



# CUL VOLEIBOL

## ANEXO A - RGP

### I – DISPOSIÇÕES INICIAIS

#### **ARTIGO 1º** (Âmbito)

O estipulado neste Regulamento revoga todas as disposições anteriores contidas no Regulamento Geral de Provas (RGP) sobre a mesma matéria, passando a matéria nova a completá-lo, no que concerne ao Campeonato Universitário de Lisboa de Voleibol.

### II – INSCRIÇÕES E PARTICIPAÇÃO

#### **ARTIGO 2º** (Inscrição de equipas e atletas)

Não existe limite na inscrição de atletas.

#### **ARTIGO 3º** (Datas e Prazos)

Os prazos e datas para as inscrições, sorteios, indicação de campos, horários de realização dos jogos e os calendários dos mesmos serão divulgados pela ADESL, através do seu site oficial.

### III - COMPETIÇÃO

#### **ARTIGO 4º** (Pontuação)

1. A pontuação atribuída a cada equipa e por jogo segundo o resultado obtido é:

- a. 1ª Divisão:
- i. Vitória por 3-0 e 3-1 - 3 pontos;
  - ii. Vitória por 3-2 - 2 pontos;
  - iii. Derrota por 2-3 - 1 ponto;
  - iv. Derrota por 0-3 ou 1-3 0 pontos;
  - v. Falta de Comparência 0 pontos.

- b. 2ª Divisão:
- i. Vitória por 2-0 - 3 pontos;
  - ii. Vitória por 2-1 - 2 pontos;
  - iii. Derrota por 1-2 - 1 ponto;

- iv. Derrota por 0-2 - 0 pontos;
- v. Falta de Comparência 0 pontos.

#### **ARTIGO 5º** (Desempates)

1. A determinação das equipas melhor classificadas no mesmo grupo, em caso de empate, é efetuada pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
  - a. Menor número de faltas de comparência;
  - b. A maior diferença entre o número de sets ganhos e o número de sets perdidos pelas equipas empatadas nos jogos realizados entre si;
  - c. A maior diferença entre o número de pontos marcados e o número de pontos sofridos pelas equipas empatadas nos jogos realizados entre si;
  - d. A maior diferença entre o número de sets ganhos e o número de sets perdidos pelas equipas empatadas nos jogos realizados em toda a fase;
  - e. A maior diferença entre o número de pontos marcados e o número de pontos sofridos pelas equipas empatadas nos jogos realizados em toda o campeonato;
  - f. Sorteio.
2. A determinação da(s) equipa(s) melhor classificada(s) entre grupos diferentes é efetuada do seguinte modo:
  - a. Caso o número de equipas seja diferente entre os grupos, ignora-se o resultado da equipa pior classificada do grupo com a equipa a desempatar nesse grupo, para que todas as equipas a desempatar tenham o mesmo número de jogos, contando apenas estes para efeitos de desempate;
  - b. Quando o número de jogos efetuados pelas equipas a desempatar for igual, o desempate é feito pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
    - i. Menor número de faltas de comparência;
    - ii. Melhor pontuação obtida;
    - iii. A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos obtidos na prova;
    - iv. O maior número de golos marcados obtidos na prova;
    - v. Menor pontuação disciplinar obtida na prova;
    - vi. Melhor resultado com a equipa 1ª classificada do grupo;
    - vii. Sorteio.

#### **ARTIGO 6º** (Regras Oficiais)

1. O Campeonato Universitário de Lisboa (CUL) de Voleibol decorrerá, no geral, de acordo com o estipulado no Regulamento Geral de Provas para esta matéria.
2. Sistema de Jogo:
  - a. Na 1ª Divisão: é à melhor de 5 set's;
  - b. Na 2ª Divisão: é à melhor de 3 set's;

## **IV – ORGANIZAÇÃO DE JOGOS**

### **ARTIGO 7º**

#### *(Organização dos jogos)*

1. O CUL organiza-se sob a égide da ADESL que deverá:
  - a. Garantir a nomeação dos árbitros para cada jogo;
  - b. Divulgar no site oficial os horários e locais da realização dos jogos, bem como das respetivas alterações,
  - c. Fornecer o boletim de jogo à equipa de arbitragem e às equipas participantes na prova.
2. A equipa considerada como visitada é responsável pelo correto estado e colocação dos postes, das redes, dos bancos e do marcador.
3. Os dirigentes, treinadores e capitães de equipa devem zelar pelo cumprimento dos códigos de ética e espírito desportivo no desenrolar dos jogos.

### **ARTIGO 8º**

#### *(Boletim de Jogo)*

1. Todos os jogos ou encontros serão registados em boletins de jogos, segundo modelo próprio ou aprovado pela ADESL e devidamente assinados pelos capitães das equipas e pelo árbitro ao jogo.
2. Em cada jogo, podem figurar no Boletim de Jogo um máximo de catorze jogadores dos quais dois líberos, e três oficiais, dos quais um Treinador, dois Delegado
3. No Boletim de jogo é obrigatório constar um Agente Desportivo que atue exclusivamente como delegado ou treinador

### **ARTIGO 9º**

#### *(Arbitragens)*

1. Os jogos das competições oficiais organizadas pela ADESL serão dirigidos, salvo caso fortuito ou de força maior, por 2 árbitros na 1ª Divisão e por 1 árbitro na 2ª Divisão.
2. Compete à equipa da casa indicar um elemento responsável pelo preenchimento do boletim de jogo e manuseamento do marcador.
3. Cabe, em exclusivo, à equipa de arbitragem nomeada decidir se existem as condições necessárias para o jogo se iniciar ou concluir, cabendo em última instância à ADESL julgar as ocorrências verificadas no jogo, ratificando ou revogando o resultado do jogo.
4. A equipa de arbitragem deverá apresentar-se no local de jogo até 30 minutos antes da hora marcada para o seu início.
5. A ausência de equipa de arbitragem não deve ser fundamento para a não realização da competição. Nesse caso e pela ordem indicada o jogo deve decorrer:
  - a. Arbitrado por um só árbitro;
  - b. Arbitrado por um árbitro oficial presente na assistência e a convite dos dois capitães de equipa;

- c. Arbitrado por uma pessoa qualificada para o efeito que esteja na assistência e de acordo com os dois capitães de equipa;
- d. Arbitrado por duas pessoas nomeadas por cada uma das equipas;
- e. Arbitrado pelos capitães das 2 equipas.

6. O não cumprimento do ponto anterior por parte de uma ou das duas equipas intervenientes deve ser justificado por escrito e enviado à ADESL até 24 horas após a realização do encontro, cabendo à ADESL em última instância julgar e decidir sobre os seus fundamentos.
7. A equipa de arbitragem é responsável pelo preenchimento do boletim de jogo, no qual deve explicitar sucintamente os factos ocorridos, designadamente os de ordem disciplinar com a indicação clara dos seus intervenientes, causas e efeitos.

### **ARTIGO 10º**

#### *(Equipamentos)*

1. As equipas devem disputar os jogos com os seus equipamentos em condições regulamentares, destacando-se o seguinte:
  - a. Camisolas e calções de jogadores de campo todas iguais e numeradas;
  - b. Numeração diferente em todas as camisolas;
  - c. Outras referências que permitam a correta identificação dos intervenientes no jogo e autorizadas pela ADESL.

### **ARTIGO 11º**

#### *(Faltas de Comparência)*

1. A falta de comparência implica a derrota da equipa faltosa pelo resultado de:
  - a. 0-2 em jogos da 2ª Divisão, com os parciais 0-25 / 0-25
  - b. 0-3 em jogos da 1ª Divisão, com os parciais 0-25 / 0-25 / 0-25
2. A equipa que efetue a 2ª falta de comparência em qualquer fase da prova, será desclassificada da prova e a classificação far-se-á de acordo com o estipulado no Regulamento Geral de Provas.

## **V – DISPOSIÇÕES FINAIS**

### **ARTIGO 12º**

#### *(Casos Omissos)*

A interpretação dos casos omissos é da responsabilidade da ADESL.

### **ARTIGO 13º**

#### *(Disposições finais)*

1. A aplicação e interpretação deste regulamento são reservadas à ADESL.
2. Este regulamento foi aprovado em reunião de Direção da ADESL.