

REGULAMENTO DE MINIVOLEIBOL

ÍNDICE

CAPITULO I - O JOGO DE MINIVOLEIBOL

- REGRA 1 - Concepção do Jogo
- REGRA 2 - A quem se dirige
- REGRA 3 - Finalidade do Jogo

CAPITULO II - INSTALAÇÕES E MATERIAL

- REGRA 4 - O Terreno de Jogo
- REGRA 5 - Linhas de Marcação
- REGRA 6 - A Rede
- REGRA 7 - As Bolas

CAPITULO III - OS ELEMENTOS DE UMA EQUIPA

- REGRA 8 - Os Jogadores

CAPITULO IV - REGRAS DO JOGO E DO CAMPO

- REGRA 9 - Duração do Jogo
- REGRA 10 - Utilização dos Jogadores
- REGRA 11 - Posição dos Jogadores no Terreno
- REGRA 12 - Escolha de Campo e Serviço
- REGRA 13 - O Serviço
- REGRA 14 - O Batimento da Bola
- REGRA 15 - Faltas na Rede
- REGRA 16 - Contagem dos pontos
- REGRA 17 - Mudança de Serviço
- REGRA 18 - Mudança de Posição (Rotação)
- REGRA 19 - Resultado do Jogo

MINIVOLEIBOL REGULAMENTO

CAPITULO I - O JOGO DO MINIVOLEIBOL

REGRA 1 - CONCEPÇÃO DO JOGO

Minivoleibol é simplesmente um jogo colectivo - EDUCATIVO - que procura estimular o interesse pela prática desportiva em geral, e do voleibol em particular, dirigido e adaptado às capacidades reais dos seus praticantes.

REGRA 2 - A QUEM SE DIRIGE

A jovens do sexo masculino e feminino até aos 12 anos.

Competição do Tipo A (Masculino / Feminino): Jogo 2X2

Competição do Tipo B (Masculino / Feminino): Jogo 4X4

REGRA 3 - FINALIDADE DO JOGO

Consiste em fazer com que a bola, passando por cima da rede, toque o campo adversário evitando que o mesmo suceda no nosso campo.

CAPITULO II - INSTALAÇÕES E MATERIAL

REGRA 4 - O TERRENO DE JOGO

ARTº 1º - Deve medir:

Comprimento - Largura

Competição do Tipo A 8 por 3,5 metros

Competição do Tipo B 13 metros por 6,5 metros

ARTº 2º - Deve ser horizontal e plano.

ARTº 3º - Deve ser distanciado de qualquer obstáculo pelo menos um (1) metro.

ARTº 4º - Pode ser jogado em Pavilhão ou ao ar livre.

ARTº 5º - Não deverão utilizar-se materiais, para a marcação das linhas de campo, que possam colocar em causa a integridade física dos atletas.

REGRA 5 - LINHAS DE MARCAÇÃO

O terreno deve ser delimitado por linhas com a largura de 3 a 5 cms, incluídas na área do terreno de jogo.

REGRA 6 - A REDE

Comprimento - Largura - Altura

Competição do tipo A 7,00 metros 0,60 metros 2,00 metros

Competição do Tipo B 7,00 metros 0,60 metros 2,10 metros

REGRA 7 - AS BOLAS

Competição do tipo A Bola “Gira-Volei” ou Tamanho 4 – “Mikasa”

Competição do Tipo B Tamanho 4 – “Mikasa”

CAPITULO III - OS ELEMENTOS DE UMA EQUIPA

REGRA 8 - OS JOGADORES

ARTº 1º - Um clube pode apresentar, em cada encontro, o número de equipas que entender, desde que cumpra o requisito do número mínimo de atletas.

ARTº 2º - Nas competições de tipo A uma equipa é constituída no mínimo por 2 atletas e no máximo por 4; no Tipo B o número mínimo é de 4 e o máximo de 8.

ARTº 3º - Quando uma equipa não possui o número mínimo de jogadores, mencionado no artigo anterior, o jogo não deve ser realizado, sendo atribuída derrota por 40-0 à equipa em falta.

ARTº 4º - Sobre o equipamento, a exigência mínima, mas obrigatória, é que todos os jogadores possuam um número diferente e visível nas costas e/ou no peito, devendo as camisolas ser da mesma cor.

ARTº 5º - Os jogadores não devem usar qualquer objecto que possam pôr em causa a integridade física dos que participam no jogo.

CAPITULO IV - REGRAS DO JOGO E DO CAMPO

REGRA 9 - DURAÇÃO DO JOGO

ARTº 1º - Um jogo dura 20 minutos repartidos por 2 períodos de 10 minutos cada. (Cada período termina ao som do apito do cronometrista). A jogada que estiver a decorrer não deve ser interrompida ao sinal do cronometrista até conclusão da mesma.

ARTº 2º - A organização pode decidir por outro tempo de duração de cada jogo, sempre repartido por 2 períodos de duração igual.

ARTº 3º - Entre a 1ª parte e a 2ª parte deve existir um intervalo de 3 minutos.

ARTº 4º - Não são permitidos pedidos de desconto de tempo (tempo mortos).

ARTº 5º - Só haverá prolongamento do tempo de jogo em caso de empate, no final do mesmo.

ARTº 6º - O Cronometrista conta o tempo de jogo sem nenhuma interrupção, salvo em casos excepcionais a decidir pelo árbitro.

REGRA 10 - UTILIZAÇÃO DOS JOGADORES

Para que todos os jogadores fiquem em situação semelhante de participação, a sua utilização será a seguinte:

ARTº 1º - Competição do Tipo A: na 1ª parte jogam 2 jogadores.
Competição do Tipo B: na 1ª parte jogam 4 jogadores.

ARTº 2º - Competições dos Tipos A e B: na 2ª parte jogam os restantes jogadores que estiverem no banco de suplentes (caso existam), mais os necessários que jogaram a 1ª parte, de forma a completar o número mínimo de atletas em campo (se necessário).

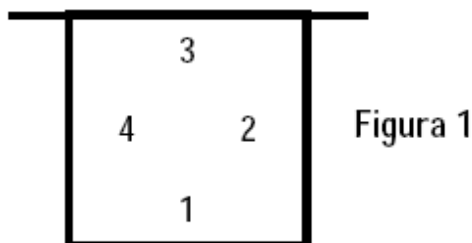
ARTº 3º - Só haverá substituições em caso de manifesta incapacidade física de qualquer jogador e mediante autorização do árbitro.

REGRA 11 - POSIÇÃO DOS JOGADORES NO TERRENO DE JOGO

ARTº 1º - Na Competição do Tipo B as posições dos jogadores no terreno obedecem a uma numeração que vai de 1 a 4, sendo a posição 1 a do último jogador que serviu.

No sentido inverso ao dos ponteiros do relógio seguem-se as posições 2, 3 e 4 (Fig. 1). O jogador da posição 1 é considerado defesa não podendo em caso algum participar no ataque.

Não são permitidas permutas entre os jogadores.



ARTº 2º - Antes do início de cada parte, o treinador deverá dar ao marcador a formação dos jogadores, ou seja, as posições que ocupam no terreno de jogo. Estas deverão manter-se constante até ao final dessa parte.

REGRA 12 - ESCOLHA DE CAMPO E SERVIÇO

ARTº 1º - Antes do início da 1ª parte, os capitães das equipas escolhem, por sorteio realizado nesse momento pelo Árbitro, o terreno de jogo (campo) e o serviço. O beneficiado do sorteio é o primeiro a fazer a escolha.

ARTº 2º - A equipa que por sorteio escolheu o serviço, deverá efectua-lo na 1ª parte. A 2ª parte inicia-se com o serviço da equipa adversária.

ARTº 3º - As equipas mudam de campo no final da 1ª parte.

REGRA 13 - O SERVIÇO

O serviço é a técnica através da qual se coloca a bola em jogo.

ARTº 1º - Cada jogador poderá executar, apenas, dois serviços seguidos, após o que a sua equipa efectua uma rotação no sentido dos ponteiros do relógio.

ARTº 2º - Na Competição do Tipo A, o 1º serviço pode ser efectuado em Passe de mãos entre a linha de 3 metros e a linha de fundo e o 2º é efectuado obrigatoriamente atrás da linha de fundo do campo através de Serviço por baixo. Na Competição do tipo B, ambos os serviços são executados obrigatoriamente atrás da linha de fundo do campo, sendo o 1º serviço efectuado obrigatoriamente por baixo.

ARTº 3º - As técnicas de execução possíveis são as mencionadas no Artigo anterior. Todas as técnicas têm de ser executadas em apoio.

ARTº 4º - Serviço correcto é todo aquele que:

4.1. - Seja executado em Passe (1º serviço na Competição do Tipo A) ou por batimento (1º - quando não efectuado em passe – e 2º serviço no Escalão A e 1º e 2º serviços no Escalão B);

4.2. - Seja executado no local indicado no Artº 2º;

4.3. - Caia dentro do campo adversário ou algum jogador receba (toque na bola).

REGRA 14 - O BATIMENTO DA BOLA

O toque por cima e a manchete são as técnicas mais utilizadas que permitem receber a bola, passá-la a um companheiro e até, por vezes, atacar.

ARTº 1º - A bola deve ser sempre batida ou tocada (e nunca agarrada);

ARTº 2º - Batida com qualquer parte do corpo;

ARTº 3º - Um jogador não pode tocá-la duas vezes consecutivas.

ARTº 4º - Os jogadores duma equipa podem dar no máximo três toques de bola antes de a enviarem para o campo adversário. Todas as equipas são obrigadas a dar um mínimo de dois toques antes de enviar a bola para o campo adversário, sob pena de perder a jogada e o respectivo ponto.

ARTº 5º - O bloco ao ataque é permitido.

REGRA 15 – FALTA NA REDE

ARTº 1º - Os jogadores não poderão, em qualquer circunstância, tocar a rede enquanto a bola está em jogo.

ARTº 2º - No serviço a bola pode tocar na rede.

REGRA 16 - CONTAGEM DOS PONTOS

ARTº 1º - A contagem dos pontos é feita por Rally Point Scoring. Sempre que uma equipa consegue enviar a bola para o solo do campo adversário obtém um ponto.

REGRA 17 - MUDANÇA DE SERVIÇO

Existe mudança de serviço sempre que:

ARTº 1º - Uma equipa, tendo servido, tenha perdido a jogada.

ARTº 2º - Uma parte termine e comece outra

ARTº 3º - Um jogador duma equipa tenha servido duas vezes seguidas e a sua equipa continue a servir. Assim, haverá mudança de "servidor" dentro da mesma equipa, obrigando a uma rotação (ver R.18).

REGRA 18 - MUDANÇA DE POSIÇÃO - ROTAÇÃO

A rotação é a passagem dos jogadores à posição seguinte no sentido dos ponteiros do relógio. Há mudança de posição sempre que:

ARTº 1º - Se ganha o direito de servir, isto é, sempre que se ganha um ponto.

ARTº 2º - Um jogador serve com êxito duas vezes consecutivas e a sua equipa continua a servir, devendo a mesma efectuar uma rotação.

REGRA 19 - RESULTADO DO JOGO

ARTº 1º - O resultado é favorável à equipa que obtiver a soma mais elevada de pontos ganhos nas duas partes.

ARTº 2º - No caso de, ambas as equipas possuírem o mesmo número de pontos ganhos nas duas partes (empate), o marcador imediatamente avisará o árbitro para prolongar a 2ª parte até que uma equipa obtenha dois pontos de vantagem sobre a outra.

ARTº 3º - Durante o jogo poderão registar-se empates nas partes.

ARTº 4º - Numa prova ou campeonato o processo de classificação será o mesmo havendo a possibilidade de aparecerem equipas com resultados iguais no cômputo final.

ARTº 5º - Se duas equipas estiverem empatadas no final de uma prova ou campeonato, o jogo realizado entre ambas resolverá o problema, isto é, ganha a equipa que tiver ganho esse jogo.

No caso de ter havido duas voltas, o desempate é feito pela seguinte sequência:

1. O que tiver ganho os dois jogos entre si.
2. Diferença de pontos ganhos/perdidos entre si.

ARTº 6º - No caso de haver mais de duas equipas empatadas, ganha a equipa que obtenha o maior número de pontos nos jogos entre elas.