**REGULAMENTO DO FUTEVÔLEI**

1. **DO HORÁRIO DE USO**

Art. 1º - De terça, quarta e quintas das 18h às 21h30.

De sábado e domingo das 9h às 13h.

1. **DA CONVIVÊNCIA**

Art. 2º - Os participantes devem ter um comportamento cortes  não apenas em relação à equipe de arbitragem, mas também com os demais dirigentes, equipe adversária, companheiro(s) de equipe, boleiros e espectadores.

1. **DO TEMPO DE JOGO**

Art. 3º - As partidas sempre serão de 18 pontos corridos, se houver empate a partida finaliza-se com diferença **de 2 pontos ou máximo de 21 pontos.**

Art. 4º - Assim que chegar, **coloque seu nome na lousa que fica no mural**, para formar as duplas e definir a sequencia das partidas.

Art. 5º - O saque inicial da partida será decidido em comum acordo quanto à forma entre os praticantes. Exemplo: Jogar 1 ponto, o vencedor terá direito de iniciar sacando.

Art. 6º - Regras acordadas entre praticantes quanto às formas da partida e que não estão nesse documento, como quantidade de pontos por partidas, partidas jogadas, entre outros, somente serão válidas quando os 4 (quatro) sócios praticantes estiverem de comum acordo e não tiver nenhum outro praticante na espera, chegando um 5º quinto sócio praticante fica valendo esse documento.

1. **DA QUANTIDADE DE PARTIDAS**

Art. 7º - A dupla vencedora da primeira partida terá direito de jogar a segunda partida com a dupla que estiver na sequência da espera.

Art. 8º - **No caso de haver na espera 2 duplas ou mais**, e a dupla que já estava na quadra vencer a sua 2º partida, as 2 (duas) duplas sairão da quadra entrando as 2 (duas) próximas duplas que estiverem na sequência. Acabando essa partida, a dupla vencedora dos dois jogos anteriores retorna a quadra.

Art. 9º - Na regra anterior, **tendo apenas 1 dupla de fora esperando, e formar outra dupla com a partida já em andamento**, e o placar desse jogo tiver com 9 (nove) pontos ou mais, não se aplica a regra anterior. Ex. (Dupla A 09 x 02 Dupla B). **Se a pontuação estiver abaixo dos 9 (nove) pontos**, aplica-se o artigo 8º normalmente.

1. **DAS REGRAS OFICIAIS DO FUTEVÔLEI**

A ÁREA DE JOGO INCLUI A QUADRA E ZONA LIVRE

Art. 10º - A quadra de jogo é retangular,  medindo 18x9 metros e circundada pôr uma zona livre de, no mínimo 3 metros de largura com um espaço livre de qualquer tipo de obstrução, até uma altura mínima de 8 metros do solo.

LINHAS DE DELIMITAÇÕES DE QUADRA

Art. 11º - Se usadas fitas para marcações de quadra,  serão de  5 cm ate 8 cm de largura, caso sejam de cordas a espessura será  entre 20 e 30 milímetros de diâmetro.

LINHAS LIMÍTROFES

Art. 12º - A quadra possui duas linhas laterais e duas de fundo, situadas dentro das dimensões da quadra. Não existem linhas de centro.

ZONA DE SAQUE

Art. 13º - A zona de saque e a área situada atrás da linha de fundo, entre os prolongamentos das linhas laterais, estendendo-se ate o final da zona livre.

REDE E POSTES

Art. 14º - A rede medirá 9,5 metros de comprimento por um metro de largura e será estendida verticalmente sobre o eixo central da quadra.

Art. 15º - Devera ser feita de malhas quadriculadas em 10 cm,  em suas bordas (superior e inferior) delimitadas pôr faixas horizontais de 5 ate 8 cm de largura, de lona dupla e costuradas ao longo de toda extensão da rede. Em cada ponta dos eixos existe uma abertura, permitindo a fixação da rede nos postes por meio de cordas, mantendo esticada a borda superior, correndo pôr entre as faixas bem como na parte inferior que serão amarradas nos postes mantendo toda a rede bem esticada.

FAIXAS LATERAIS

Art. 16º - Duas   faixas  laterais  de  5  até  8 cm  de  largura  e 1 metro de  comprimento serão fixados  na  rede, no  sentido  vertical, sobre   a  linha  lateral.  São  considerados partes integrantes da rede e será permitida o uso de propaganda nestas faixas.

ANTENAS

Art. 17º - As antenas são varas flexíveis medindo 1,80 mts de altura e 10 milímetros de diâmetro, feitas de fibra de vidro ou material similar.

Art. 18º - Serão colocadas perpendicularmente na parte externa  de cada faixa lateral, paralelamente aos postes apoiado na borda inferior da rede.

Art. 19º - Deverá expor 80 cm acima da borda superior da rede.

Art. 20º - Serão pintadas preferencialmente, em cores vermelho e branco de 10 em 10 cm de um a ponta a outra.

Art. 21º - As antenas são consideradas parte integrante  da rede  e delimita lateralmente, o espaço de jogo sobre a mesma.

ALTURA DA REDE

Art. 22º - A altura da rede tanto para competições de duplas, como de quadra será de 2,20 metros. Sua altura  será medida no centro da quadra.

POSTES

Art. 23º - Os postes de fixação da rede devem medir 2,55 mts e fixados ao solo a uma distancia de no máximo 1 mt e mínimo de ½  mt de cada linha lateral da quadra.

Art. 24º - E proibido todo e qualquer tipo de equipamento ou obstáculo que possa ferir os atletas devem ser eliminados.

BOLA

Art. 24º - Pressão 0,56/0,63  Kg/ cm.

Art. 25º - Circunferência  68 ate 70 cm.

Art. 26º - Recomenda-se o uso das bolas Mikasa Kickoff SWL 310 – MIKASA F5

PARTICIPANTES

Art. 27º - Uma equipe é formada pôr dois (2)  jogadores nas duplas e pôr cinco (5) nas quadras (um reserva).

Art. 28º - Somente os jogadores inscritos na súmula poderão participar do jogo.

CAPITÃO

Art. 29º - O capitão da equipe será indicado na súmula

INDUMENTÁRIA DOS JOGADORES

Art. 30º - O uniforme dos jogadores consiste em short ou calção  e uma camisa de malha ou camiseta.

Art. 31º - As camisetas e os shorts em  competições  oficiais serão numeradas – 1 e 2 para duplas e de 1 e 5 para quadras.

DOS JOGADORES

Art. 32º - Todos os jogadores devem estar cientes e cumprir às oficiais de Futevôlei.

Art. 33º - Os participantes devem acatar as decisões da equipe de coordenadores, diretores e arbitragem  com alto espírito esportivo, sem discuti-las. No caso de duvidas, poderá ser solicitada uma explicação.

Art. 34º - Os participantes devem ter um comportamento cortes  não apenas em relação à equipe de arbitragem, mas também com os demais dirigentes, equipe adversária, companheiro(s) de equipe, boleiros e espectadores.

Art. 35º - Os participantes devem evitar as ações  ou atitudes que influenciem na decisão dos árbitros ou encobrir falto cometido pôr sua equipe.

Art. 36º - Os participantes devem evitar ações que provoquem retardamento da partida.

Art. 37º - É permitida a comunicação  entre os jogadores de uma equipe durante a partida, porém, durante o jogo, apenas o capitão esta autorizado a falar com os árbitros, desde que a bola não esteja em jogo.

Art. 38º - **Solicitar autorização para:** 1) troca de uniforme ou equipamentos; 2) verificar o numero do jogador; 3) checar a rede, a bola, etc. 4) endireitar uma linha de delimitação da quadra que esteja fora de posição e solicitar  tempo; ou 5) pedir  uma explicação sobre a aplicação  ou interpretação de uma regra. Caso a explicação não satisfaça ao jogador, ele devera comunicar imediatamente ao arbitro que se reserva o direito de registrar, oficialmente, seu protesto na sumula do jogo, ao termino da partida.

NO FINAL DO JOGO OS JOGADORES

Art. 39º - Agradecer os árbitros e cumprimentar seus adversários

Art. 40º - Caso algum jogador da equipe tenha expressado seu protesto junto ao primeiro árbitro, poderá, então, registra-lo na sumula do jogo.

DO CAPITÃO

Art. 41º - Antes do jogo, o capitão da equipe: 1) assina a sumula do jogo; 2) representa sua equipe no sorteio; 3) em qualquer momento da competição será o canal de comunicação entre os organizadores, à arbitragem e sua equipe.

DO  TÉCNICO

Art. 42º - Caso uma equipe seja dirigida pôr um técnico, ele poderá estar dentro dos limites da área de jogo durante a partida e deverá sempre assinar o sumula de jogo.

DA COMPETIÇÃO

Art. 43º - A forma de condução e organização da tabela dos torneios e campeonatos será definida pela comissão organizadora, tendo em vista o tempo disponível e o numero de equipes inscritas.

ANTES DA PARTIDA

Art. 44º - Após o aquecimento, o qual não deve exercer de cinco (5) minutos, na presença do 1º Árbitro  e dos dois Capitães deve ser realizado o sorteio, cujo vencedor escolhera campo ou saque.

ARMAÇÃO DA EQUIPE

Art. 45º - A ordem de saque de cada equipe de cada equipe será comunicada ao 2º Arbitro antes do inicio do jogo.

BOLA EM JOGO

Art. 46º - A jogada começa com o apito do 1º Arbitro, mas a bola só é considerada em jogo a partir da execução do saque.

BOLA FORA DO JOGO

Art. 47º - A jogada termina com o apito do arbitro. Mas caso ele apite devido a uma falta cometida com a bola em jogo, a partir da execução do saque.

BOLA DENTRO

Art. 48º - A bola é considerada dentro quando toca o solo da quadra de jogo, inclusive as linhas limites.

BOLA FORA

Art. 49º - A bola é considerada fora quando: 1) atinge o solo completamente fora dos limites da quadra de jogo, sem tocar as linhas limites; 2) toca num objeto situado fora da quadra, o teto ou uma pessoa fora de jogo; 3) toca as antenas, cordas, postes ou própria rede fora dos limites das faixas laterais ou das antenas; ou 4) cruza o plano vertical da rede, total ou parcialmente, fora do espaço de cruzamento.

TOQUES NA BOLA

Art. 50º - Cada equipe tem direito de tocar a bola no máximo três (3) vezes e no mínimo, uma vez para retorna-la pôr cima da rede ao campo adversário.

Art. 51º - Estes toques incluem, não apenas os toques intencionais dos jogadores, mas também qualquer contato involuntário com a bola.

Art. 52º - Não é permitido  ao jogador tocar na bola duas vezes consecutivamente.

CONTATOS SIMULTÂNEOS

Art. 53º - Dois jogadores podem tocar a bola num mesmo momento.

Art. 54º - Quando dois companheiros de equipe tocar a bola simultaneamente considerar-se á como dois toques efetuados  pela equipe.

Art. 55º - Quando dois companheiros de equipe tentam tocar a bola, mas apenas um realiza o toque, considera-se como um toque efetuado. No caso de colisão de jogadores de uma mesma equipe, nenhuma falta é cometida.

TOQUE APOIADO

Art. 56º - Não  é  permitido  ao  jogador  apoiar-se  no  companheiro   ou   qualquer   outra estrutura e/ou objeto para atingir a bola. Entretanto, o jogador que estiver por cometer uma falta (tocar a rede ou interferir na jogada da equipe adversária, etc) poderá ser impedido ou contido pelo companheiro da equipe.

CARACTERÍSTICAS DO TOQUE

Art. 57º - A bola poderá ser tocada com qualquer parte do corpo, exceto as mãos, antebraços e braços.

Art. 58º - A bola deve ser nitidamente tocada, não podendo ser tocada duas vezes pelo mesmo atleta (dois toques).

FALTA NO TOQUE DE BOLA

Art. 59º - Quatro toques –  Ocorre quando a equipe toca na bola 4 (quatro) vezes antes de devolvê-la ao campo do adversário.

Art. 60º - Toque irregular – Quando a bola toca no braço, antebraço ou na mão do atleta.

Denis Andreasi Renato Lotfi

Diretor de Esportes Presidente