

Projeto Complementar GIRA-VOLEI ESCOLAR

REGULAMENTO DOS TORNEIOS 2019 / 2020

INTRODUÇÃO

No Campeonato Escolar estão incluídos um conjunto de Torneios, correspondentes às Fases Local e Regional, os quais se encontram sujeitos ao Regulamento a seguir especificado.

1. PARTICIPAÇÃO

1.1. As escolas inscritas no GIRA-VOLEI ESCOLAR participam nos Torneios, nas diversas Fases, de acordo com o estipulado no Regulamento Geral do Campeonato Escolar, ponto 4.

1.2. Cada escola, para inscrever as suas equipas corretamente, deve:

- Proceder a uma pré-inscrição on-line (**até 31 de janeiro**), através do link indicado no Documento Orientador;
- Preencher a(s) Ficha(s) de Inscrição (a enviar à organização local, até 10 dias antes da competição local (CLDE), por equipa/escalão/género), que segue em anexo.

1.3. Cada equipa **só pode ser constituída por alunos do mesmo escalão/género**, com a **exceção** dos **escalões de infantis A e B**, que podem participar em equipas mistas.

1.4. Um aluno só pode estar inscrito numa única equipa e na sua escola de origem.

2. CONSTITUIÇÃO DAS EQUIPAS

2.1. As equipas são formadas por 2 (dois) alunos do mesmo escalão e género, sendo um deles designado como o Capitão de Equipa.

2.2. Só podem participar alunos que não sejam federados na modalidade.

3. ESCALÕES ETÁRIOS/ DIMENSÕES DO CAMPO.

ESCALÃO	ANOS DE NASCIMENTO	GÉNERO	DIMENSÃO DO CAMPO	ALTURA DA REDE
8-10 anos	2009 / 2010 / 2011 (SUB 11)	GÉNERO OU MISTO	4m X 4m	2,10
11-12 anos	2007 / 2008 (SUB 13)	GÉNERO OU MISTO	6m X 6m	2,12
13-14 anos	2005 / 2006 (SUB 15)	FEM/MASC	6m X 6m	2,20

4. REGULAMENTO

4.1. NÍVEL I

O **OBJETIVO DO JOGO** é enviar regulamentarmente a bola por cima da rede, por forma a tocar o campo contrário e impedir, por outro lado, que ela toque o solo do seu próprio campo. Cada equipa dispõe de três toques para devolver a bola (para além do toque do bloco).

O jogo 2X2, deverá ser um dos elementos fundamentais numa aprendizagem divertida e competitiva.

O único procedimento técnico a utilizar: **PASSE**. Com o passe executam-se todas as fases do jogo – serviço, receção, passe, ataque, defesa.

4.1. NÍVEL II

O **OBJETIVO DO JOGO** é enviar regulamentarmente a bola por cima da rede, por forma a tocar o campo contrário e impedir, por outro lado, que ela toque o solo do seu próprio campo. Cada equipa dispõe de três toques para devolver a bola (para além do toque do bloco).

O jogo 2X2, deverá ser um dos elementos fundamentais numa aprendizagem divertida e competitiva.

Apenas para os centros inscritos com o nível I na época transata e para os atletas com idades compreendidas entre os 13 e 14 anos (escalação 3).

Os procedimentos técnicos utilizados são: **Passe – Manchete – Serviço – Remate – Bloco**. O Passe continuará a ser um procedimento técnico importante, nas diversas fases do jogo, juntamente com – o serviço, a receção (em passe e manchete), o ataque e a defesa. O Bloco poderá ser gradualmente introduzido.

5. PONTUAÇÃO

Os jogos serão disputados em dois sets, em contagem contínua (rally point scoring), até aos 25 pontos. A soma da pontuação nos dois sets ditará o vencedor. A organização poderá definir outro formato, tendo em conta o número de equipas presentes, o tempo disponível para a realização da prova, e o número de campos disponíveis para a mesma.

6. MATERIAL / APOIO DA FPV

De acordo com o ponto 2 do “Documento Orientador 19_20” cada escola aderente ao projeto poderá receber material didático gratuitamente, caso opte por formalizar a inscrição como centro Gira-Vólei, submetendo-se ao processo de candidatura junto dos serviços da FPV ou de uma das associações distritais da modalidade, ou ainda na seguinte ligação: “www.giravolei.com”.

Constituição do Kit:

- Pelo menos 1 Kit de voleibol ao Ar Livre (postes + rede);
- Mínimo de 8 bolas de iniciação (proporcional ao número de atletas);
- Material promocional e documentação de apoio;
- Camisolas alusivas ao projecto para todos os atletas inscritos;
- Seguro desportivo para todos os atletas;
- Emissão do cartão de atleta.

7. IDENTIFICAÇÃO DAS EQUIPAS.

7.1. As equipas devem apresentar os C.C. (ou cópias dos mesmos devidamente validadas) dos seus elementos em cada jogo, através do professor responsável pela escola ou do capitão de equipa.

8. CLASSIFICAÇÕES.

8.1. As classificações são elaboradas por escalão etário/género.

8.2. A classificação das várias equipas, no seu escalão, é ordenada pela soma das pontuações atribuídas aos resultados dos jogos realizados, sendo:

- 2 Pontos - VITÓRIA
- 1 Ponto - DERROTA
- 0 Pontos - FALTA DE COMPARÊNCIA

8.3. Em caso de empate classificativo, de uma ou mais equipas, os critérios para o desempate são os seguintes:

- a) Diferença entre pontos marcados e pontos sofridos (terá vantagem na classificação quem tiver maior diferença);
- b) Resultado do jogo entre as equipas empatadas (vencedor terá vantagem na classificação final);
- c) Pontos marcados (quem obtiver mais pontos marcados terá vantagem na classificação).

9. DISPOSIÇÕES GERAIS.

9.1. Os Torneios GIRA-VOLEI ESCOLAR devem decorrer no mais saudável espírito desportivo, de convívio e de respeito mútuo entre todos os intervenientes.

9.2. Os casos omissos no Regulamento, são analisados e resolvidos no momento, pelos responsáveis pela organização da atividade, em cada fase do Projeto Complementar.

A Coordenação Nacional do Desporto Escolar