

3 - Vôlei de areia 4x4

Art. 31 O torneio será disputado conforme as regras do vôlei de praia 4x4 da Confederação Brasileira de Voleibol (CBV), com as alterações deste Regulamento.

Art. 32 Cada equipe poderá inscrever até 5 (cinco) atletas. Uma partida não poderá ser iniciada com menos de quatro atletas. A equipe deverá permanecer, no mínimo, um(a) atleta de gênero oposto em quadra, sendo recomendado incluir, pelo menos, dois atletas de gênero oposto na inscrição da equipe. Caso a equipe inscreva somente um(a) atleta do gênero oposto e esta(e) não possa participar, poderá solicitar de outra equipe inscrita ou incluir outra(o) funcionária(o) presente no evento, após autorização da CO.

Art. 33 Na disputa desta modalidade será adotado o sistema de dois sets vencedores, ou seja, melhor de três sets, da seguinte forma:

- a) Dois primeiros sets: o set é vencido pela equipe que primeiro marcar 21 (vinte e um) pontos. No caso de empate, 20x20, o jogo continuará até que uma equipe alcance uma vantagem de 2 pontos. Sempre haverá troca de lado, a cada 7 pontos jogados, sem direito a descanso.
- b) 3º set: no caso de empate de sets vencidos 1x1, para vencer o terceiro e decisivo set uma das equipes terá que marcar, no mínimo, 15 (quinze) pontos, com uma vantagem mínima de 2 (dois) pontos. Não há ponto limite. As trocas de lado serão feitas quando a contagem atingir múltiplos de 5 (cinco) pontos.

Parágrafo único – A critério da Comissão Organizadora e de acordo com as condições, como número de equipes, instalações disponíveis, etc, poderá ser utilizada a forma de disputa com apenas um set, conforme abaixo:

- a) A equipe vencerá o set e a partida ao marcar 21 (vinte e um) pontos, com um mínimo de dois pontos de vantagem sobre o placar do adversário.
- b) Na ocorrência de um empate em 20 (vinte) pontos, o jogo continuará até uma equipe conseguir uma vantagem de 2 (dois) pontos sobre a outra.

- c) Sempre haverá troca de lado, a cada 7 pontos jogados, sem direito a descanso.

Art. 34 A quadra de jogo, condições e equipamentos são os mesmos do Voleibol de Praia.

Art. 35 Antes do aquecimento, o árbitro realizará um sorteio, na presença dos capitães das equipes, dando ao vencedor do sorteio o direito de escolher entre:

- a) Sacar ou recepcionar o primeiro saque ou;
- b) Escolher o lado da quadra.

Art. 36 Os jogadores substitutos devem sentar-se ou aquecer-se próximo à área de sua equipe.

Art. 37 Não existem posições determinadas na quadra, mas a ordem de saque deve ser mantida durante o jogo.

Art. 38 Uma equipe poderá efetuar substituições sem restrições durante o jogo.

Art. 39 Apenas UM lançamento para saque é permitido. Não é permitida nenhuma outra tentativa de saque.

Art. 40 Os jogadores da equipe sacadora não devem impedir, com barreira, o adversário de ver o jogador no saque ou a trajetória da bola. A pedido do adversário eles devem deslocar-se lateralmente ou abaixar-se.

Art. 41 O contato do bloqueio não é considerado como um toque da equipe (idêntico ao voleibol indoor e diferente do voleibol de duplas de praia).

Art. 42 NÃO é considerada falta se contatos simultâneos entre adversários por cima da rede resultam numa bola presa.

Art. 43 Um jogador não pode completar um ataque usando a “largada” de mão aberta direcionando a bola com os dedos.

Art. 44 NÃO há linha de ataque. Os jogadores podem atacar ou bloquear de qualquer parte da área de jogo.

Art. 45 NÃO há linha central. Os jogadores podem entrar no espaço do adversário, quadra e/ou zona livre, desde que não interfira no jogo do adversário.

Art. 46 O primeiro contato (recepção do saque, ataque suave, defesa e etc.) é o mesmo do Voleibol de Praia.

Art. 47 É proibido tocar em qualquer parte da rede ou da antena, exceto o contato acidental do cabelo.

Art. 48 Um jogador pode completar um ataque usando o toque de bola sem respeitar a trajetória perpendicular à linha dos ombros.

Art. 49 Cada equipe tem direito a 2 tempos de descanso, de 30 segundos, durante o jogo.

Art. 50 No dia da realização do torneio, caso ocorra desistência de uma equipe, os jogos poderão ser antecipados. Portanto, é necessário que todos compareçam com antecedência de 30 minutos do horário marcado para seu jogo.

Art. 51 A altura da rede será 2,43m.

Art. 52 A quadra terá as medidas oficiais de 16x8m, circundada por uma zona livre de, no mínimo, 3 (três) metros de largura, em terreno de areia, nivelado, o mais plano possível, livre de pedras, conchas ou qualquer outro objeto que possa representar risco de ferimento aos jogadores.

Parágrafo único – A dimensão da zona livre é referencial, porém, consideradas as condições das AABBs e resguardada a segurança dos atletas, poderá ser menor.

Art. 53 As linhas estão situadas dentro das dimensões da quadra e têm de 5 a 8 cm de largura, com cores bem contrastantes em relação a cor da areia. Poderão ser utilizadas cordas, desde que não propiciem danos físicos aos participantes.

CAPÍTULO III DAS SÚMULAS

Art. 66 As súmulas dos jogos serão preenchidas com os nomes completos dos participantes, evitadas as abreviações, e deverão ser assinadas por todos os atletas, capitão e técnico, quando da identificação pessoal.

Art. 67 As súmulas serão entregues pela Comissão Organizadora à arbitragem, devidamente preenchidas, trinta minutos antes do início da partida.

Art. 68 As súmulas serão encerradas tão logo termine a partida, anulando os campos não preenchidos e encaminhadas, imediatamente, à Comissão Organizadora, que é obrigada a fornecer cópia quando solicitada.

Art. 69 É proibida a anotação de recurso em súmula.

§ 1º Será permitida a anotação em súmula de protesto formal antes do início da partida ou ao final, para salvaguardar direitos.

§ 2º As alterações em súmula de jogo de inclusões, exclusões ou substituições, bem como mudanças de técnico, só poderão ser realizadas pela Comissão Organizadora ou com a autorização desta.

CAPÍTULO IV DA ARBITRAGEM

Art. 70 Além de arbitrar as partidas, os árbitros terão as seguintes atribuições:

- a) coletar a assinatura de todos os inscritos presentes, de ambas as equipes e anular os campos não preenchidos após as partidas;
- b) identificar todos os que participarão (campo e banco) da competição;
- c) vistoriar as condições de instalações, uniformes, equipamentos e material esportivo para a realização da partida;
- d) decidir sobre a realização, continuação e conclusão das partidas;
- e) anotar, em súmulas, todas as ocorrências disciplinares da partida, de forma clara;
- f) aplicar WxO quando uma das equipes não comparecer, ou não possuir o número mínimo de atletas exigido pela regra oficial, considerando que cabe ao árbitro a aplicação de WxO e a consignação em súmula, ao tempo em que solicitará aos competidores presentes, de ambas as equipes, devidamente uniformizados, a assinatura da mesma, observando os Artigos 3º e 66 do Regulamento Técnico.

CAPÍTULO V DA PONTUAÇÃO

Art. 71 Serão adotados os seguintes critérios para pontuação das equipes, em função de resultados em jogos:

Modalidades	Vitória	Empate	Derrota
Futebol minicampo	3 pontos	1 ponto	0 ponto

Modalidades	Vitória	Derrota
Voleibol	1 ponto	0 ponto
Vôlei de areia 4x4	1 ponto	0 ponto
Beach tennis	1 ponto	0 ponto
Tênis de mesa	1 ponto	0 ponto

CAPÍTULO VI PONTUAÇÃO EM CASOS DE WxO

Art. 72 Em caso de incidência de WxO, será considerado o placar de acordo com o quadro a seguir:

Modalidade	Resultados a serem considerados
Futebol minicampo	1 x 0
Voleibol	3 sets x 0 com parciais de 25 x 0 ou; 2 sets x 0, com parciais de 25 x 0, quando o sistema de disputa for alterado para dois sets vencedores, conforme previsto no Artigo 29, parágrafo único.
Vôlei de areia 4x4	2 sets x 0 com parciais de 21 x 0; ou 1 set x 0, com parcial de 21 x 0, quando o sistema de disputa for alterado para um set, conforme previsto no Artigo 33, parágrafo único.
Beach tennis	2 sets x 0 com parciais de 6 x 0; ou 1 set x 0 com parciais de 8x0, quando o sistema de disputa for alterado para um set, conforme previsto no Artigo 57.
Tênis de mesa	3 sets x 0 com parciais de 11 x 0, quando o sistema de disputa for alterado para qualquer quantidade de sets ímpares, conforme previsto no Artigo 62 parágrafo único, será aplicada mesma quantidade de sets definidos pela Comissão Organizadora para o vencedor.

§ 1º Toda ocorrência de WxO deve ser julgada pela CDD.

§ 2º No caso de WxO na fase classificatória (grupos), todos os jogos nos quais a equipe infratora participou terão como resultado os estabelecidos no caput deste Artigo. A equipe infratora fica automaticamente eliminada da competição e não serão considerados os cartões amarelos e vermelhos, artilharia e a classificação disciplinar. Se o WxO ocorrer em outras fases eliminatórias (exemplo: quartas de final, semifinal ou final), os resultados da fase classificatória (grupos) não serão revertidos e os cartões amarelos e vermelhos, artilharia e a classificação disciplinar serão mantidos.

§ 3º Para controle de defesa menos vazada, será considerado o placar revertido conforme o caput deste Artigo.

§ 4º Em ambos os casos, a equipe infratora estará automaticamente desclassificada da disputa de artilharia e defesa menos vazada.

§ 5º A Comissão Organizadora tem alçada para prorrogar o prazo previsto no Artigo 3º deste Regulamento, de 15 minutos de atraso da modalidade, analisada a justificativa apresentada pela equipe.

CAPÍTULO VII

DOS CRITÉRIOS PARA DESEMPATE

Art. 73 Quando duas equipes ou mais obtiverem o mesmo número de pontos, serão adotados os seguintes critérios para desempate:

Futebol minicampo	Voleibol, Vôlei 4X4, Beach tennis e Tênis de mesa
maior número de vitórias saldo de gols maior número de gols marcados confronto direto (*) classificação disciplinar sorteio	maior número de vitórias sets average (**) pontos average (**) confronto direto (*) sorteio

(*) O confronto direto somente será utilizado quando, no momento da aplicação deste critério de desempate, estiverem apenas 2 (duas) equipes empatadas;

(**) Divisão dos sets ou pontos vencidos (pró) pelos sets ou pontos perdidos (contra), ou seja:

- Sets vencidos / Sets perdidos = índice de average;
- Pontos vencidos / Pontos perdidos = índice de average;
- A equipe que tiver o maior índice de average é melhor;
- Quando, para cálculo de average, uma equipe não sofrer sets ou pontos, é ela a classificada, pois embora a divisão por zero seja indefinida, é possível dizer que o seu resultado tende a infinito.