

# REGULAMENTO DE FUTEVÔLEI



## I. DO HORÁRIO DE USO

Art. 1º - De segunda a sexta das 18h às 21h30.

De sábado e domingo das 9h às 13h.

## II. DA CONVIVÊNCIA

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

## III. 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 sequência 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.

## IV. 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 até 4 duplas**, e a dupla que já estava na quadra vencer a sua 2ª 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.

**No caso de haver 5 duplas ou mais**, abriremos a segunda quadra nº 4. O ganhador da quadra nº 5 permanece e joga contra o ganhador da quadra nº 4.

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.

## V. 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 até 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 até 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 - Deverá ser feita de malhas quadriculadas em 10 cm, em suas bordas (superior e inferior) delimitadas pôr faixas horizontais de 5 até 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 apoiados 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 distância 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 até 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 numerados – 1 e 2 para duplas e de 1 e 5 para quadras.

#### DOS JOGADORES

Art. 32º - Todos os jogadores devem estar cientes e cumprir aos 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 dúvidas, poderá ser solicitada uma explicação.

Art. 34º - Os participantes devem ter um comportamento cortês 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 falta 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 está 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 número 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 deverá 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 número 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 início 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 árbitro. 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.

A direção.

