

REGRAS de Grupos de VOLEIBOL SOCIAL

Índice

1. OBJECTIVOS.....	1
2. ORGANIZAÇÃO	1
3. CONVOCATÓRIAS DOS TREINOS / JOGOS	2
4. CUSTOS.....	3
5. PENALIZAÇÕES	3
6. LESÕES E CUSTOS DE ASSISTÊNCIA MÉDICA SUPOSTADOS POR CADA JOGADOR	3

1. OBJECTIVOS

- A constituição de grupos de prática de Voleibol Social pretende promover a prática de treinos ou jogos de voleibol com carácter essencialmente de convívio e ambiente são, alegria, simpatia, fair play, empenho desportivo, e a busca do melhor nível técnico / tático possível.
- Pretende-se que grupos de praticantes de qualquer idade se organizem de modo a dinamizarem esta prática regularmente.
- Os grupos devem procurar manter a sua actividade ao longo da temporada (Setembro de um ano a Julho do ano seguinte).
- O modelo desta prática poderá passar por sessões de treino, jogos ou um misto dos dois.
- Estes grupos não carecem necessariamente de treinador formal. Pretende-se, acima de tudo, permitir a prática da modalidade por quem já alguma vez a praticou, organizando-se cada treino / jogo de acordo com os objectivos específicos de cada grupo.

2. ORGANIZAÇÃO

- Cada grupo deverá ter, preferencialmente, um dinamizador e um responsável financeiro.
 - O dinamizador é responsável por:
 - identificar os potenciais participantes,
 - identificar um ou vários pavilhões para a prática dos treinos ou jogos,
 - realizar e gerir as convocatórias dos treinos / jogos de modo a garantir um número mínimo de participantes por evento que permita um encontro satisfatório mas também que permita suportar os custos financeiros do aluguer.
 - O responsável financeiro é responsável por:
 - receber as contribuições mensais dos participantes do “núcleo duro” (ver mais adiante) e semanais dos restantes participantes;
 - pagar os alugueres dos pavilhões;

- manter uma contabilidade mínima dos valores recebidos dos participantes e pagos aos pavilhões de modo a garantir um equilíbrio nas contas do grupo e definir o número mínimo de participantes por treino / jogo que permitam a sustentabilidade do grupo.
- Sugere-se que cada grupo tenha entre 25 a 35 possíveis participantes de modo a se garantir treinos / jogos com o número máximo de participantes que se venham a definir.
- Sugere-se que o limite máximo de jogadores por treino / jogo seja de 12 ou 14, sendo que neste último caso fica um jogador a rodar na mudança de serviço de cada lado.
- De modo a haver um “núcleo duro” de jogadores que garantam um número mínimo base de participantes para garantir o financiamento do aluguer do pavilhão, sugere-se que se criem condições financeiras mais favoráveis (por ex., um valor fixo mensal igual ou inferior aos custos suportados pelos restantes participantes ao longo de um mês de treinos mas que é pago no início desse mês), ficando os participantes deste “núcleo duro” com o lugar garantido no treino de todo mês.

3. CONVOCATÓRIAS DOS TREINOS / JOGOS

- Os treinos / jogos devem ter, preferencialmente, uma prática semanal:
 - a definir por cada grupo de acordo com a disponibilidade dos praticantes e do pavilhão;
 - duração entre 1h30 a 2h00 por treino / jogo.
- As convocatórias serão feitas pelo dinamizador preferencialmente via aplicação (ex.: site BOLEIROS - <https://www.boleiros.com/>) que permita uma fácil gestão dos participantes no grupo, convocatórias, inscrições e desistências e mesmo a gestão financeira.
- O envio das convocatórias deve ocorrer preferencialmente até 3 dias antes do treino / jogo de modo a que os potenciais participantes possam decidir se pretendem participar ou dar o lugar a outros.
- Os participantes do “núcleo duro” serão pré-confirmados à priori, tendo a obrigatoriedade de se desconfirmarem ou informarem que não podem ir até 24h00 antes do treino.
- Os restantes participantes que se inscrevam para um treino poderão desinscrever-se até:
 - às 14h00 do dia do treino, caso este seja à tarde ou noite num dia de dia de semana,
 - às 12h00 de dia útil anterior caso o treino se realize de manhã num dia de semana ou num fim-de-semana ou num feriado.
- É possível confirmarem-se mais de 12 ou 14 jogadores, conforme o nº escolhido de participantes por jogo, pois podem sempre ocorrer desistências entre o envio da convocatória e a realização do treino.

4. CUSTOS

- A AVL procurará obter acordos com os pavilhões que venham a ser identificados pelos dinamizadores de cada grupo de modo a se obter os melhores valores de aluguer para os participantes destes grupos (ex.: o Pavilhão da Ajuda faz um desconto de 25% sobre os seus preços de tabela). O pagamento do aluguer dos Pavilhões fica a cargo do Responsável Financeiro do Grupo.
- A título de exemplo, uma vez que dependerá dos valores de aluguer dos pavilhões, apresentamos um modelo de custos utilizado actualmente nalguns grupos já existentes (todos os valores a pagar pelos participantes são directamente coletados pelo Responsável Financeiro do Grupo):
 - para um custo indicativo de 40€ por aluguer de 1h30 a 2h00;
 - valor a pagar por participante do “núcleo duro”: 15€ / mês com o compromisso de:
 - fazer parte do “núcleo duro” durante a temporada inteira,
 - pagar no início de cada mês, mesmo que não possam participar a não ser por razões de lesão ou outras de força maior.
 - valor a pagar para restantes participantes: 5€ / treino / jogo.
 - a pagar em dinheiro sempre no princípio ou final de cada treino / jogo.
 - 1º treino / jogo de um novo participante = 0€
 - para permitir a captação de novos participantes, validação e adaptação ao grupo.

5. PENALIZAÇÕES

- De modo a se garantir o respeito mútuo entre os participantes de cada grupo, sugere-se:
 - para quem estiver confirmado e não comparecer deve pagar o valor do treino / jogo como se tivesse participado (ex.: 5€).
 - os convocados não devem atrasar-se nem sair antes do final do jogo para que se possa tirar partido do tempo que disponível para jogar.

6. LESÕES E CUSTOS DE ASSISTÊNCIA MÉDICA SUPORTADOS POR CADA JOGADOR

- Cada jogador participa no grupo por sua conta e risco e suportará os custos da assistência médica de que necessite caso se lesione no decorrer dos treinos / jogos do grupo.