



REGULAMENTO ESPECÍFICO DE VOLEIBOL 2017-2018



EDUCAÇÃO



Desporto Escolar

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 e Equipamentos	4
4.	Falta Administrativa	4
5.	Falta de Comparência	4
6.	Bola Oficial	5
7.	Regulamento Técnico-Pedagógico	5
8.	Infantis A	5
9.	Infantis B	7
10.	Iniciados	9
11.	Juvenis	12
12.	Classificação, Pontuação e Desempate	13
13.	Arbitragem	15
14.	Jogador Libero	15
15.	Casos Omissos	16

1. Introdução

Este Regulamento Específico aplica-se a todas as competições de voleibol realizadas no âmbito do Programa do Desporto Escolar 2017-2021 e em conformidade com o estipulado no Regulamento do Programa do Desporto Escolar, 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			
	2017/2018	2018/2019	2019/2020	2020/2021
INFANTIS A - “SUB 11”	2007 a 2009	2008 a 2010	2009 a 2011	2010 a 2012
INFANTIS B – “SUB 13”	2005 e 2006	2006 e 2007	2007 e 2008	2008 e 2009
INICIADOS – “SUB 15”	2003 e 2004	2004 e 2005	2005 e 2006	2006 e 2007
JUVENIS – “SUB 18”	2000 a 2002	2001 a 2003	2002 a 2004	2003 a 2005

Na modalidade de voleibol, os alunos do escalão júnior (Sub 21 – nascidos entre 1996 e 1999) podem participar nas funções complementares (alunos árbitros, oficiais de mesa ou alunos dirigentes) desde que devidamente inscritos na plataforma do Desporto Escolar.

Podem ainda participar, como praticantes em Projetos Complementares de Voleibol, que contemplem, em algumas das suas fases, a participação de alunos deste escalão.

2.2. Tempo de Jogo e variantes da modalidade

Escalões	Formato do jogo	Dimensões do Campo	Bola oficial	Duração	Altura da Rede	Nº Elementos
Infantil A	Fase Única: 2x2	Variável		30 min. (3x10 min) (2 min. intervalo)	2.10 m	Min- 8 Max-10
Infantil B	Torneio Aberto (TA) / Dia de Modalidade (DM): 3x3 Campeonato Regular (CR): 4x4	TA / DM: 12.00 x 4.50 CR: 13.00 x 6.50	Mikasa MVA 200	40 min. (4x10 min) (2 min. intervalo)	2.10 m	Min- 10 Max-12
Iniciado	Torneio Aberto (TA) / Dia de Modalidade (DM): 4x4 Campeonato Regular (CR): 6x6	TA/DM 13.00 x 6.50 CR 18.00 x 9.00		TA/DM 40 min. (4x10 min) (2 min. intervalo) CR 3 sets obrigatórios	M - 2.24 F - 2.15	4x4 Min- 10 Max-12 6x6 Min- 10 Max-13
Juvenil	6x6	18.00 x 9.00		3 sets obrigatórios ou “à melhor” de 5 sets	M - 2.35 F - 2.20	Min- 10 Max-13

3. Constituição das Equipas e Equipamentos

3.1. Uma equipa é constituída por:

3.1.1. O número **mínimo** e **máximo** de elementos que compõem a equipa está de acordo com o disposto no Regulamento Técnico Pedagógico em cada escalão.

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). Em todos os jogos da fase local, regional e nacional é obrigatório que cada equipa seja acompanhada por 1 (um) árbitro, com formação para exercer as funções de arbitragem.

3.2. 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.

4. Falta Administrativa

4.1. Se a equipa não se apresentar com o **número mínimo definido** no Regulamento Técnico Pedagógico do respetivo escalão, deverá jogar, mas perde os jogos, independentemente do resultado final, sendo-lhe atribuída "**Falta Administrativa**" e 1 (um) ponto correspondente à derrota.

4.2. 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)

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

5. Falta de Comparência

5.1. 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**.

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

6. Bola Oficial

6.1. 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.

7. Regulamentos Técnico – Pedagógicos

Os Regulamentos Técnico Pedagógicos têm como objetivo primordial criar situações que favoreçam a adaptabilidade do jogo e de todas as suas condicionantes à idade dos praticantes. Os Regulamentos que estruturam a prática competitiva no Desporto Escolar procuram, por isso, salvaguardar a introdução de uma série de princípios pedagógicos simplificados e facilitadores de uma evolução sustentada e uma adaptabilidade crescente, até atingir o jogo formal.

8. Regulamento Técnico- Pedagógico INFANTIS A

8.1. No escalão de Infantis A, os Grupos-Equipas podem ser constituídos por elementos só de um género (masculino ou feminino), mas poderão ser “mistos”.

8.2. No escalão Infantil A, é permitido aos praticantes do género feminino inscreverem-se em Grupos-Equipa do género masculino. O inverso não é permitido.

8.3. Em cada encontro um grupo-equipa de Infantis A é obrigatoriamente constituído, no mínimo, por **8 (oito) elementos** e no máximo **por 10 (dez) elementos**.

8.4. Durante o jogo **todos os elementos** inscritos no boletim de jogo terão que jogar, **pelo menos, 1 período**.

8.5. Para cada período as equipas em ação podem ser alteradas, desde que se cumpra o disposto no ponto anterior.

8.6. Formato do Jogo: Cada campo oficial de voleibol é dividido em, pelo menos, dois campos. Em cada período estão as duas equipas em competição, divididas em “minijogos”, que decorrem simultaneamente.

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

8.8. A altura da rede é de 2,10 m para todas as tipologias de Grupos-Equipa.

8.9. Cada jogo tem a duração de 30 (trinta) minutos, dividido em 3 (três) 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. A duração dos períodos é de 10 minutos, no entanto, se a equipa obtiver **25 pontos**, com vantagem de 2 pontos, será considerada vencedora desse período. As equipas continuam a jogar, sem registo dos pontos no boletim de jogo.

- 8.10. O sistema de marcação de pontos é contínuo (“**rally point scoring**”).
- 8.11. Não há descontos de tempo.
- 8.12. O primeiro serviço do 1º período é efetuado pela equipa determinada pelo sorteio. No 2º período serve a equipa que não efetuou o primeiro serviço no 1º período. No 3º período começa com o serviço da equipa que venceu o último ponto do período anterior. As equipas trocam de campo entre o 1º e o 2º período. No 3º período mantem a disposição do período anterior.
- 8.13. Cada jogador, só pode executar no máximo 2 (dois) serviços seguidos. Se a equipa continuar na posse do serviço, roda e continua a servir.
- 8.14. A cada “minijogo” é atribuído um resultado, sendo o vencedor do jogo o Grupo-Equipa que conquistar mais pontos no total dos “minijogos”. Nenhum jogo poderá terminar empatado. Se no final do último período, se verificar uma igualdade, mantendo a ordem de serviço do último ponto do jogo, a partida prolonga-se até que uma das equipas obtenha uma vantagem de 2 (dois) pontos.
- 8.15. Cada equipa, antes de reenviar a bola para o campo adversário, tem que fazer no **mínimo 2 toques**, à exceção da ação de “bloco”.
- 8.16. Se a equipa não se apresentar com o número mínimo de **8 (oito) 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;
- 8.17. 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.
- 8.18. TORNEIO ABERTO / DIA DA MODALIDADE e CAMPEONATO REGULAR (FASE PRINCIPAL)**
- 8.18.1. A forma de jogo a utilizar é o 2 x 2.
- 8.18.2. O terreno de jogo poderá assumir diferentes dimensões, até a um máximo de 8m de comprimento por 4m de largura.
- 8.18.3. O serviço deverá ser executado obrigatoriamente em “**PASSE**” ou “**POR BAIXO**”.
- 8.19. **Sistema de competição** - O quadro competitivo deve desenvolver-se com base em convívios, procurando-se que cada dupla realize o maior número possível de jogos.

NOTAS:

- 1) Caso o número de grupos-equipa 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. Neste caso, serão adotadas as regras definidas para o escalão Intantil B.
- 2) Sempre que possível, nos encontros deste escalão, **devem ser criadas estações, com habilidades técnicas específicas**, para as equipas que não se encontram em competição. Estas estações devem facultar experiências, com formatos competitivos, motivadoras, mas cujo objetivo é desenvolver os fundamentos técnicos da modalidade.

9. Regulamento Técnico- Pedagógico INFANTIS B

- 9.1. Neste escalão, os Grupos-Equipa são constituídos por elementos só do género masculino (designados por “masculino”) ou só do género feminino (designados por “feminino”).
- 9.2. Em cada encontro um grupo-equipa de Infantis é obrigatoriamente constituído no mínimo por **10 (dez) elementos e 12 (doze) no máximo**.
- 9.3. Cada jogo tem a duração de **40 (quarenta) minutos**, dividido em **4 (quatro) períodos de 10 (dez) minutos**, com intervalos de 2 (dois) minutos. A duração dos períodos é de 10 (dez) minutos, no entanto, se a equipa obtiver **25 pontos**, com vantagem de 2 pontos, será considerada vencedora desse período. As equipas continuam a jogar, sem registo dos pontos no boletim de jogo.
- 9.4. No final do período, após o sinal do cronometrista, se a jogada estiver a decorrer não deve ser interrompida até conclusão da mesma.
- 9.5. Até ao 3º período, **todos os elementos inscritos no boletim de jogo**, terão que jogar pelo menos 1 período, sendo que, no 4º período a utilização de jogadores é “aberta”.
- 9.6. Para cada período as equipas em ação podem ser alteradas, desde que se cumpra o disposto no ponto anterior.
- 9.7. Durante os “minijogos” não são permitidas substituições, a não ser em caso de lesão impeditiva da continuidade em jogo do(s) jogador(es).
- 9.8. A altura da rede é de 2,10 m para todas as tipologias de Grupos-Equipa.
- 9.9. No final do período, após o sinal do cronometrista, se a jogada estiver a decorrer não deve ser interrompida até conclusão da mesma.
- 9.10. O sistema de marcação de pontos é contínuo (“rally point scoring”).
- 9.11. Não há descontos de tempo.
- 9.12. 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.

- 9.13. Cada jogador, só pode executar no máximo **2 (dois) serviços** seguidos. Se a equipa continuar na posse do serviço, roda e continua a servir.
- 9.14. A cada período é atribuído um resultado, sendo o vencedor do jogo o Grupo-Equipa que conquistar mais pontos no total de todos os períodos. Nenhum jogo poderá terminar empatado, devendo este ser prolongado até que uma das equipas obtenha uma vantagem de 2 (dois) pontos. Se no final do último período, se verificar uma igualdade, mantendo a ordem de serviço do último ponto do jogo, a partida prolonga-se até que uma das equipas obtenha uma vantagem de 2 (dois) pontos.
- 9.15. Cada equipa, antes de reenviar a bola para o campo adversário, tem que **fazer no mínimo 2 toques**, à exceção da ação de “bloco”.
- 9.16. 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;
- 9.17. 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.

9.18. TORNEIO ABERTO / DIA DA MODALIDADE

- 9.18.1. A forma de jogo a utilizar é o 3 x 3.
- 9.18.2. Em cada período estão duas equipas de cada Grupo-Equipa em ação. Os “minijogos” decorrem simultaneamente.
- 9.18.3. O terreno de jogo deverá ter 4,5 m de largura por 12 m de comprimento.
- 9.18.4. 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.
- 9.18.5. Não são permitidas “**permutas**”, nem “**penetrações**”¹.
- 9.18.6. A cada minijogo é atribuído um resultado, sendo o vencedor do jogo o Grupo-Equipa que conquistar mais pontos no total dos “minijogos”. Nenhum jogo poderá terminar empatado, devendo este ser prolongado até que uma das equipas obtenha uma vantagem de 2 (dois) pontos. Se no final do último período, se verificar uma igualdade, mantendo a ordem de serviço do último

¹ Um jogador defesa executa uma ação de continuidade coletiva, de forma intencional e sistemática, na zona de ataque. Sempre que estas situações ocorrerem, o árbitro deverá imediatamente assinalar: “FALTA NO ATAQUE”. Esta conduta deverá ser sancionada se for utilizada apenas como sistema tático/ofensivo. E não deverá ser sancionada se acontecer de uma forma esporádica.

ponto do jogo, as partidas prolongam-se até que uma das equipas obtenha uma vantagem de 2 (dois) pontos.

9.19. CAMPEONATO REGULAR (FASE PRINCIPAL)

9.19.1. A forma de jogo a utilizar é o 4 x 4.

9.19.2. O terreno de jogo deverá ter 6,5 m de largura por 13 m de comprimento.

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

9.19.4. 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.

9.19.5. Não são permitidas “**permutas**”, nem “**penetrações**”¹.

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

Nota:

1) Sempre que possível, nos encontros deste escalão, devem ser criadas estações, com *habilidades técnicas específicas*, para as equipas que não se encontram em competição. Estas estações devem facultar experiências, com formatos competitivos, motivadoras, mas cujo objetivo é desenvolver os fundamentos técnicos da modalidade.

10. Regulamento Técnico- Pedagógico INICIADOS

10.1. Uma equipa de Iniciados é obrigatoriamente **constituída por 10 (dez) elementos, no mínimo, no entanto, na 1ª fase (TA/DM) a equipa pode apresentar-se com o máximo de 12 (doze) elementos e na 2ª fase (CR), com 13 (treze) elementos**, no máximo, do mesmo género.

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

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

10.4. TORNEIO ABERTO / DIA DA MODALIDADE.

10.4.1. A forma de jogo a utilizar é o **4 x 4**.

10.4.2. 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**;

- 10.4.3. 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**.
- 10.4.4. **Até ao 3º período todos os elementos** inscritos no boletim de jogo terão que jogar, pelo menos, **um período**, sendo que, no 4º período a utilização de jogadores é “aberta”.
- 10.4.5. O terreno de jogo é um retângulo de 6,5(L) por 13 metros(C).
- 10.4.6. 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 duração dos períodos é de 10 (dez) minutos, no entanto, se a equipa obtiver **25 pontos**, com vantagem de 2 pontos, será considerada vencedora desse período. As equipas continuam a jogar, sem registo dos pontos no boletim de jogo.
- 10.4.7. No final do período, após o sinal do cronometrista, se a jogada estiver a decorrer não deve ser interrompida até conclusão da mesma.
- 10.4.8. Não há descontos de tempo.
- 10.4.9. 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.
- 10.4.10. Cada equipa, antes de reenviar a bola para o campo adversário, tem que fazer no **mínimo 2 toques**, à exceção da ação do “bloco”.
- 10.4.11. O **primeiro serviço** terá que ser obrigatoriamente **“por baixo”**. Se a equipa não respeitar esta regra, perderá o direito à posse de bola e, consequentemente, perderá um ponto.
- 10.4.12. Cada jogador, só pode executar no máximo **2 (dois) serviços** seguidos. Se a equipa continuar na posse do serviço, roda e continua a servir.
- 10.4.13. Não são permitidas **“penetrações”**¹.
- 10.4.14. Durante o jogo **não são permitidas substituições**, a não ser em caso de lesão impeditiva da continuidade em jogo do(s) jogador(es).
- 10.4.15. 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.

- 10.4.16. As equipas trocam de campo entre o 2º e o 3º período.
- 10.4.17. A cada minijogo é atribuído um resultado, sendo o vencedor do jogo o Grupo/Equipa que conquistar mais pontos no total dos “minijogos”. Nenhum jogo poderá terminar empatado, devendo este ser prolongado até que uma das equipas obtenha uma vantagem de 2 (dois) pontos. Se no final do último período, se verificar uma igualdade, mantendo a ordem de serviço do último ponto do jogo, a partida prolonga-se até que uma das equipas obtenha uma vantagem de 2 (dois) pontos.
- 10.5. **Sistema de competição** - O quadro competitivo deve desenvolver-se com base em convívios, procurando-se que cada equipa realize o maior número possível de jogos.
- 10.6. **CAMPEONATO REGULAR (FASE PRINCIPAL)**
- 10.6.1. A forma de jogo a utilizar é o **6 x 6**.
- 10.6.2. Nas competições das Fases Local, Regional e Nacional uma equipa de iniciados **é obrigatoriamente constituída por 10 (dez) elementos**, no mínimo, e, no máximo, **13 (treze) elementos** do mesmo género, por jogo.
- 10.6.3. Quando os jogos se realizam em regime de Jornadas Concentradas, serão disputados no sistema de **“3 (três) sets obrigatórios”**. Nas Fases Regional e Nacional, caso existam, os jogos disputam-se conforme decisão da organização, no entanto, quando disputados em 3 (três) sets (seja “à melhor de 3” ou com “três sets obrigatórios”), o terceiro set será sempre disputado até aos 15 (quinze) pontos, com diferença de 2 (dois) pontos.
- 10.6.4. Até ao final do 2º set, pelo menos, 10 (dez) jogadores inscritos no boletim de jogo são obrigados a **jogar 1 (um) set, sem serem regularmente substituídos**. No set decisivo (3º ou 5º) a utilização de jogadores é “aberta”, podendo existir substituições, desde que se cumpra o disposto no limite e nas regras específicas das substituições.
- 10.6.5. Durante cada set (exceto no set decisivo), **não são permitidas substituições**, a não serem caso de lesão (substituição pedagógica), impeditiva da continuidade em jogo do, ou dos jogadores.
- 10.6.6. 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.

- 10.6.7. 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”.
- 10.6.8. O terreno de jogo é um retângulo de 9 (L) por 18 metros (C).
- 10.6.9. Não são permitidas “**penetrações**”.²
- 10.6.10. Em cada set **são permitidos 2 (dois) tempos de repouso**, com a duração de 30 (trinta) segundos cada.
- 10.6.11. Cada jogador, só pode executar no máximo **5 (cinco) serviços seguidos**. Se a equipa continuar na posse do serviço, roda e continua a servir. Ao 5º serviço, a equipa deverá ser avisada pelo marcador, colocando **um sinalizador**, de forma visível, em cima da mesa oficial do boletim de jogo.
- 10.7. **Sistema de competição.**
- 10.7.1. Fase Local – o quadro competitivo deve desenvolver-se com base em jornadas concentradas.
- 10.7.2. Nas Fases Regional e Nacional, os jogos podem ser disputados “à melhor de 3 sets”, em “3 sets obrigatórios” ou “à melhor de 5 sets”, conforme decisão da organização.

11.Regulamento Técnico- Pedagógico JUVENIS

- 11.1.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 género, por jogo.
- 11.2.Quando os jogos se realizam em regime de Jornadas Concentradas, serão disputados no sistema de “**3 (três) sets obrigatórios**”.
- 11.3.No mínimo, 10 (dez) jogadores ou 9 (nove) jogadores mais 1 (um) libero, inscritos no boletim de jogo são obrigados a jogar **um set, sem serem regularmente substituídos**. **No set decisivo (3º ou 5º)** a utilização de jogadores é “aberta”, podendo ser feitas “substituições”, cumprindo as regras definidas para o efeito.
- 11.4.Cada equipa tem direito a designar, de entre a lista de jogadores inscritos no boletim de jogo, até 2 (dois) jogadores “Líberos”.

² Um jogador defesa executa uma ação de continuidade coletiva, **de forma intencional e sistemática**, na zona de ataque. Sempre que estas situações ocorrerem, o árbitro deverá imediatamente assinalar: “FALTA NO ATAQUE”. Esta conduta deverá ser sancionada se for utilizada apenas como **sistema tático/ofensivo**. E não deverá ser sancionada se acontecer de uma forma esporádica.

11.5. 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, até ao 2º set, pelo menos, para cumprir a regra 11.3. deste regulamento.

11.6. No caso da utilização do jogador libero, a equipa tem que jogar, obrigatoriamente, com **9 jogadores de campo**, no mínimo. No caso de **não utilizar o jogador libero**, a equipa tem que jogar, obrigatoriamente, **com 10 jogadores, no mínimo**.

11.7. A utilização do libero tem que ser registada no boletim de jogo.

11.8. A altura da rede é de 2,20m para o género feminino e 2,35m para o género masculino.

11.9. Sistema de Competição

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

11.9.2. Nas Fases Regional e Nacional, os jogos podem ser disputados “à melhor de 3 sets”, em “3 sets obrigatórios” ou “à melhor de 5 sets”, conforme decisão da organização.

12. Classificações/ Pontuação/ Desempate

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

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

- | | |
|---|----------|
| • VITÓRIA | 2 PONTOS |
| • DERROTA ou FALTA ADMINISTRATIVA ⁽¹⁾ | 1 PONTO |
| • FALTA DE COMPARÊNCIA ⁽¹⁾ | 0 PONTOS |

12.3. 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 ⁽¹⁾ | 1 PONTO |
| • FALTA DE COMPARÊNCIA ⁽¹⁾ | 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.

12.4. 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.

12.5. No caso de igualdade pontual entre três ou mais equipas aplicam-se os critérios de desempate definidos em 12.4.d., 12.4.e, 12.4.f. e o(s) resultado(s) do(s) jogo(s) entre si, deve ser o último critério a aplicar;

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

12.6.1. Entre duas ou mais equipas - aplica-se o definido em 12.4.d., 12.4.e, 12.4.f. e o(s) resultado(s) do(s) jogo(s) entre si, deve ser o último critério a aplicar;

12.7. 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.

12.8. 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.

13. Arbitragem

Em todos os jogos da fase local, regional e nacional é **obrigatório** que cada equipa seja acompanhada por, pelo menos, **1 (um) árbitro**, com formação para exercer as funções de arbitragem e secretariado. No entanto, é aconselhável que as equipas sejam acompanhadas por 2 (dois) árbitros para garantir o cumprimento de todas as funções de arbitragem.

- 13.1. Os jogos são dirigidos por 2 (dois) árbitros e por 2 (dois) oficiais de mesa.
- 13.2. 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).
- 13.3. Os alunos árbitros deverão estar habilitados para arbitrar a Fase Competitiva em que estiverem a participar.
- 13.4. Os jogos devem ser prioritariamente arbitrados pelo aluno que reúna maior acreditação na formação específica.
- 13.5. 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.
- 13.6. As funções dos elementos que compõem a mesa de jogo são:
 - a) Preencher o boletim de jogo, em colaboração com a equipa de arbitragem;
 - registar a identificação dos participantes;
 - registar os resultados parciais e final;
 - registar as eventuais ocorrências disciplinares;
 - registar a utilização do libero.
 - garantir as assinaturas de todos os intervenientes, no início e no final do jogo.
 - b) Cronometrar o **tempo de jogo** (infantis e iniciados);
 - c) Auxiliar e colaborar com a equipa de arbitragem.

14. Jogador Libero

- 14.1. É permitida a utilização do jogador Libero no escalão de juvenis.
- 14.2. Cada equipa tem direito a designar de entre a lista de jogadores até 2 (dois) jogadores “líberos”, desde que possua mais que 10 (dez) jogadores inscritos para o jogo.
- 14.3. No caso de uma equipa possuir 10 (dez) jogadores inscritos no boletim de jogo, só poderá apresentar apenas 1 (um) jogador libero.
- 14.4. O(s) jogador(es) líbero(s) deve(m) ser registado(s) no boletim de jogo e tem que ser registada a sua utilização.

14.5. O(s) jogador(es) líbero(s) deve(m) usar um equipamento devidamente numerado e de cor predominante diferente do resto da equipa.

15. 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 da Educação – Divisão de Desporto Escolar e da sua decisão não caberá recurso.