



ESTORIL'24

XXVIII JOGOS NACIONAIS
SALESIANOS

REGULAMENTO ESPECÍFICO

- Voleibol -



1. Introdução

Este Regulamento Específico aplica-se a todas as competições de voleibol realizadas no âmbito dos XXVIII Jogos Nacionais Salesianos e em conformidade com o estipulado no Regulamento Geral de Provas e Regras Oficiais em vigor.

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.

2. Escalões etários e modelo competitivo

2.1. Escalões Etários

Sub-11	Sub-13	Sub-15	Sub-17
Até 2013	2011/2012	2009/2010	2006/2007/2008

2.2. Modelo Competitivo

Escalões	Nº de jogadores	Dimensões do Campo	Formato do Jogo	Altura da Rede
Sub-11	2x2	8.00 x 3.00	30 min(3x10 min) (2 min. Intervalo)	2.10 m
Sub-13	4x4	12.00 x 6.00	30 min(3x10 min) (2 min. Intervalo)	2.10 m
Sub-15	6x6	18.00 x 9.00	3 sets*	M - 2.24 F - 2.15
Sub-18	6x6	18.00 x 9.00	3 sets*	M - 2.43 F - 2.24

* Nas fases finais destes escalões, o formato é “à melhor de 3 sets”.



3. Constituição das equipas e equipamento

3.1. Cada casa Salesiana poderá participar, no máximo, com 3 (equipas) por escalão e por género;

3.2. Uma equipa é constituída por:

3.2.1. Sub-11: mínimo de 4 (quatro) e máximo de 6 (seis) jogadores;

3.2.2. Sub-13: mínimo de 8 (oito) e máximo de 12 (doze) jogadores

3.2.3. Restantes escalões: mínimo de 6 (seis) e máximo de 12 (doze) jogadores;

3.2.4. 1 (um) animador ou técnico responsável por equipa.

3.3. Falta Administrativa:

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

3.3.2. No caso de Falta Administrativa uma equipa perderá:

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

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

3.3.2.3. Quando o jogo se disputa “à melhor de 3 sets”: 0-2 (0-25; 0-25).

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

3.4. Falta de Comparência

3.4.1. Se uma equipa não se apresentar a jogo 15 minutos depois da hora marcada ser-lhe-á averbada “Falta de Comparência” e 0 (zero) pontos correspondentes.

3.5. Equipamento de Jogo

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



4. Regulamento Técnico – Pedagógico

4.1. Sub-11

4.1.1. Constituição das equipas e utilização dos jogadores:

4.1.1.1. Uma equipa de Sub-11 é obrigatoriamente constituída por 4 (quatro) elementos, no mínimo, e 6 (seis), no máximo, do mesmo sexo por jogo. Em cada jogo terão de jogar obrigatoriamente todos os elementos da equipa. Durante o jogo cada jogador pode participar num máximo em 2 períodos consecutivos, devendo descansar obrigatoriamente pelo menos um.

4.1.1.2. Se a equipa não se apresentar com o número mínimo de 4 (quatro) 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.

4.1.1.3. 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.

4.1.1.4. Constituição das equipas e utilização dos jogadores

4.1.2. Regras do jogo

4.1.2.1. O terreno de jogo é um retângulo de 3 (L) por 8 (C) metros.

4.1.2.2. A altura da rede é de 2,10 m.

4.1.2.3. Cada jogo tem a duração de 30 (trinta) minutos, dividido em 3 (três) 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.

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

4.1.2.5. Não há descontos de tempo.

4.1.2.6. Cada equipa, antes de reenviar a bola para o campo adversário, tem que fazer no mínimo 2 (dois) toques.

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



- 4.1.2.8. Durante o jogo não são permitidas substituições, a não ser em caso de lesão impeditiva da continuidade em jogo do(s) jogador(es).
- 4.1.2.9. É vencedora a equipa que no final do jogo totalizar o maior número de pontos. Se no final do último período, se verificar uma igualdade, este prolonga-se até que uma das equipas obtenha uma vantagem de 2 (dois) pontos.

4.2. Sub-13

- 4.2.1. Formato de jogo: a forma de jogo a utilizar será o 4 x 4.
- 4.2.2. Constituição das equipas e utilização dos jogadores:
 - 4.2.2.1. Uma equipa de Sub-13 é obrigatoriamente constituída por 8 (oito) elementos, no mínimo, e 12 (doze), no máximo, do mesmo sexo por jogo. Em cada jogo terão de jogar obrigatoriamente todos os elementos da equipa. Durante o jogo cada jogador pode participar num máximo em 2 períodos consecutivos, devendo descansar obrigatoriamente pelo menos um.
 - 4.2.2.2. 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 os seguintes parciais: 0-25, 0- 25, 0-15.
 - 4.2.2.3. No caso da equipa não se apresentar a um Jogo ser-lhe-á averbada Falta de Comparência, sendo-lhe atribuído 0 (zero) pontos com os seguintes parciais: 0-25, 0-25, 0-15 (0-3), se forem 3 sets obrigatórios ou 0-25, 0-25 (0-2) se for “à melhor” de 3 sets.
- 4.2.3. Regras do jogo
 - 4.2.3.1. O terreno de jogo é um retângulo de 6 (L) por 12 (C) metros.
 - 4.2.3.2. A altura da rede é de 2,15 m.
 - 4.2.3.3. Cada jogo tem a duração de 30 (trinta) minutos, dividido em 3 (três) 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.
 - 4.2.3.4. Não há descontos de tempo.



ESTORIL'24

XXVIII JOGOS NACIONAIS
SALESIANOS

- 4.2.3.5. 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.
- 4.2.3.6. Cada equipa, antes de reenviar a bola para o campo adversário, tem que fazer no mínimo 2 (dois) toques, à exceção da ação de “bloco”.
- 4.2.3.7. Cada jogador, só pode executar no máximo dois serviços seguidos (o primeiro serviço terá de ser “por baixo”). Se a equipa continuar na posse do serviço, roda e continua a servir.
- 4.2.3.8. Durante o jogo não são permitidas substituições, a não ser em caso de lesão impeditiva da continuidade em jogo do(s) jogador(es).
- 4.2.3.9. O sistema de marcação de pontos é “contínuo” (“rally point scoring”).

4.3. Sub-15

- 4.3.1. Formato de jogo: a forma de jogo a utilizar será o 6x6.
- 4.3.2. Constituição das equipas e utilização dos jogadores:
 - 4.3.2.1. Uma equipa de Sub-15 é obrigatoriamente constituída por 6 (seis) elementos, no mínimo, e 12 (doze), no máximo, do mesmo sexo por jogo. Em cada jogo terão de jogar obrigatoriamente todos os elementos da equipa.
 - 4.3.2.2. Se a equipa não se apresentar com o número mínimo de 6 (seis) 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.
 - 4.3.2.3. No caso da equipa não se apresentar a um Jogo ser-lhe-á averbada Falta de Comparência, sendo-lhe atribuído 0 (zero) pontos com os seguintes parciais: 0-25, 0-25, 0-15 (0-3), se forem 3 sets obrigatórios ou 0-25, 0-25 (0-2) se for “à melhor” de 3 sets.
- 4.3.3. Regras do jogo
 - 4.3.3.1. O terreno de jogo é um retângulo de 9 (L) por 18 (C) metros.
 - 4.3.3.2. A altura da rede é de 2,15 m.



4.4. Sub-18

4.4.1. Formato de jogo: a forma de jogo a utilizar será o 6x6.

4.4.2. Constituição das equipas e utilização dos jogadores:

4.4.2.1. Uma equipa de Sub-18 é obrigatoriamente constituída por 6 (seis) elementos, no mínimo, e 12 (doze), no máximo, do mesmo sexo por jogo. Em cada jogo terão de jogar obrigatoriamente todos os elementos da equipa.

4.4.2.2. Se a equipa não se apresentar com o número mínimo de 6 (seis) 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.

4.4.2.3. No caso da equipa não se apresentar a um Jogo ser-lhe-á averbada Falta de Comparência, sendo-lhe atribuído 0 (zero) pontos com os seguintes parciais: 0-25, 0-25, 0-15 (0-3), se forem 3 sets obrigatórios ou 0-25, 0-25 (0-2) se for “à melhor” de 3 sets.

4.4.3. Regras do jogo

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

4.4.3.2. A altura da rede é de 2,20 m.

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:

- ✓ VITÓRIA: 2 pontos;
- ✓ DERROTA ou FALTA ADMINISTRATIVA¹: 1 ponto;
- ✓ FALTA DE COMPARÊNCIA¹: 0 (zero) 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 ou mais 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 maior diferença entre os “sets” ganhos e perdidos nos jogos disputados entre si;
- c) A que tiver maior diferença de pontos nos jogos disputados entre si;
- d) A que tiver maior diferença entre os “set” ganhos e perdidos considerando todos os jogos realizados;
- e) A que tiver maior diferença entre pontos ganhos e perdidos considerando todos os jogos realizados;

5.3. Critérios de desempate:

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

5.3.1.1. Entre duas equipas - aplica-se o definido em 5.2. d) e 5.2. e) o resultado do jogo entre si, deve ser o último critério a aplicar;

5.3.1.2. Entre três equipas - aplica-se o definido em 5.2.b), 5.2.c), 5.2.d). e 5.2.e).

5.3.2. Quando uma equipa, por qualquer razão, for eliminada de um quadro competitivo, todos os jogos por ela realizados são anulados.

5.3.3. 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. Casos omissos

Os casos omissos neste Regulamento Específico, são analisados e resolvidos pelos Coordenadores dos XXVIII Jogos Nacionais Salesianos e da sua decisão não caberá recurso.