



## REGIMENTO ESPECÍFICO VOLEIBOL



# Índice

Preâmbulo	5
<b>Artigo 1.º</b> Escalões Etários, Dimensão do Campo, Bola, Tempo de Jogo e Variantes da Modalidade	5
<b>Artigo 2.º</b> Constituição das Equipas	6
<b>Artigo 3.º</b> Fase Local – Especificações Técnicas e Pedagógicas	7
<b>Artigo 4.º</b> Fase Final – Especificações Técnicas e Pedagógicas	7
<b>Artigo 5.º</b> Classificação, Pontuação e Desempate	10
<b>Artigo 6.º</b> Arbitragem e Oficiais de Mesa	11
<b>Artigo 7.º</b> Prémios	11
<b>Artigo 8.º</b> Inscrições	11
<b>Artigo 9.º</b> Casos Omissos	11



## Preâmbulo

O presente **Regimento Específico** aplica-se à generalidade das competições de **Voleibol**, realizadas no âmbito das **Olisipíadas** em conformidade com o estabelecido no regime previsto no respetivo Regimento Geral, aprovado pelo Exm.º Sr. Vereador do Pelouro do Desporto, por via de Despacho, bem como nas Regras Oficiais em vigor nesta modalidade desportiva.

Pode, ainda, ser complementado pelo Regimento de Prova da respetiva Fase, elaborado pela comissão respetiva.

O Regulamento de Provas da Federação Portuguesa de Voleibol aplica-se a todos os escalões, com adaptação adequada das regras às condições de realização dos jogos, ao equipamento/material disponível e aos recursos humanos existentes.

### Artigo 1.º

#### Escalões Etários, Dimensões de Campo, Bola, Tempo de Jogo e Variantes da Modalidade

1. Os escalões etários são os previstos no Quadro 1:

Quadro 1

Época Desportiva	Ano Nascimento			
	Escalão I	Escalão II	Escalão III	Escalão IV
2019/2020	2012/2014	2010/2011	2008/2009	2006/2007

Nota: Cada atleta de cada equipa deverá participar na prova correspondente ao seu escalão etário.

2. As dimensões do campo, a bola, o tempo de jogo, bem como as variantes previstas para a modalidade, são os que se encontram no Quadro 2:

Quadro 2

Escalões	Variante do Jogo	Dimensões do Campo	Bola	Tempo de Jogo e Intervalo	Observações	
					Altura Rede Masc.	Altura Rede Fem.
Escalão I e II	2 x 2	8m x 4m	N.º 4	10 minutos corridos	2,00 Metros	2,00 Metros
Escalão III			N.º 4		2,05 Metros	2,05 Metros
Escalão IV	4 x 4	12m x 6m	N.º 5		2,10 Metros	2,10 Metros

**3. Recinto de jogo:** poderá ser em pavilhões, recintos, espaços de ar livre, ou em terrenos com um mínimo de condições. A superfície de jogo poderá ser relva, terra, madeira, sintética, etc., nivelado o mais plano e uniformemente possível livre de qualquer objeto que possa representar risco para os atletas.

**4. Linhas:** todas as linhas têm 5 (cinco) centímetros de largura. Devem ser de cor clara e diferente da cor do solo e de outras linhas existentes. O campo é delimitado por 2 (duas) linhas laterais e 2 (duas) linhas de fundo. Não existe linha central e linha de ataque.

**5. Zona de serviço:** é a área atrás da linha de fundo, tendo assim 4 (quatro) ou 6 (seis) metros de dimensão.

**6. Altura da rede:** **Escalões I e II** – 2 (dois) metros, para masculinos e femininos; **Escalão III** – 2,05 (dois virgula zero cinco) metros para masculinos e femininos; **Escalão IV** – 2,10 (dois virgula dez) metros para masculinos e femininos.

**7. Postes:** os postes que suportam a rede são colocados a uma distância de 50 (cinquenta) centímetros no exterior de cada linha lateral. Devem ter 2,50 (dois virgula cinquenta) metros de altura e serem, de preferência, reguláveis.

## **Artigo 2.º** **Constituição das equipas**

**1.** Cada equipa é constituída por:

**1.1. Escalões I, II e III:**

1.1.1. 2 (dois) atletas no mínimo, e não existe número máximo, por equipa masculina, feminina e/ou mista, os quais devem constar no boletim de jogo;

1.1.2. 1 (um) responsável de equipa.

**1.2. Escalão IV:**

1.2.1. 4 (quatro) atletas no mínimo, e não existe número máximo, por equipa masculina, feminina e/ou mista, os quais devem constar no boletim de jogo;

1.2.2. 1 (um) responsável de equipa.

**2.** Todos os atletas de uma equipa devem apresentar-se em campo com equipamento próprio, ou camisolas da mesma cor, devidamente numerado, nas costas ou no peito, de forma a identificar a sua equipa. Na ausência de equipamento numerado a Comissão Executiva deverá ceder coletes numerados distribuídos pela Comissão Executiva. Os mesmos devem ser mantidos vestidos até ao final dos jogos a realizar por essas equipas.

**3.** Todos os atletas de uma equipa da Fase Final, devem ter participado na respetiva Fase Local pela mesma Freguesia. Cada atleta só pode participar por uma freguesia, tanto na Fase Local como na Fase Final, se tal não se verificar, a equipa do atleta em causa será desclassificada.

### Artigo 3.º

#### Fase Local – Especificações Técnicas e Pedagógicas

1. A Fase Local tem como objetivo a realização de jogos de forma a definir a equipa da Freguesia que irá representar a respetiva Junta de Freguesia na Fase Final.
2. A realização dos jogos na Fase Local será assegurada por cada Junta de Freguesia. A sua realização deve agrupar as equipas em grupos, num sistema de todos contra todos.
3. As regras de arbitragem, tempo de jogo e pontuações serão iguais às da Fase Final.

### Artigo 4.º

#### Fase Final – Especificações Técnicas e Pedagógicas

1. Na Fase Final, cada Freguesia poderá apresentar até uma equipa para cada escalão e sexo. As equipas serão agrupadas em séries de grupos, disputando um sistema de todos contra todos.
2. Os critérios de seleção dos atletas que representarão a Freguesia na Fase Final, serão definidos pela Coordenação Local de cada Freguesia e amplamente divulgados antes do início da Fase Local. A representação da Freguesia é sempre feita através da participação na Fase Local.
3. Consoante o número de equipas representantes das Freguesias na Fase Final, a Comissão Organizadora poderá permitir a entrada de mais do que uma equipa, em moldes a definir pela mesma Comissão.
4. **Constituição das equipas:** as equipas das Freguesias podem ser constituídas por atletas do sexo masculino, feminino e/ou mistas. No caso de não existir um número mínimo de equipas femininas para a realização do quadro competitivo, estes realizarão a competição com as Equipas do sexo masculino. É **obrigatório**, que todos os atletas inscritos na Ficha de jogo sejam utilizados no mesmo. A Ficha com a **constituição de cada uma das equipas das Juntas de Freguesia** deverá ser fornecida a Comissão Executiva, para qualquer uma das Fases, Local ou Final, **até 3 (três) semanas antes da realização do evento em causa.**

#### 5. Formato de Jogo:

- 5.1. O set começa com indicação sonora, 1 (um) toque longo da mesa central e termina com outra indicação sonora, 2 (dois) toques: 1 (um) curto seguido de 1 (um) longo;
- 5.2. Após o toque para finalizar o jogo a jogada continua até que uma das equipas faça ponto;
- 5.3. É considerado ponto sempre que a bola toca o solo;
- 5.4. As equipas que irão jogar no jogo seguinte devem estar preparadas para entrar em campo logo após o sinal sonoro de final do jogo anterior, será dado um pequeno sinal sonoro para as 3 (três) equipas se prepararem;
- 5.5. As equipas devem fazer o seu aquecimento antes de entrarem no campo, nas zonas que o envolvem, sem prejudicar o normal funcionamento dos restantes jogos;

## 5.6. Escalões I, II e III:

5.6.1. O jogo é baseado no 2 (dois) contra 2 (dois);

5.6.2. O passe é o único procedimento técnico a utilizar. Com ele se executam todas as fases do jogo: serviço, recepção, passe, ataque e defesa.

5.6.3. Cada jogo é jogado em 10 (dez) minutos de tempo corrido. Cada atleta tem obrigatoriamente que jogar um set por jogo.

5.6.4. Cada equipa tem direito a um máximo de 3 (três) toques, para reenviar a bola. Se forem feitos mais do que 3 (três) toques, a equipa comete falta **quatro toques**. Durante a fase de recepção do serviço, a equipa que está a receber não terá obrigatoriamente de dar pelo menos 2 (dois) toques antes de a bola ser enviada para o adversário, podendo reenviá-la diretamente;

5.6.5. A bola é jogada obrigatoriamente em passe de 2 (duas) mãos, caso a bola acidentalmente toque qualquer parte do corpo não será falta mas contará como 1 (um) toque;

5.6.6. A bola deve ser tocada, sem ser agarrada e/ou lançada. Pode ressaltar para qualquer direção;

5.6.7. A bola pode ser enviada em passe acima do nível superior da rede, sem que esta viole as regras definidas nas alíneas anteriores.

## 5.7. Escalão IV:

5.7.1. O jogo é baseado no 4 (quatro) contra 4 (quatro);

5.7.2. 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". Se forem feitos mais do que 3 (três) toques, a equipa comete falta, **quatro toques**.

5.7.3. Cada jogo é jogado em 10 (dez) minutos de tempo corrido. Cada atleta tem obrigatoriamente que jogar um set por jogo

5.7.4. Cada atleta poderá executar, apenas, 2 (dois) serviços seguidos, após o que a sua equipa efetua uma rotação no sentido dos ponteiros do relógio. Ambos os serviços são executados **obrigatoriamente atrás da linha** de fundo do campo.

5.7.5. Existe mudança de serviço sempre que uma equipa tendo servido: tenha perdido a jogada, uma parte termine e comece outra, e um atleta duma equipa tenha servido duas vezes seguidas e a sua equipa continue a servir. Assim, haverá mudança de atleta "servidor" dentro da mesma equipa, obrigando a uma rotação.

5.7.6. Podem utilizar todos os procedimentos técnicos utilizados no jogo formal.

**6. Substituições: não é permitida** qualquer tipo de substituição, a não ser em caso de lesão impeditiva da continuidade em jogo do atleta durante o set.

**7. Sorteio:** antes do início do jogo, o 1º (primeiro) árbitro efetua o sorteio para escolher o 1º (primeiro) serviço e os campos para o 1º (primeiro) set.

**8. Sistema de marcação:** a contagem é contínua, com a duração de 7 (sete) minutos cada set. Se as equipas estiverem empatadas no final de 10 (dez) minutos de tempo corrido, o jogo continua, vencendo a equipa que obtiver 1 (um) ponto de diferença.

**9. Serviço:** o serviço é o ato de pôr a bola em jogo pelo atleta que está colocado na zona de serviço. Esta ação tem de ser executada, **obrigatoriamente, em passe** (exceto no **Escalão IV**).



**9.1.** Os atletas seguem a ordem do serviço indicada aquando da realização do sorteio. Deve manter-se ao longo do set, de acordo com o determinado pelo treinador ou técnico da equipa imediatamente após o sorteio;

**9.2.** Se a equipa que serviu ganha a jogada, marca 1 (um) ponto e continua a servir. Se a equipa adversária que recebeu ganha a jogada, marca 1 (um) ponto e deve servir de seguida.

**9.3.** Após o 1º (primeiro) serviço do set, o atleta a servir é o atleta que efetuou o serviço anterior, se a equipa que servia ganhou a jogada. Se a equipa em receção ganha a jogada, obtém um ponto, o direito de servir e faz uma rotação antes de o executar. Não são permitidas "permutas".

**9.4.** O 1º (primeiro) árbitro autoriza a execução do serviço depois de verificar que as duas equipas estão prontas a jogar e o atleta servidor está na posse da bola.

## **10. Jogo na Rede:**

**10.1.** A bola ao passar a rede, pode tocar nela, inclusive no serviço;

**10.2.** O toque na rede ou vareta não é falta, excepto quando o atleta lhes toca durante a sua ação de jogar a bola ou tentativa de a jogar;

**10.3.** A bola enviada para o campo adversário deve passar por cima da rede no espaço de passagem. O espaço de passagem é a parte do plano vertical da rede;

**10.4.** Nos **Escalões I, II e III** é permitido penetrar no espaço adversário por baixo da rede, desde que não interfira no jogo adversário.

**10.5.** No **Escalão IV** não é permitido penetrar no espaço adversário por baixo da rede.

**10.6.** O ataque é considerado efetivo no momento em que a bola passa completamente o plano vertical da rede ou é tocada por um adversário.

**11. Empate:** nenhum jogo pode terminar empatado. Caso no final do jogo o resultado demonstre um empate entre equipas, terá de se continuar a jogar até existir a diferença de 1 (um) ponto entre as duas equipas empatadas.

**12. Faltas e Violações:** todas as ações de jogo de uma equipa contrárias às regras, ou que as violem, são consideradas faltas a serem sancionadas por 1 (um) dos árbitros. Os árbitros julgam as faltas e determinam a penalização de acordo com as presentes regras.

**12.1.** Se as faltas são cometidas sucessivamente 2 (duas) ou mais faltas, apenas a 1ª (primeira) é sancionada;

**12.2.** Se atletas adversários cometem simultaneamente 2 (duas) ou mais faltas, é considerada **falta dupla** e a jogada é repetida;

**12.3.** Comete-se uma falta na ordem de serviço quando este não é efetuado de acordo com a ordem de serviço;

**12.4.** Uma falta na rede ocorre quando 1 (um) atleta toca a bola ou 1 (um) adversário no espaço contrário, antes ou durante o ataque do adversário;

**12.5.** As faltas no serviço que obrigam a uma mudança de serviço são: quando o atleta servidor viola a ordem de serviço; e quando o atleta servidor não efetua o serviço corretamente;

**12.6. Quatro toques:** ocorre quando uma equipa toca a bola 4 (quatro) ou mais vezes antes de a reenviar;

**12.7. Dois toques:** ocorre quando um atleta toca sucessivamente a bola 2 (duas) vezes ou a bola toca sucessivamente várias partes do corpo.

**13. Falta Administrativa:** se uma equipa se recusa a jogar depois de ser convocada para tal, ou esteja incompleta, é declarada como ausente e perde o encontro com o resultado de 25-0 (vinte cinco a zero) podendo contudo efetuar os jogos seguintes.

**14. Falta de Comparência:** a uma equipa que não esteja em campo aquando do sinal sonoro para início do jogo será atribuída **falta de comparência** com resultado negativo de 15-0 (quinze a zero);

**15.** Os pontos **12, 13 e 14** deverão ser sempre cumpridos, não existindo possibilidade de qualquer base de entendimento entre treinadores ou técnicos responsáveis pelas equipas das Freguesias, aquando da realização dos jogos.

### Artigo 5.º

#### Classificação, Pontuação e Desempate

**1.** A classificação das equipas das Freguesias nas várias fases do Quadro Competitivo é determinada pela soma dos pontos obtidos nos jogos efetuados, de acordo com o seguinte critério:

- 1.1.** Vitória: 3 (três) pontos;
- 1.2.** Derrota: 2 (dois) pontos;
- 1.3.** Falta Administrativa: 1 (um) ponto;
- 1.4.** Falta de Comparência: 0 (zero) pontos.

**2.** A classificação final é estabelecida por ordem decrescente dos pontos obtidos, sendo a grelha de classificações iniciada pela equipa com maior número de pontos

**3.** Quando uma equipa, por qualquer razão, **for eliminada da competição**, todos os jogos por ela realizados **são anulados**.

**4.** No caso de igualdade de pontos entre equipas no final de cada Fase Local ou Final, o desempate é feito de acordo com os seguintes critérios:

- 4.1.** Resultado verificado entre as equipas empatadas;
- 4.2.** Diferença entre pontos marcados e sofridos, sendo melhor classificada a equipa cuja diferença for maior;
- 4.3.** Equipa com maior número de atletas inscritos.

**5.** Haverá ainda uma classificação de Freguesia por escalão. Em que serão classificados de acordo com o critério previsto no Quadro 3.

Quadro 3

<b>Classificação versus Pontuação</b>	
<b>1º Classificado</b>	24 pontos
<b>2º Classificado</b>	23 pontos
<b>3º Classificado</b>	22 pontos
<b>4º Classificado</b>	21 pontos
<b>5º Classificado</b>	20 pontos
(...)	(...)

**Artigo 6.º**  
**Arbitragem e Oficiais de Mesa**

1. Os jogos são dirigidos por 2 (dois) árbitros e por 2 (dois) oficiais de mesa.
2. As funções da mesa de jogo serão:
  - 2.1. Preencher o boletim de jogo em colaboração com a equipa de arbitragem;
  - 2.2. Cronometrar o tempo de jogo;
  - 2.3. Auxiliar e colaborar com a equipa de arbitragem.
3. Os árbitros e oficiais de mesa são elementos dos cursos técnicos profissionais e/ou colaboradores dos clubes e das Juntas de Freguesia participantes, supervisionados pela Federação Portuguesa de Voleibol e pela Associação de Voleibol de Lisboa.

**Artigo 7.º**  
**Prémios**

Os prémios a atribuir às equipas são os previstos nas normas estabelecidas no **Regimento Geral das Olisipiadas**.

**Artigo 8.º**  
**Inscrições**

As inscrições efetuam-se de acordo com as normas estabelecidas no **Regimento Geral das Olisipiadas**.

**Artigo 9.º**  
**Casos Omissos**

1. Os casos omissos e as dúvidas resultantes da aplicação do presente Regimento, são analisados, integrados e resolvidos, de acordo com a legislação subsidiária aplicável, nomeadamente, a *Lei de Bases da Atividade Física e Desportiva* e os Regulamentos da Federação Portuguesa de Voleibol, respetivamente pela Coordenação Local ou pela Comissão Executiva e, em última instância, pela Comissão Organizadora.
2. Da decisão da Comissão Organizadora não cabe recurso.

