

REGRAS DO GIRA-VOLEI

ÍNDICE

CAPÍTULO I

Fundamentos e regras do jogo

REGRA 1

Terreno de jogo (figs. 1 e 2)

- 1.1 Superfície de jogo
- 1.2 Linhas
- 1.3 Zona de serviço

REGRA 2

Rede e postes

- 2.1 Altura da rede
- 2.2 Postes

REGRA 3

Equipas

- 3.1 Composição
- 3.2 Equipamento
- 3.3 Capitão
 - 3.3.1 Antes do encontro
 - 3.3.2 Durante o encontro

REGRA 4

Formato do jogo

- 4.1 Para marcar um ponto, ganhar um set e o jogo
 - 4.1.1 Para marcar um ponto
 - 4.1.1.1 Faltas no decorrer do jogo
 - 4.1.2 Consequências de ganhar uma jogada
- 4.2 Para ganhar um set
 - 4.2.1 Sistema de marcação
- 4.3 Ausência, equipa incompleta

- 4.4 Preparação do encontro-estrutura do jogo
 - 4.4.1 O sorteio
- 4.5 Ordem de serviço
- 4.6 Falta na ordem de serviço
- 4.7 Substituição de jogadores
- 4.8 Situações de jogo
 - 4.8.1 Bola em jogo
 - 4.8.2 Bola fora de jogo
- 4.9 Jogar a bola
 - 4.9.1 Toque da equipa
- 4.10 Faltas no jogo com a bola
- 4.11 Bola à rede
 - 4.11.1 Passagem da bola por cima da rede
- 4.12 Bola que toca a rede
- 4.13 Bola na recepção do serviço
- 4.14 Jogador à rede
 - 4.14.1 Penetração por baixo da rede
- 4.15 Toque na rede
- 4.16 Faltas do jogador à rede
- 4.17 Serviço
 - 4.17.1 Ordem do serviço
 - 4.17.2 Autorização para o serviço
 - 4.17.3 Faltas no serviço
- 4.18 Ataque

REGRA 5

Fair-Play

CAPÍTULO II

Figuras

CAPÍTULO I

Fundamentos e regras do jogo

Nível I

Fundamentos - O Gira-Volei é baseado no jogo 2 x 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.

Nível II

Fundamentos - O Gira-Volei é baseado no jogo 2 x 2. Neste nível já se podem utilizar todos os procedimentos técnicos utilizados no jogo formal.

REGRA 1

Terreno de Jogo (figs.1 e 2)

Nível I		Nível I e II
Etapa Inicial	Etapa Dois	Etapa Três
4 x 4 m	6 x 6 m	6 x 6 m

1.1 Superfície de Jogo

O recinto de jogo poderá ser em pavilhões, recintos ou espaços de ar livre, ou em terrenos com um mínimo de condições. A superfície de jogo poderá ser relva, terra, madeira, sintética, etc., nivelada o mais plano e uniformemente possível livre de qualquer objecto que possa representar risco para os jogadores.

1.2 Linhas

Todas as linhas devem ter 5 cm de largura.

Devem ser de cor clara e diferente da cor do solo e de outras linhas existentes. O campo é delimitado por duas linhas laterais e duas linhas de fundo. Não existe linha central e linha de ataque.

1.3 Zona de serviço

A zona de serviço é a área atrás da linha de fundo, tendo assim 4 ou 6 metros de dimensão consoante a etapa.

REGRA 2

Rede e Postes

2.1 Altura da rede

Nível I		Nível I e II
Etapa Inicial	Etapa Dois	Etapa Três
2,00 m	2,12 m	2,24 m

2.2 Postes

Os postes suportam a rede e são colocados a uma distância de 0,5 m fora de cada linha lateral. Devem ter 2,50 m de altura e serem reguláveis de preferência.

Nota: Todos os equipamentos complementares são determinados pelos regulamentos da F.P.V..

REGRA 3

Equipas

3.1 Composição

Cada equipa será constituída por 2 jogadores.

3.2 Equipamento

As camisolas dos jogadores devem ser numeradas de 1 a 2. (não obrigatório)

3.3 Capitão

O capitão de equipa é identificado por meio de uma tira de cor diferente da camisola. (não obrigatório)

3.3.1 Antes do encontro

O capitão de equipa assina o boletim de jogo e representa a sua equipa no sorteio. (não obrigatório)

3.3.2 Durante o encontro

O capitão de equipa exerce a função de capitão em jogo desde que esteja no terreno de jogo. No final do jogo cumprimenta os árbitros e assina o boletim de jogo para ratificar o resultado. (não obrigatório)

REGRA 4

Formato do jogo

4.1 Para Marcar um Ponto, Ganhar um Set e o Jogo

4.1.1 Para Marcar Um Ponto

É considerado ponto sempre que a bola toca o solo dentro do espaço de jogo.

4.1.1.1 Falta no decorrer do jogo

Todas as ações de jogo de uma equipa contrárias às regras, ou que violem as regras, são faltas a serem sancionadas por um dos árbitros. Os árbitros julgam as faltas e determinam a penalização de acordo com as presentes regras.

4.1.1.2 Se são cometidas sucessivamente duas ou mais faltas, apenas a primeira é sancionada.

4.1.1.3 Se jogadores adversários cometem simultaneamente duas ou mais faltas, é considerada FALTA DUPLA e a jogada é repetida.

4.1.2 Consequências de ganhar uma jogada

- Se a equipa que serviu ganha a jogada, marca um ponto e continua a servir;

- Se a equipa adversária que recebeu ganha a jogada, marca um ponto e deve servir de seguida.

4.2 Para Ganhar Um Set

4.2.1 Sistema de marcação

Os jogos serão disputados em três sets (em todas as etapas). A contagem é contínua (rally-point scoring), até aos 25 pontos e com a duração de 10 minutos cada jogo (se nenhuma equipa atingir os 25 pontos ao fim de 10 min. o set termina vencendo a equipa que tiver mais pontos). Se as equipas estiverem empatadas no final dos 10 min., o jogo continua, vencendo a equipa que obtiver dois pontos de diferença.

Em algumas situações (muitos participantes), a entidade organizadora poderá optar por realizar apenas um set por jogo com a duração de 10 minutos.

4.3 Ausência, Equipa Incompleta

4.3.1 Se uma equipa se recusa a jogar depois de ser intimada para tal, é declarada como ausente e perde o encontro com o resultado de 0-2 (consoante a etapa) e 0-25 para cada set, podendo contudo efetuar os jogos seguintes.

4.3.2 Uma equipa declarada INCOMPLETA para um set ou para o jogo, perde o set ou o jogo. Atribuem-se à equipa adversária os pontos e sets que faltam para ganhar o set ou o jogo. A equipa incompleta conserva os pontos e os sets conquistados.

4.4 Preparação do encontro - Estrutura do Jogo

4.4.1 O Sorteio

Antes do jogo, o primeiro árbitro efetua o sorteio para escolher o primeiro serviço e os campos para o primeiro set.

4.5 Ordem de serviço

4.5.1 Deve manter-se ao longo do set (em acordo com o determinado pelo capitão de equipa imediatamente após o sorteio).

4.6 Falta na ordem de serviço

4.6.1 Comete-se uma falta na ordem de serviço quando este não é efectuado de acordo com a ordem de serviço.

4.7 Substituição de Jogadores

Não é permitida qualquer tipo de substituição.

4.8 Situações de jogo

4.8.1 Bola em Jogo

A bola está em jogo a partir do momento da execução do serviço, e após autorização do primeiro árbitro.

4.8.2 Bola Fora de Jogo

A bola deixa de estar em jogo no momento em que se comete a falta assinalada por um dos árbitros; no caso de não haver falta, a jogada termina ao apito do árbitro.

4.9 Jogar a bola

4.9.1 Toques da Equipa

Cada equipa tem direito a um máximo de três toques, para reenviar a bola para o campo do adversário. Se forem feitos mais do que três toques, a equipa comete falta: "QUATRO TOQUES". As equipas são obrigadas a dar no mínimo dois toques antes de enviar a bola para o campo do adversário.

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

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

4.9.1.3 A bola pode ser enviada em passe acima do nível superior da rede, sem que esta viole a regra 4.9.1.2.

4.10 Faltas no Jogo com a Bola

4.10.1 QUATRO TOQUES: uma equipa toca a bola quatro vezes antes de a reenviar.

4.10.2 DOIS TOQUES: um jogador toca sucessivamente a bola duas vezes ou a bola toca sucessivamente várias partes do corpo.

4.11 Bola à rede

4.11.1 Passagem da bola por cima da rede

4.11.1.1 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.

4.12 Bola que Toca a Rede

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

4.13 Bola na Recepção do serviço

Durante a fase de recepção do serviço (passe no Nível I), a equipa que está a receber não terá obrigatoriamente de dar pelo menos dois toques antes de a bola ser enviada para o adversário, podendo reenviá-la diretamente.

4.14 Jogador à rede

4.14.1 Penetração por baixo da Rede

4.14.1.1 É permitido penetrar no espaço adversário por baixo da rede, desde que não interfira no jogo adversário.

4.15 Toque na Rede

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

4.16 Faltas do Jogador à Rede

4.16.1 Um jogador toca a bola ou um adversário no espaço contrário, antes ou durante o ataque do adversário.

4.17 Serviço

O serviço é o ato de pôr a bola em jogo pelo jogador que está colocado na zona de serviço. Esta ação tem de ser executada, obrigatoriamente, em passe (excepto Nível II).

4.17.1 Ordem do Serviço

4.17.1.1 Os jogadores seguem a ordem do serviço indicada aquando da realização do sorteio.

4.17.1.2 Após o primeiro serviço do set, o jogador a servir é:

4.17.1.2.1 O jogador que efetuou o serviço anterior, se a equipa que servia ganhou a jogada;

4.17.1.2.2 Se a equipa em recepção ganha a jogada, obtém um ponto, o direito de servir e faz uma rotação antes de o executar.

4.17.2 Autorização para o Serviço

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

4.17.3 Faltas no Serviço

As seguintes faltas obrigam a uma mudança de serviço. O servidor: - Viola a ordem de serviço; - Não efetua o serviço corretamente.

4.18 Ataque

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

REGRA 5 Fair-Play

Os participantes devem comportar-se de uma forma respeitosa e cortês, dentro do espírito do FAIR-PLAY, tanto em relação aos árbitros como aos outros responsáveis, os adversários, colegas e espectadores. É permitida a comunicação entre os membros da equipa durante o jogo.

CAPÍTULO II Figuras

