

## REGULAMENTO DA MODALIDADE DE GIRA VÓLEI

### I – REGULAMENTO DE PROVAS:

A execução do torneio, elaboração do calendário, organização e administração dos jogos do referido torneio, é da responsabilidade da Associação de Voleibol de Viseu em Lamego e da Câmara Municipal de Armamar.

Cada Coletividade poderá inscrever em cada escalão o número de duplas que deseja, cabendo á organização uma eventual decisão de (e se atingido o máximo logisticamente suportado) encerrar a possibilidade de novas inscrições;

Os atletas só podem participar nas provas do seu escalão, salvo a situação descrita no ponto 6 do regulamento geral;

Os escalões de participação serão os seguintes:

| ESCALÕES                             | GÉNEROS              | DIMENSÕES | ALTURA REDE |
|--------------------------------------|----------------------|-----------|-------------|
| Escalão <b>GV1</b><br>2003-2004-2005 | Masculino / Feminino | 4m x 4m   | 2,00m       |
| Escalão <b>GV2</b><br>2000-2001-2002 | Masculino / Feminino | 4m x 4m   | 2,00m       |
| Escalão <b>GV3</b><br>1997-1998-1999 | Masculino / Feminino | 6m x 6m   | 2,24m       |
| Escalão <b>GV4</b><br>antes de 1996  | Masculino / Feminino | 6m x 6m   | 2,24m       |

### 2 – FORMAS DE JOGO

A forma de jogo a utilizar deve ser dois contra dois (2 X 2)

### 3 – EQUIPAS

Cada equipa é constituída por dois elementos do mesmo género, tendo estes elementos de corresponder ao mesmo escalão etário, salvo a situação descrita no ponto 6 do regulamento geral;

### 4 – REGRAS DO JOGO

Cada jogo tem a duração de 10 (dez) minutos. A jogada que estiver a decorrer não deve ser interrompida ao sinal do cronometrista até conclusão da mesma.

O sistema de marcação é contínuo (“rally point scoring”).

O “**PASSE**” é o único procedimento técnico a utilizar nos escalões **GV1**, **GV2** e **GV3**. Com o passe efetuam-se todas as fases do jogo: serviço, receção, passe, ataque e defesa. No escalão **GV4** podem ser utilizados todos os gestos técnicos do voleibol;

Uma equipa declarada incompleta para o jogo ou que não compareça, perde o jogo por 25-0.

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

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

Durante a fase de receção do serviço, 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;

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 I (defesa) e não pode participar no ataque, acima do rebordo superior da rede;

É vencedora a equipa que no final do jogo totalizar o maior número de pontos. Se no final do jogo, se verificar uma igualdade, este prolonga-se até que uma das equipas obtenha uma vantagem de 1 (um) ponto;

A arbitragem é realizada por duplas previamente designadas e supervisionadas por um dirigente.

## 5 – CASOS OMISSOS

Qualquer assunto omissos será tratado de acordo com o regulamento geral das provas.