



REGULAMENTO ESPECÍFICO DE VOLEIBOL 2025-2026

Índice

1.	Introdução	2
2.	Escalões Etários, Formato do 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.	Sistema de pontuação.....	5
8.	Regulamentos Técnico–Pedagógicos.....	5
9.	Regulamento Técnico-Pedagógico INFANTIS A – “DE ESCOLA ATIVA”	5
10.	Regulamento Técnico-Pedagógico INFANTIS B (NOVO)	6
11.	Regulamento Técnico-Pedagógico INICIADOS	9
12.	Regulamento Técnico-Pedagógico JUVENIS	11
13.	Regulamento de JUNIORES.....	12
14.	Classificações/ Pontuação/ Desempate.....	12
15.	Arbitragem	13
16.	Jogador Líbero	15
17.	Protocolo de Jogo	15
18.	“DE Escola Ativa”	16
19.	Casos omissos	16

1. Introdução

Este Regulamento Específico aplica-se a todas as competições de voleibol realizadas no âmbito do Regulamento Geral de Funcionamento do Desporto Escolar (RGFDE) 2025-2026 e em conformidade com o estipulado no Regulamento de Provas e Competições do Desporto Escolar (RPCDE) 2025- 2026 e Regras oficiais da Federação Portuguesa de Voleibol (F.P.V.) em vigor.

Pode ainda ser complementado pelo Regulamento de Prova da respetiva fase (Local, Regional e Nacional), a elaborar pela respetiva entidade organizadora.

As regras oficiais da F.P.V. aplicam-se a todos os escalões, com a adaptação das regras às condições de realização dos jogos, ao equipamento disponível e aos recursos humanos existentes nas escolas. Para os vários escalões aplica-se ainda o Regulamento Técnico Pedagógico exposto neste documento.

As competições nos escalões de Infantis B e Iniciados dividem-se em dois momentos distintos com aplicação específica de regulamentos: Fase de **TORNEIO ABERTO/DIA DA MODALIDADE (TA/DM)**, que corresponde a uma fase de introdução ao escalão (pode ter ou não um carácter competitivo) e uma Fase de **CAMPEONATO REGULAR (CR)**, em que a competição se estabelece e onde se concretizam os respetivos apuramentos dos vencedores de cada Coordenação Local do Desporto Escolar (CLDE). As entidades organizadoras deverão definir a duração a destinar a cada uma das fases, bem como o formato organizativo do Quadro Competitivo. Sugere-se, no entanto, que a Fase de Torneio Aberto/Dia da modalidade não se prolongue para além do primeiro período.

Neste sentido, este regulamento visa a criação de condições para o alargamento gradual da oferta do voleibol, com carácter regular, mas também ocasional, de forma inclusiva, participativa e progressiva, alinhadas com os Projetos Educativos, permitindo o desenvolvimento desportivo individual e coletivo.

2. Escalões Etários, Formato do jogo e variantes da modalidade

2.1. Escalões Etários

ESCALÕES	ANO de NASCIMENTO
INFANTIS A (Sub 11) (DEEA)	2015 a 2017
INFANTIS B (Sub 13)	2013 e 2014
INICIADOS (Sub 15)	2011 e 2012
JUVENIS (Sub 18)	2008 a 2010
JUNIORES (Sub 21)	2004 a 2007

2.2. Tempo de Jogo e variantes da modalidade

Escalões	Formato do jogo	Dimensões do Campo	Bolas oficiais	Duração	Altura da Rede	Nº Elementos
Infantil A MISTOS (DE ESCOLA ATIVA)	Fase Única: 2x2	Variável, max- 8,00 x 4,00		30 min. (3x10 min)(2 min. intervalo)	2.10 m	Min - 8 Max - 10
Infantil B MISTOS	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 V200W / Gala BV55955 / Gala BV 55655	32 min. (4x8 min) (2 min. intervalo)	2.10 m	Min - 10 Max -12
Iniciado FEM./MASC.	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 32 min. (4x8 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 FEM./MASC.	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
Júnior FEM. /MASC.	6x6	18.00 x 9.00		3 sets obrigatórios ou “à melhor” de 5 sets	M - 2.43 F - 2.24	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, de acordo com o disposto no respetivo Regulamento Técnico-Pedagógico em cada escalão.

3.1.2. **1** Professor responsável pelo grupo-equipa;

3.1.3. Em todos os jogos/provas é obrigatório que cada equipa seja acompanhada por **1** aluno(a) árbitro(a), com **formação para exercer as funções de arbitragem (Nível 1, no mínimo)**, e, se possível, mais **1** aluno(a) árbitro(a) para exercer as funções de cronometragem e secretariado.

3.1.4. A equipa poderá ainda ser acompanhada por um aluno dirigente desde que esteja devidamente inscrito no Desporto Escolar.

3.2. Equipamento de Jogo

Todos os alunos de uma equipa devem apresentar-se em campo com equipamento apropriado, identificador da sua escola. As camisolas **têm de estar numeradas**, de acordo com as regras definidas para a modalidade.

4. Falta Administrativa

4.1. Se a equipa não se apresentar com o **número mínimo de elementos** 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** 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 os regulamentos.

5. Falta de Comparência

5.1. As equipas têm de se apresentar devidamente equipadas e identificadas, pelo menos, **15 minutos antes da hora fixada para o início de cada jogo**. Caso a equipa não se apresentar à hora marcada, a equipa em falta terá **15 minutos de tolerância**. **Será averbada “falta de comparência”, com a atribuição de 0 (zero) pontos para a classificação:**

5.2. Se a equipa se apresentar no início do encontro com o número de elementos abaixo do mínimo para iniciar o jogo.

5.3. Se a equipa não se apresentar a jogo.

6. Bola Oficial

Sempre que possível as bolas oficiais são as “Mikasa – V200W”/ “Gala BV55955”/ “Gala BV 55655”. No entanto, dependendo do nível de desempenho, principalmente nos escalões de infantis A, poderão ser usadas outras bolas que facilitem a intervenção dos(as) jogadores(as) e a sustentação de bola.

7. Sistema de pontuação

O sistema de marcação de pontos, independentemente do formato competitivo, é sempre contínuo (“rally point scoring”).

8. 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 respetiva idade e ao desenvolvimento 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.

No Escalão de Infantis A apesar de se desenvolver ao nível do “DE Escola Ativa”, os Grupos-Equipas (Nível I) são mistos. No escalão de Infantis B os quadros competitivos também são mistos. Nos escalões de Iniciados, Juvenis e Juniores, os Grupos-Equipa terão que ser definidos por género: “masculino” ou “feminino”.

9. Regulamento Técnico-Pedagógico INFANTIS A – “DE ESCOLA ATIVA”

Apesar do Escalão Infantil A se desenvolver ao nível “DE Escola Ativa”, sugerem-se os seguintes pressupostos de organização:

- 9.1. O formato do jogo a utilizar é o 2 x 2.
- 9.2. A altura da rede é de 2,10 m.
- 9.3. As equipas devem ser “mistas”. Dessa forma, a equipa em jogo deve ser constituída, obrigatoriamente, por **1 elemento de cada género**.
- 9.4. Durante o jogo **todos os elementos** inscritos no boletim de jogo terão de jogar, **pelo menos, 1 período**.
- 9.5. Para cada período as equipas em ação podem ser alteradas, desde que se cumpra o disposto no ponto anterior.
- 9.6. Não são permitidas substituições, a não ser em caso de lesão/doença impeditiva da continuidade em jogo do(s) jogador(es).
- 9.7. 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.

9.8. Não há possibilidade de pedir *tempos mortos*.

9.9. 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.

9.10. Cada jogador, só pode executar no máximo 2 (dois) serviços seguidos. Se a equipa continuar na posse do serviço, roda e continua a servir.

9.11. O serviço deverá ser executado obrigatoriamente em “**PASSE**” ou “**POR BAIXO**”.

9.12. 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.

9.13. Cada equipa, antes de reenviar a bola para o campo adversário, tem de fazer no **mínimo 2 toques**, sendo permitida a ação do “bloco”.

9.14. **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, também **devem ser propostas estações, com o apelo a 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 INFANTIS B

10.1. No escalão de Infantis B, os Grupos-Equipa são “mistos”. Dessa forma, a equipa **em jogo** deve ser constituída, obrigatoriamente, por ambos os **géneros**.

10.2. Em cada encontro um grupo-equipa de Infantis é obrigatoriamente constituído no mínimo por **10 (dez) elementos e 12 (doze) no máximo**.

10.3. Cada jogo tem a duração de **32 (trinta e dois) minutos**, dividido em **4 (quatro) períodos de 8 (oito) minutos**, com um intervalo de 2 (dois) minutos, entre o 2º e o 3º Período. A duração de cada período é de 8 (oito) minutos, no entanto, se uma das equipas obtiver **25 pontos**, com vantagem de 2 pontos, será considerada vencedora **desse período**. As equipas continuam a jogar, sem registo dos restantes pontos disputados no boletim de jogo.

10.4. Até ao 3º período, todos os elementos inscritos no boletim de jogo, terão de jogar pelo menos

1 período, sendo que, no 4º período a utilização de jogadores é “aberta”.

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

10.6. No final de cada período, após o sinal do cronometrista, se a jogada estiver a decorrer não deve ser interrompida até à conclusão da mesma.

10.7. Durante os “minijogos” não são permitidas substituições, no entanto, no caso de lesão, expulsão ou desqualificação, poderá ser realizada uma “substituição excecional”, sem deixar de se cumprir o ponto 10.4. O jogador alvo de uma substituição excecional, não poderá jogar mais até ao final do encontro.

10.8. A altura da rede é de 2,10 m.

10.9. Não há *tempos*.

10.10. O primeiro serviço do 1º e 3º período é efetuado pela equipa determinada pelo sorteio. Os 2º e 4º períodos começam com o serviço da equipa que iniciou o 1º set com a receção ao serviço.

10.11. Cada jogador, só pode executar no máximo **2 serviços** seguidos. Se a equipa continuar na posse do serviço, roda e continua a servir.

10.12. 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. 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 pontos.

10.13. Cada equipa, antes de reenviar a bola para o campo adversário, tem de **fazer no mínimo 2 toques**, à exceção da ação de “bloco” – que não é considerado “toque”.

10.14. 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, com o seguinte parcial: 0-50;

10.15. No caso da equipa não se apresentar a um jogo ou com um número elementos que não permita iniciar o período ser-lhe-á averbada “**Falta de Comparência**”, sendo-lhe atribuído 0 (zero) pontos, com o seguinte parcial: 0-50.

10.16. Em cada período e em cada “minijogo” a equipa em campo tem de estar representada pelos dois géneros, ou seja, tem de estar em campo, pelo menos, 1 elemento do género menos representado.

10.17. Um elemento que não possa continuar em jogo devido a lesão ou doença tem de ser substituído por outro elemento, do mesmo género, que não tinha jogado até esse momento. Se tal não for possível, a equipa tem o direito a efetuar uma substituição EXCEPCIONAL para além dos limites das regras, desde que seja do mesmo género.

10.18. **TORNEIO ABERTO/DIA DA MODALIDADE**

10.18.1. A forma de jogo a utilizar é o **3 x 3**.

10.18.2. Em cada período estão duas equipas de cada Grupo-Equipa em ação. Os “minijogos” decorrem simultaneamente.

10.18.3. O terreno de jogo deverá ter 4,5 m de largura por 12 m de comprimento.

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

10.18.5. Não são permitidas “**permutas**”, nem “**penetrações**”⁽¹⁾.

10.18.6. 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 pontos. Se no final do último período, se verificar uma igualdade, mantendo a ordem de serviço do último ponto do jogo, as partidas prolongam-se até que uma das equipas obtenha uma vantagem de 2 pontos.

10.19. CAMPEONATO REGULAR (FASE PRINCIPAL)

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

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

10.19.3. 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.

10.19.4. 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 (é considerado “defesa”) e não pode participar no ataque, **acima do bordo superior da rede**.

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

10.20. Uma equipa de Infantis é obrigatoriamente **constituída por 10 (dez) elementos no mínimo, no entanto, e com o máximo de 12 (doze) elementos**.

(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.

11. Regulamento Técnico-Pedagógico INICIADOS

11.1. TORNEIO ABERTO / DIA DA MODALIDADE.

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

11.1.2. 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**;

11.1.3. **Até ao 3º período todos os elementos** inscritos no boletim de jogo terão de jogar, pelo menos, **um período**, sendo que, **no 4º período a utilização de jogadores é “aberta”**.

11.1.4. O terreno de jogo é um retângulo de 6,5 m (L) por 13 m (C).

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

11.1.6. Cada jogo tem a duração de **32 (trinta e dois) minutos**, dividido em **4 (quatro) períodos de 8 (dez) minutos**, com um intervalo de 2 (dois) minutos entre cada (cada período termina ao som do apito do cronometrista).

11.1.7. A duração dos períodos é de 8 (oito) 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.

11.1.8. No final do período, após o sinal do cronometrista, se a jogada estiver a decorrer, não deve ser interrompida até à conclusão da mesma.

11.1.9. Não há possibilidade de pedidos de *tempos mortos*.

11.1.10. 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 (é considerado “defesa”) e este não pode participar no ataque (acima do bordo superior da rede).

11.1.11. Cada equipa, antes de reenviar a bola para o campo adversário, terá que fazer no **mínimo 2 toques**, a exceção é feita à ação do “bloco”.

11.1.12. O **primeiro serviço** terá de ser obrigatoriamente **“por baixo”**. Se a equipa não respeitar esta regra, perderá o direito à posse de bola e, conseqüentemente, perderá um ponto.

11.1.13. Cada jogador, só pode executar no máximo **2 serviços** seguidos. Se a equipa continuar na posse do serviço, roda e continua a servir.

11.1.14. São permitidas **“penetrações”**, desde que realizada pelo jogador da posição 1.

11.1.15. Durante o jogo **não são permitidas substituições**.

11.1.16. No entanto, no caso de lesão, expulsão ou desqualificação, poderá ser realizada uma “substituição excecional”. O jogador alvo de uma substituição excecional, não poderá jogar mais até ao final do encontro.

11.1.17. O primeiro serviço do 1º e 3º períodos é efetuado pela equipa determinada pelo sorteio. Os 2º e 4º períodos começam com o serviço da equipa que iniciou o jogo coma receção ao

serviço.

11.1.18. As equipas apenas trocam de lado do campo entre o 2º e o 3º período (intervalo 2').

11.1.19. 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 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 pontos.

11.2. **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.

11.3. CAMPEONATO REGULAR (FASE PRINCIPAL)

11.3.1. A forma de jogo a utilizar é o **6 x 6**.

11.3.2. Nas competições das Fases Local, Regional e Nacional, caso exista, uma equipa de Iniciados **é, obrigatoriamente, constituída por 10 (dez) elementos do mesmo género**, no mínimo, e no máximo, **13 (treze) elementos**, por jogo.

11.3.3. 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 “3 (três) sets obrigatórios”), o terceiro set será sempre disputado até aos 15 (quinze) pontos, com diferença de 2 (dois) pontos.

11.3.4. **Até ao final do 2º set**, pelo menos, 10 (dez) jogadores inscritos no boletim de jogo são obrigados **a jogar 1 set**. No caso de jogos “à melhor de 5 sets”, esta condição mantém-se.

11.3.5. No caso dos jogos de “3 (três) sets obrigatórios”, no 3º set **são permitidas substituições**, desde que se cumpra o disposto no limite e nas regras específicas das substituições. No caso dos jogos “à melhor de 5 (cinco) sets”, aplica-se o ponto 11.3.4., sendo que nos restantes sets disputados, nesse encontro, **poderão existir substituições**, desde que se cumpra o disposto nas regras oficiais para o efeito.

11.3.6. 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.

11.3.7. No caso da equipa não se apresentar a um jogo ou se apresentar com um número abaixo do necessário para dar início ao set, 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”.

11.3.8. O terreno de jogo é um campo oficial de voleibol.

11.3.9. Em cada set **são permitidos 2 tempos de repouso**, com a duração de 30 segundos cada.

11.3.10. São permitidas “**penetrações**”.

11.3.11. Cada jogador, só pode executar no máximo **5 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, do mesmo lado da equipa com posse do serviço.

11.4. Sistema de competição

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

11.4.2. Nas Fases Regional e Nacional, caso exista, 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. Regulamento Técnico-Pedagógico JUVENIS

12.1. Nas competições das Fases Local, Regional e Nacional, caso exista, uma equipa de juvenis é, obrigatoriamente, constituída por 10 (dez) elementos, no mínimo, e **13 (treze), no máximo**, do mesmo género, por jogo.

12.2. Quando os jogos se realizam em regime de Jornadas Concentradas, serão disputados no sistema de “**3 sets obrigatórios**”.

12.3. Durante o encontro, no mínimo, **10 jogadores** (sem nomeação do jogador líbero no boletim de jogo) ou **9 jogadores mais 1 líbero**, inscritos no boletim de jogo são obrigados a jogar um set, sem serem regularmente substituídos⁽²⁾.

12.4. Durante todo o encontro são permitidas “substituições”, desde que se cumpram as regras e o disposto no ponto 12.3. deste regulamento.

12.5. Cada equipa tem direito a designar, de entre a lista de jogadores inscritos no boletim de jogo, até 2 jogadores “Líberos”. Se a equipa apresentar 10 elementos no boletim de jogo, só poderá inscrever 1 jogador líbero. Esse jogador líbero terá de ser utilizado (jogar) obrigatoriamente, durante o jogo. Se a equipa inscreve dois líberos em jogo, a condição do ponto 12.3. mantém-se.

12.6. No caso da utilização do jogador líbero, a equipa tem de jogar, obrigatoriamente, com 9 jogadores de campo, no mínimo. No caso de **não utilizar qualquer jogador líbero**, a equipa tem de jogar, obrigatoriamente, **com 10 jogadores, no mínimo**, cumprindo o disposto no ponto 12.3. deste regulamento.

12.7. A utilização do líbero tem de ser registada no boletim de jogo. Apontando nas observações: “O líbero nº..., da equipa da escola ..., jogou”.

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

(2) Regularmente substituído” – representa uma substituição que seja registada no boletim de jogo.

12.9. Sistema de Competição

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

12.9.2. **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.

13. Regulamento de JUNIORES

13.1. Uma equipa de júnior é obrigatoriamente constituída por 10 (dez) elementos, no mínimo, e 13 (treze), no máximo, do mesmo sexo por jogo.

13.2. Será aplicado o Regulamento de Provas Oficial (da Federação Portuguesa de Voleibol).

13.3. Durante o encontro, no mínimo, **10 jogadores** (sem nomeação do jogador líbero no boletim de jogo) ou **9 jogadores mais 1 líbero**, inscritos no boletim de jogo são obrigados a jogar um set, sem serem regularmente substituídos⁽²⁾.

13.4. Sistema de Competição:

13.5. Aconselha-se a desenvolver o quadro competitivo com base em jornadas concentradas, com jogos disputados 3 sets, sendo o terceiro set obrigatório, disputado até aos 15 pontos, com a respetiva diferença de 2 pontos. Poderá, no entanto, a entidade organizadora optar por jornadas simples, disputadas “à melhor” de 5 sets.

14. Classificações/ Pontuação/ Desempate

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

14.2. 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 ⁽³⁾	1 PONTO
• FALTA DE COMPARÊNCIA ⁽³⁾	0 PONTOS

14.3. No caso de igualdade de pontos, entre 2 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;

⁽³⁾ 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.

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:

2) Aos responsáveis das equipas, qualquer sanção é contabilizada com o **dobro dos pontos** acima mencionados.

14.4. No caso de igualdade pontual entre 3 ou mais equipas aplicam-se os critérios de desempate definidos em 13.3.d., 13.3.e, 13.3.f. e o(s) resultado(s) do(s) jogo(s) entre si, deve ser o último critério a aplicar.

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

14.5.1. Entre 2 ou mais equipas - aplica-se o definido em 13.3.d., 13.3.e, 13.3.f. e o(s) resultado(s) do(s) jogo(s) entre si, deve ser o último critério a aplicar;

14.6. 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.

14.7. 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.

15. Arbitragem

A modalidade de Voleibol integra o **Plano Nacional de Formação de Juizes-Árbitros Escolares (PNFJAE)**, que tem como grandes objetivos a promoção da participação dos alunos no fenómeno desportivo enquanto processo de formação integral, segundo variadas formas de intervenção, nomeadamente juizes-árbitros e a criação de uma bolsa de juizes-árbitros escolares, que responda às necessidades dos diversos eventos desportivos de âmbito do DE.

O Regulamento de Funcionamento do Plano Nacional de Formação de Juizes-Árbitros Escolares (RFPNFJAE) 2024-2025, aplica-se a todas as competições da modalidade de Voleibol, realizadas no âmbito do Programa Estratégico do Desporto Escolar (PEDE).

Neste sentido, a seleção/participação do(s) aluno(s) juiz(es)-árbitro(s) escolar(es) para as

diferentes fases de competição regem-se pelos seguintes requisitos:

a. **Na Fase Local:** em todos os jogos da Fase Local é obrigatório que cada grupo-equipa seja acompanhada pelo(s) juiz(es)-árbitro(s), com a formação de Fase Escola PNFJAE (nível1) concluída e devidamente inscrito(s) no Desporto Escolar, com essa função. Todos os alunos árbitros devem estar inscritos no PNFJAE e nos Grupos/Equipas da modalidade do Clube de Desporto Escolar.

b. **Na Fase Regional:** os alunos juizes-árbitros selecionados pelos professores formadores regionais e convocados pelas CRDE/CLDE terão de ter a Fase Local de formação PNFJAE (nível2) concluída. O número de juizes-árbitros a selecionar respeitará as quotas estabelecidas pela CRDE e serão convocados de acordo com a melhor classificação da pauta geral da fase local (nível 2), havendo representatividade de género (mínimo 1 J/A) desde que estejam entre os dez primeiros da pauta geral da fase local. Dentro das quotas estabelecidas será dada prioridade de seleção ao(s) aluno(s) juiz(es)-árbitro(s) escolar(es) do(s) Grupo(s)-equipa(s) apurados, sempre que se verifique igualdade no valor de classificação final (ver critérios de avaliação no RFPNFJAE).

Caso não seja possível garantir a quota estabelecida pela CRDE, o(s) grupo(s)-equipa(s) têm de se fazer acompanhar do(s) seu(s) aluno(s) juiz(es)-árbitro(s) com a formação de Fase Escola PNFJAE (nível 1) concluída e devidamente inscritos nos Documentos de Gestão do Desporto Escolar, com essa função.

c. **Na Fase Nacional:** os alunos juizes-árbitros selecionados pelos professores formadores regionais e convocados pelas CRDE/CLDE terão de ter a Fase Regional de formação PNFJAE (nível 3) concluída. O número de juizes-árbitros a selecionar respeitará as quotas estabelecidas pela CNDE e serão convocados de acordo com a melhor classificação da pauta geral da fase regional (nível 3). Dentro das quotas estabelecidas será dada prioridade de seleção ao(s) aluno(s) juiz(es)-árbitro(s) escolar(es) do(s) Grupo(s)-equipa(s) apurados, sempre que se verifique igualdade no valor de classificação final (ver critérios de avaliação no RFPNFJAE).

15.1. Os jogos são dirigidos por 2 árbitros e por 2 oficiais de mesa.

15.2. 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).

15.3. Os alunos árbitros deverão estar habilitados para arbitrar a Fase Competitiva em que estiverem a participar e devidamente inscritos.

15.4. Os jogos devem ser prioritariamente arbitrados pelo aluno que reúna maior acreditação na formação específica.

15.5. A mesa de jogo deve ser constituída por 2 alunos:

15.5.1. Um aluno/árbitro, que assegura o preenchimento do boletim de jogo;

15.5.2. Um aluno/árbitro, que é responsável pela marcação de pontos/ cronometrista.

15.6. As funções dos elementos que compõem a mesa de jogo são:

- 15.6.1. Preencher o boletim de jogo, em colaboração com a equipa de arbitragem;
- 15.6.2. registar a identificação dos participantes;
- 15.6.3. registar os resultados parciais e final;
- 15.6.4. registar as eventuais ocorrências disciplinares;
- 15.6.5. registar a utilização do líbero.
- 15.6.6. garantir as assinaturas de todos os intervenientes, no início e no final do jogo.
- 15.6.7. Cronometrar o tempo de jogo (infantis e iniciados);
- 15.6.8. Auxiliar e colaborar com a equipa de arbitragem.

16. Jogador Líbero

- 16.1. É permitida a utilização do jogador Líbero nos escalões de juvenis e juniores.
- 16.2. Nos escalões de Juvenis e juniores, as equipas têm o direito a designar, de entre a lista de jogadores até 2 jogadores “líberos”, desde que possua mais que 10 jogadores inscritos para o jogo.
- 16.3. No caso de uma equipa possuir 10 jogadores inscritos no boletim de jogo, só poderá apresentar apenas 1 jogador líbero.
- 16.4. O(s) jogador(es) líbero(s) deve(m) ser registado(s) no boletim de jogo e tem de ser registada a sua utilização.
- 16.5. O(s) jogador(es) líbero(s) deve(m) usar um equipamento devidamente numerado e de cor predominante diferente do resto da equipa.

17. Protocolo de Jogo

- 17.1. Nos casos de jornadas simples, deve-se cumprir o protocolo pré jogo oficial:

16' antes	Verificação da rede pela equipa de arbitragem e restante equipamento
15' antes	Sorteio – equipa de arbitragem e capitães de equipa
14' antes	Aquecimento oficial – na rede e serviço
12' antes	Recolher as fichas de formação do set
4' antes	Final do aquecimento oficial
3' antes	Apresentação das equipas
0' – hora marcada	Início do jogo - Vamos Jogar!

- 17.2. No caso de jornadas concentradas, com a realização de jogos consecutivos, permite-se a redução do protocolo oficial entre os jogos, devidamente acordado entre os professores responsáveis por cada grupo/equipa, devendo essa informação ser definida e devidamente concertada com os árbitros do jogo.

- 17.3. Nestes casos, aconselha-se que seja destinado um espaço para aquecimento sem bola para a equipa que se encontra em espera para jogar. O aquecimento com bola(s) pela equipa que se encontra em espera, durante a realização dos jogos, só será permitido se existir um espaço independente

(entenda-se, isolado) da área de jogo, para que não haja qualquer tipo de interferência ou risco de lesão.

17.4. Em qualquer um dos casos, o protocolo de apresentação do jogo, troca de campo entre os sets/períodos, troca de campo aos 8 pontos do 3º set ou 5ºset e os cumprimentos no final do jogo entre as equipas e a equipa de arbitragem, serão procedimentos sempre obrigatórios.

18. “DE Escola Ativa”

Uma vez que o “DE Escola Ativa” pode ser desenvolvido em qualquer escalão/ciclo, sugerimos que, no âmbito desta modalidade, de acordo com o nível de desempenho dos alunos, seja abordada na lógica de formas jogadas simplificadas, baseada no Modelo de Abordagem Progressiva ao Jogo. Assim, os formatos de jogo devem ser adaptados ao nível de desempenho dos alunos e sugere-se igualmente uma modelação regulamentar, facilitadora da participação e simplificação das regras.

Sendo que os objetivos devem estar relacionados com:

- 1) Promover a participação do maior número possível de alunos nestas vertentes simplificadas.
- 2) Criar um ambiente ajustado, agradável, favorecedor à aprendizagem e ao desenvolvimento de todos os participantes, onde a participação, inclusão e o divertimento sejam pilares da ação pedagógica.
- 3) Favorecer o ajustamento competitivo ao nível de desempenho do(a) aluno(a), respeitando o ritmo individual de aprendizagem.
- 4) Promover e desenvolver atitudes de desportivismo e Fair Play, reconhecendo os comportamentos eticamente relevantes.
- 5) Promover conceitos do conhecimento do jogo, da arbitragem e a aplicação de formatos de regras simplificados.

19. Casos omissos

Os casos omissos neste Regulamento Específico, são analisados e resolvidos pelo Coordenador Nacional da Modalidade, pelos Coordenadores da CLDE, da CRDE e, em última instância, pela Coordenação Nacional do Desporto Escolar e da sua decisão não caberá recurso.