só poderá apresentar apenas 1 (um) jogador libero.

7.4. Os jogadores Liberos devem ser registados no boletim de jogo.

7.5. Os jogadores Liberos devem usar um equipamento devidamente numerado e de cor predominante diferente do resto da equipa.

## 8. Casos omissos

Os casos omissos neste Regulamento Específico, são analisados e resolvidos pelo Coordenador Nacional da Modalidade, pelos Coordenadores da CLDE, DSR e, em última instância, pela Direção Geral de Educação – Divisão do Desporto Escolar e da sua decisão não caberá recurso.

## 9. Anexo

ANEXO: Esquema dos campos de jogo para INFANTIS (2X2)

