



Regulamento Geral do Circuito Gaúcho de Futevôlei 2021

Na 4ª temporada do Circuito Gaúcho de Futevôlei, teremos algumas atualizações e novidades, para que o esporte siga crescendo de forma organizada, os atletas possam receber premiações melhores e a competição possa ter seu melhor nivelamento por categoria.

CAPÍTULO I - DAS INSCRIÇÕES NAS ETAPAS

Art. 1º - Todas as inscrições em qualquer uma das etapas que realizarmos, deverão ser feitas através do site www.circuitogauchodefutevolei.com, respeitando os prazos divulgados. Será considerado inscrição efetivada, depois de feito o preenchimento do formulário e pagamento integral da dupla.

Art. 2º - No caso da dupla ter feito a inscrição e algum membro ficar impedido de jogar, será possível substituir o atleta por outro, antes do início da etapa. Após o início dos jogos, independente do motivo, não poderá ser feito substituição.

Art. 3º - Se os 2 atletas da dupla ficarem impedidos de jogar, poderão cancelar a inscrição e ceder a vaga para próxima dupla na fila de espera, deixando o valor da inscrição de saldo para próxima etapa, se notificarem a organização com 24hs de antecedência do sorteio, através do e-mail contato@circuitogauchodefutevolei.com ou pelo whatsapp (51) 98295-5555. No caso de estorno, o mesmo será realizado em até 5 dias úteis após o evento.

Art. 4º - As inscrições serão encerradas 1 semana antes do evento. Esta medida nos ajudará a pagar com antecedência os fornecedores, criação da tabela e também planejar alguns detalhes da organização.

Art. 5º - Os meios de pagamento das inscrições feitas pelo site são: Boleto Bancário ou Cartão de Crédito..

Art. 6º - Ao final da inscrição, todos receberão um e-mail com o "ingresso" e alguns detalhes do evento. Não é necessário mostrar no dia do evento, mas serve como comprovante da inscrição.

Art. 7º - Caso façamos uma ação para dar algum brinde para os inscritos, a informação utilizada para ter o controle, será o número do ingresso que será enviado automaticamente por e-mail.



Etapa Romagna Seguros - Caxias do Sul		Nº DO INGRESSO EZCQ-2XYC-OK021
HORA E LOCAL 21 de Abril de 2018 às 9:00 (-03) – 22 de Abril de 2018 às 8:00 (-03) Bohrer Sports, R. Antônio Ribeiro Mendes, 2800 - Santa Catarina, Caxias do Sul - RS, 95032-130, Brasil		Nº DO PEDIDO EZCQ-2XYC-OK
TIPO E PREÇO DO INGRESSO Dupla (lote1) – R\$80		STATUS DO PAGAMENTO Pago
COMPRADO POR Lucas Zimmer ZIMMER DOS SANTOS	DATA DO PEDIDO 20 de mar de 2018	

Art. 8º - Em edições que tivermos um número limitado de quadras, poderemos limitar o número de inscritos e organizar um qualify, ou seja, uma competição que antecede a etapa oficial, com o objetivo de classificar algumas duplas para compor o número de duplas. Quando ocorrer, avisaremos com antecedência o dia, horário e como irá funcionar.

CAPÍTULO II - CATEGORIAS DO CIRCUITO

Art. 1º - As categorias existentes no Circuito Gaúcho de Futevôlei de 2021, serão as seguintes: Ouro (A), Prata (B) e Bronze (C) e Iniciante até 1 ano. Os 4 primeiros atletas da categoria Prata de 2020, subirão de divisão e não poderão jogar mais a série Prata (B) em 2021. Os 10 primeiros atletas da categoria bronze em 2020, não poderão mais jogar a categoria Bronze em 2021. A categoria iniciante até 1 ano será considerada de passagem, ou seja, somente praticantes com no máximo 1 ano de Futevôlei podem jogar. Duplas com pódio em alguma etapa, automaticamente só poderá jogar a categoria Bronze na etapa seguinte (mesmo com duplas diferentes).

Art. 2º - No caso do atleta não ter jogado em 2020 nenhuma etapa, faremos uma análise com a comissão de nivelamento de atletas, para definir em qual categoria se encaixa.

Art. 3º - Além das categorias A, B e C, também teremos em algumas etapas as categorias Misto, Feminino, Master, Kids, 4 x 4, 3 x 3, Iniciante (com menos de 1 ano). A inclusão destas categorias dependerá do local (número de quadras disponíveis), mas sempre divulgaremos no momento da divulgação, quais categorias faremos em cada edição.

CAPÍTULO III - RANKING DO CIRCUITO

Art. 1º - Em cada categoria, teremos um ranking individual (por atleta), por 6 meses, que definirão os atletas que vão subir no ano seguinte. Também irão subir para categoria acima.



Art. 2º - Este ranking também será responsável por definir os TOP 10 melhores do Circuito, que vai definir os participantes de um evento especial que faremos no final da temporada, para entregar as premiações dos melhores do ano.

Art. 3º Os critérios utilizados para somar pontos são os seguintes:

30 pontos pela participação na etapa
120 pontos para cada um da dupla que ficar em 1º lugar
90 pontos para cada um da dupla que ficar em 2º lugar
80 pontos para cada um da dupla que ficar em 3º lugar
70 pontos para cada um da dupla que ficar em 4º lugar
50 pontos para cada um da dupla que ficar em 5º lugar (quartas)
50 pontos para cada um da dupla que ficar em 6º lugar (quartas)
50 pontos para cada um da dupla que ficar em 7º lugar (quartas)
50 pontos para cada um da dupla que ficar em 8º lugar (quartas)
30 pontos para cada um da dupla que ficar em 9º lugar (oitavas)
30 pontos para cada um da dupla que ficar em 10º lugar (oitavas)
30 pontos para cada um da dupla que ficar em 11º lugar (oitavas)
30 pontos para cada um da dupla que ficar em 12º lugar (oitavas)
30 pontos para cada um da dupla que ficar em 13º lugar (oitavas)
30 pontos para cada um da dupla que ficar em 14º lugar (oitavas)
30 pontos para cada um da dupla que ficar em 15º lugar (oitavas)
30 pontos para cada um da dupla que ficar em 16º lugar (oitavas)

Art. 4º - A participação no Qualify, também irá computar 30 pontos pela participação, caso a dupla não participe da Etapa.

Art. 5º - Caso a dupla dê W.O em todas as partidas, não será computado 30 pontos pela participação.

Art. 6º - Todas as etapas do início ao fim, terão a mesma quantidade de pontos, sem a possibilidade de alguma etapa ter pontuação dobrada.

Art. 7º - Os critérios de desempate, no caso de 2 atletas terem a mesma pontuação no ranking geral serão os seguintes:

- 1º - Títulos
- 2º - Etapas Disputadas
- 3º - Persistindo o empate, será considerado a mesma posição para os 2 ou mais atletas.

Art. 8º - Os critérios para soma de pontos do ranking por etapa:

- a. Os 1º, 2º, 3º e 4º colocados serão definidos pelos confrontos.



- b. Os demais colocados serão baseados na posição que a dupla ficou na etapa. Além dos 30 pontos de participação, quem chegou nas Quartas, recebem 50 pontos e quem parou nas Oitavas recebem 30 pontos.

Art. 9º - Não teremos o descarte da pior pontuação do atleta no ano.

Art. 10º - Os cabeças de chave dos grupos serão definidos com base no ranking geral de 2020 na categoria A, misto e feminino para 1ª etapa. Nas categorias B e C, será feito sorteio para a 1ª etapa. A partir da 2ª etapa, já utilizaremos o ranking geral de 2021.

Art. 11º - No final de cada temporada, faremos um evento especial para premiar os melhores do ano e alguns convidados especiais. Os atletas que jogarem todas as etapas do ano, também poderão ser convidados para participar deste evento especial no final do ano.

CAPÍTULO IV - QUADRAS

Art. 1º - Primamos pela organização e qualidade dos nossos eventos, e vamos sempre buscar locais que as quadras tenham as medidas oficiais e espaços de recuo na parte lateral e de fundo, para que todos os atletas possam desempenhar seu melhor futevôlei. Mas por estarmos atrasados em relação ao restante do Brasil em estrutura de quadras, não temos locais suficientes pelo estado, com quantidade mínima de 3 quadras com todos os requisitos básicos, para atender a necessidade do Circuito Gaúcho de Futevôlei, então poderemos em algum momento inserir um local com quadra com medidas próximas a oficial e/ou com pouco recuo.

Art. 2º - O mesmo acontece com a altura nas redes. Se o local não dispor de ferramentas para que a altura seja regulada nos 3 tamanhos que requerem as categorias misto (2.10cm), feminino (2m) e todas as outras, utilizaremos as medidas da categoria livre (2.20cm) de altura.

Art. 3º - Todas as etapas deverão ter 1 par de antenas em cada quadra, mas em caso de o local/estrutura não permitir, os jogos poderão ser realizados com adaptações ou sem antena.

CAPÍTULO V - UNIFORME

Art. 1º - Em cada etapa divulgaremos como será o uniforme, podendo a competição dar para os inscritos uma regata e até mesmo calção, quando conseguir um patrocinador. Ou vender de forma opcional para cada inscrito, deixando em aberto a utilização ou não do uniforme do evento. Também poderemos liberar o uso de um uniforme que não seja da competição, podendo representar um patrocinador, clube, escola ou empresa, mas deverão ser solicitados à organização para avaliação.

Art. 2º - Permitimos que atletas homens utilizem sungas e mulheres biquini na parte de baixo, caso um calção não seja dado no momento da inscrição na etapa. Nas edições que o uniforme não for obrigatório, homens e mulheres não poderão jogar sem regata/camiseta.



CAPÍTULO VI - BOLAS

Art. 1º - As bolas utilizadas no evento serão as que a organização definir no momento da partida. Os atletas poderão em consenso (as 2 duplas), trocar por outra bola, se for de comum acordo. Esta regra é válida, se não houver um patrocinador da bola no evento.

Art. 2º - Caso a bola da partida tenha alguma deformidade, qualquer atleta pode pedir ao árbitro da partida a troca. A decisão final de troca ou não, encher ou não a bola, será exclusiva do árbitro da partida.

CAPÍTULO VII - FORMULA DE DISPUTA

Art. 1º - As fórmulas de disputa de cada etapa serão no formato de grupos ou eliminatória dupla, conforme o número de participantes e número de quadras disponíveis no dia do evento. Divulgaremos no dia do congresso técnico a fórmula que adotaremos.

Art. 2º - O critério de desempate quando a fórmula de disputa for grupos, para definir o 1º e 2º colocado dentro do grupo, será o seguinte: 1º Vitórias, 2º Confronto direto (entre 2 duplas), 3º Saldo, 4º Pontos Feitos. Permanecendo empate, será escolhido a dupla que tiver melhor posicionado no ranking, no somatório da dupla. A fórmula deverá ser feita entre todas as duplas do grupo e não somente entre os envolvidos na disputa.

Art. 3º - Será considerado W.O. (Walk Over) quando a dupla não estiver em quadra após 5 minutos do horário da tabela divulgada previamente, e o resultado que será computado será 18 x 0.

CAPÍTULO VIII - CONGRESSO TÉCNICO

Art 1º - O congresso técnico será sempre realizado com no mínimo 2 dias de antecedência do evento, em data previamente avisada no momento da inscrição. No congresso técnico vamos divulgar o formato de disputa, tirar as dúvidas e fazer o sorteio dos grupos, cabeças de chave, além de apresentar o regulamento da edição.

CAPÍTULO IX - TEMPO PARA ATENDIMENTO DE ATLETAS

Art. 1º - O tempo para atendimento de atletas será de 5 minutos no total, sendo que o atleta poderá parar para atendimento mais de 1 vez, sendo que no total, o tempo utilizado somando todas as paradas, deverá ser no máximo de 5 minutos na partida inteira, independente do número de sets.

CAPÍTULO X - REGRAS



Art. 1º - Os jogos serão regidos pelas regras oficiais do Futevôlei.

1. **ÁREA DE JOGO:** A área de jogo compreende a quadra de jogo e a zona livre.
2. **DIMENSÕES:** A quadra de jogo tem a forma de um retângulo, medindo 18m X 9m, circundada por uma zona livre retangular e simétrica de, no mínimo, 3m.
 - a. **LINHAS DE DELIMITAÇÃO DA QUADRA:** As duas linhas laterais e as duas linhas de fundo delimitam a quadra. As linhas de fundo e laterais estão inseridas na dimensão da quadra de jogo.
 - b. **ZONA DE SAQUE:** A zona de saque terá 9m de largura após a linha de fundo, estando esta excluída. Ela está delimitada pelas linhas laterais, ambas incluídas.
3. **REDE:** Mede 1m de largura por 9,5m de comprimento.
 - a. **FAIXAS LATERAIS:** Duas faixas laterais, medindo 5cm de largura por 1m de comprimento, são fixadas verticalmente na rede, acima da linha lateral. São consideradas como parte integrante da rede.
 - b. **ANTENAS:** As antenas são varas flexíveis medindo 1,8m de comprimento e 10mm de diâmetro. São feitas de fibra de vidro ou material similar. São colocadas verticalmente na rede, tangenciando a parte externa das faixas laterais. Na parte superior de cada antena, 80cm estendem-se além do bordo superior da rede. São consideradas como parte integrante da rede e delimitam lateralmente o espaço de jogo por sobre a rede.
 - c. **ALTURA DA REDE:** A altura da rede deve ser de 2,00m para jogos femininos e de quadras (Futevôlei 4x4®) e 2,20m para jogos masculinos de duplas. A medida é tomada do centro da quadra de jogo. As duas extremidades da rede (acima da linha lateral) devem estar na mesma altura.
4. **BOLA:** Todas as bolas usadas em uma partida devem ter as mesmas características no que diz respeito à circunferência, peso, pressão e modelo.
5. **DIREITO E RESPONSABILIDADES DOS PARTICIPANTES:**
 - a. Os participantes devem conhecer e cumprir as regras oficiais do FUTEVÔLEI.
 - b. Os participantes devem aceitar as decisões dos árbitros com espírito esportivo, sem questioná-las. Em caso de dúvida, um esclarecimento pode ser solicitado.
 - c. Os participantes devem ter conduta respeitosa e cortês, dentro de um espírito esportivo, não somente para com os árbitros, mas também em relação aos demais



componentes da equipe de arbitragem, adversários, ao companheiro e aos espectadores.

- d. Os participantes devem evitar ações ou atitudes que possam influenciar nas decisões dos árbitros ou ainda, encobrir faltas cometidas por sua equipe.
- e. Os participantes devem evitar ações que objetivem o retardamento do jogo.
- f. Durante a partida, quando a bola estiver fora de jogo, o atleta poderá solicitar explicações na aplicação ou interpretação das regras. Caso a explicação não lhe satisfaça, ele deverá imediatamente comunicar ao árbitro que ele se reserva o direito de ter o seu desacordo registrado na súmula, como um protesto oficial ao final do jogo.
- g. Os participantes poderão solicitar a posição de saque.

6. MARCAÇÃO DE PONTOS:

- a. Duplas: ganha o jogo a equipe que primeiro atingir 18 pontos, com uma diferença mínima de 2 pontos em relação aos pontos do adversário. Caso as equipes empatem em 17 pontos, o jogo continuará até que uma diferença de 2 pontos seja atingida ou no máximo 21 pontos.
- b. Quadras (4x4): ganha o jogo a equipe que primeiro atingir 25 pontos (não há o 26º ponto).

7. PREPARAÇÃO DA PARTIDA:

- a. SORTEIO: Antes do aquecimento, o árbitro realiza o sorteio na presença dos atletas. O vencedor do sorteio escolhe o direito de sacar ou o lado da quadra.

8. SITUAÇÕES DE JOGO:

- a. BOLA EM JOGO: O árbitro apita autorizando o saque. A bola está em jogo após o atleta golpeá-la.
- b. BOLA "DENTRO": Considera-se bola "dentro", quando:
 - i. A bola toca o solo da quadra, inclusive nas suas linhas limítrofes de marcação;
 - ii. A bola toca o solo por fora da quadra, mas toca nas suas linhas limítrofes de marcação.

9. BOLA "FORA": Considera-se bola "fora", quando:

- a. A parte da bola que toca o solo está totalmente fora das linhas de marcação da quadra;



- b. Toca um objeto fora da quadra ou uma pessoa fora do jogo;
- c. Toca as antenas, postes ou a própria rede fora das bandas laterais ou das antenas;

10. TOQUE DE BOLA:

- a. Cada equipe tem direito a tocar na bola no máximo três vezes.
- b. Um jogador não pode tocar a bola duas vezes consecutivas.
- c. A bola pode ser tocada com qualquer parte do corpo, exceto com as mãos e braços.
- d. A bola pode tocar várias partes do corpo, contando que estes toques ocorram simultaneamente.

11. BOLA NA REDE: A bola enviada para a quadra adversária deve passar por cima da rede, dentro do espaço de cruzamento. O espaço de cruzamento é a parte do plano vertical da rede, assim delimitado:

- a. Abaixo, pelo bordo superior da rede;
- b. Lateralmente, pelas antenas e seu prolongamento imaginário;
- c. A bola que cruza a rede pode tocá-la, inclusive no saque.
- d. Quando uma bola é jogada na rede, pode ser recuperada dentro do limite dos três toques da equipe.

12. JOGADOR NA REDE:

- a. **INVASÃO SOB OU SOBRE A REDE:** É permitido invadir o espaço do adversário por sob a rede, contando que não interfira em sua ação de jogar. Sobre a rede não há invasão.
- b. O contato com a rede será considerado falta.
- c. Uma vez que o jogador tenha golpeado a bola, ele pode tocar os postes.
- d. Será considerado falta quando um jogador invadir o espaço do adversário sob a rede, interferindo na ação de jogo do mesmo.

13. SAQUE:

- a. O saque inicial é executado pela equipe determinada pelo sorteio.



- b. Depois do primeiro saque, determina-se o jogador que vai sacar da seguinte maneira:
 - i. Quando a equipe que sacou vence a “DISPUTA” (obtem o ponto), o jogador que sacou antes saca novamente;
 - ii. Quando a equipe que recebeu o saque vence a “DISPUTA” (obtem o ponto), ganha o direito de sacar e o saque será executado pelo jogador que não sacou anteriormente.
- c. O sacador deve executar o saque dentro de 5 segundos após o árbitro apitar autorizando o saque.
- d. O saque efetuado antes do apito do árbitro é anulado e repetido.

14. BARREIRA:

- a. Uma barreira ocorre quando um jogador da equipe sacadora move os braços, salta ou desloca-se para os lados, quando o saque está sendo efetuado e a bola passa sobre ele.
- b. O jogador da equipe sacadora não pode impedir através de formação de barreira os adversários de verem o sacador ou a trajetória da bola. Isso apenas no saque!
- c. POSICIONAMENTO: O sacador, de posse da bola, aguarda o posicionamento dos atletas da equipe adversária, escolhe o local do saque e coloca a bola sobre ele. Neste momento, os atletas adversários não podem mais inverter suas posições, mesmo que o sacador resolva mudar seu posicionamento de saque, ou seja, a prioridade de posicionamento é sempre do sacador.

15. TROCA DE LADO:

- a. Duplas: a cada 6 pontos disputados os jogadores deverão trocar o lado da quadra em sentido horário, por fora da quadra;
- b. Quadra (4x4): a cada 5 pontos disputados os jogadores deverão trocar o lado da quadra em sentido horário por fora da quadra.

16. CONDUTA INCORRETA: As condutas incorretas de uma equipe em relação aos dirigentes, adversários ou espectadores, não serão permitidas e serão consideradas faltas. Dependendo do grau de incorreção de conduta, o árbitro deverá aplicar as seguintes penalidades:

- a. Advertência verbal;
- b. Advertência com cartão amarelo, sendo que do 2º em diante haverá perda do ponto, ou seja, ganho de 1 ponto para a equipe adversária.



- c. Advertência com cartão vermelho e consequente eliminação da dupla.

17. CONSIDERAÇÕES ESPECIAIS PARA JOGOS MISTOS: Para os jogos mistos, compostos por um atleta masculino e outro feminino, algumas regras especiais devem ser observadas, no que diz respeito à:

- a. LINHAS DE MARCAÇÃO DA QUADRA: Seguem o mesmo padrão das demais categorias, acrescentando, porém, uma linha de 2,5m colocada a partir do centro da linha de fundo da quadra, seguindo para dentro da mesma, devendo ser fixada apenas pela extremidade que fica junto à linha de fundo. A linha poderá ser feita na areia. O objetivo desta linha é de dividir o espaço do atleta masculino e do atleta feminino, somente para a recepção do saque.
- b. SAQUE: O não cumprimento aos critérios estabelecidos nos itens i e ii serão considerados falta e o saque anulado e repetido, sendo que, se ao repetir o saque ocorrer nova falta, haverá a marcação do ponto.
 - i. O atleta masculino só pode sacar no atleta masculino adversário;
 - ii. O atleta feminino pode sacar livremente em qualquer um dos componentes da equipe adversária. Porém, se o saque for efetuado na área de recepção do atleta feminino, o atleta masculino não pode interferir na recepção.

18. CONSIDERAÇÕES ESPECIAIS PARA JOGOS DE QUADRA (4×4):

- a. MARCAÇÃO DE PONTOS:
 - i. Ganha o jogo a equipe que primeiro atingir 25 pontos jogados em uma partida única sem vantagem.
 - ii. A jogada denominada bicicleta (*) quando executada por uma das equipes, vale dois pontos se a bola atingir a quadra adversária por sobre a rede e não retornar a quadra executante imediatamente após executada. Entende-se por bicicleta, quando o jogador, de costas para a quadra adversária, golpeia a bola por sobre a rede com um dos pés, ficando seu corpo totalmente “no ar” e as costas paralela ao chão.

CAPÍTULO XI - CASOS OMISSOS

Art. 1º - Caberá à Comissão Organizadora resolver os casos omissos no presente Regulamento.

CONTATOS

Paulo Kendzerski

Celular e Whatsapp: (51) 98295-5555

E-mail: contato@circuitogauchodefutevolei.com



Website: <https://www.circuitogauchodefutevolei.com/>

Instagram: <https://instagram.com/circuitogauchodefutevolei>