

## 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 (excepto Nível II). Com ele se executam todas as fases do jogo – serviço, recepção, passe, ataque, defesa.

### REGRA 1 – TERRENO DE JOGO (fig.1 e 2)

Nível I	Nível I e Nível 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 pavilhões, recintos ou espaços de ar livre, ou em terrenos com um mínimo de condições.

A superfície de jogo poderá ser relvada, terra, madeira, sintética etc. nivelada o mais plano e uniforme possível livres de qualquer objecto que possa representar risco para os jogadores.

#### 1.2 Linhas

Todas as linhas têm 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 delimitam. 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 4m ou 6m de dimensão consoante a etapa.

### REGRA 2 – REDE E POSTES

#### 2.1 Altura da rede

Nível I	Nível I e Nível 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 de preferência reguláveis.

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 camisas dos jogadores devem ser numeradas de 1a 2

**3.3 Capitão**

O capitão de equipa é identificado por meio de uma tira de cor diferente da camisola.

**3.3.1 – Antes do encontro**

O capitão de equipa assina o boletim de jogo e representa a sua equipa no sorteio.

**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.

**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**

Todas as acções 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 recebeu ganha a jogada, marca um ponto e deve servir de seguinte;

### 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 (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 efectuar os seguintes jogos.

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 efectua 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 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. Se forem feitos mais do que três toques, a equipa comete falta: "QUATRO TOQUES".

4.9.1.1 - A bola pode ser 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 direcção.

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 esta a receber terá obrigatoriamente de dar pelo menos dois toque antes de a bola ser enviada para o adversário.

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 toca-as durante a sua acção 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 acto de pôr a bola em jogo pelo jogador, colocado na zona de serviço. Esta acção 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 efectuou 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. O serviço é então executado pelo jogador que passa da posição.

#### 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 efectua o serviço correctamente

#### 4.18 – Ataque

O ataque é considerado efectivo (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

Fig.1

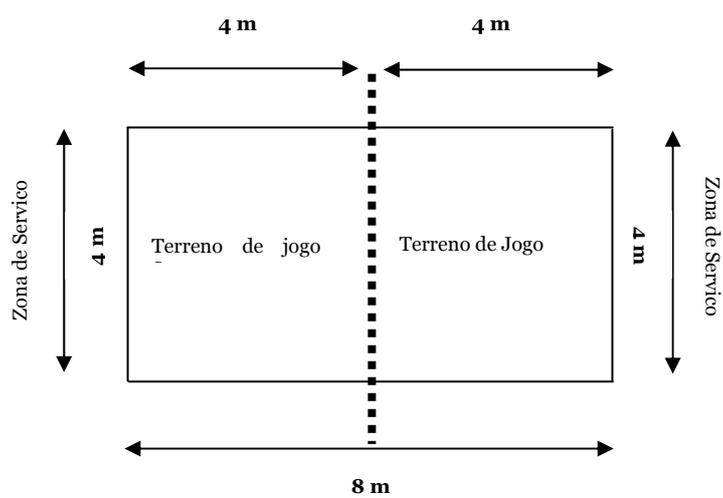


Fig.2

