

JOGOS ESCOLARES MARANHENSES

2021

REGULAMENTO ESPECÍFICO VÔLEI DE PRAIA CATEGORIA 15/17 ANOS

CAPÍTULO I – DAS REGRAS GERAIS E DA PARTICIPAÇÃO

Art. 1. A Competição de Voleibol de Praia será realizada de acordo com as regras oficiais da Federação Internacional de Volleyball (FIVB) adotadas pela Confederação Brasileira de Voleibol (CBV), salvo o estabelecido neste Regulamento.

Art. 2. A competição será realizada para os estudantes-atletas nascidos, exclusivamente, nos anos de 2004, 2005 e 2006.

Art. 3. As equipes poderão inscrever para a competição 02 (dois) atletas de cada gênero e apenas 01 (um) técnico(a).

CAPÍTULO II – DA COMPETIÇÃO

Art. 4. A altura da rede será de 2,24m na categoria feminina e 2,43 metros na categoria masculina.

Art. 5. A bola a ser utilizada na competição será a oficial da CBV.

Art. 6. Não será permitido jogar com piercing, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos atletas, salvo mediante entrega ao supervisor antes do início da partida de uma autorização do responsável pelo atleta liberando-o para atuar na partida portando um dos itens acima mencionados com a devida proteção.

Art. 7. A Comissão Técnica da equipe poderá ser composta por 01 (uma) pessoa. Será permitido a qualquer dirigente credenciado, assumir a função de técnico, mediante apresentação do CREF a equipe de arbitragem.

§ Único: Em caso de partidas ao mesmo tempo, o técnico somente poderá ingressar na partida, no intervalo de sets.

Art. 8. A entrada dos jogadores na quadra para o aquecimento será feita tão logo

ela esteja livre e liberada pela equipe de arbitragem/coordenação da modalidade.

- I. O aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra em local determinado pela coordenação da modalidade.
- II. O tempo de aquecimento na quadra será determinado previamente na reunião técnica da modalidade, pelo coordenador de arbitragem e coordenação modalidade geral da modalidade.
- III. Não serão disponibilizadas bolas para aquecimento.

Art. 9. A equipe de arbitragem será composta pelos seguintes oficiais:

- I. Fase classificatória: 1º árbitro, 2º árbitro e apontador.
- II. Fases subsequentes: 1º árbitro, 2º árbitro, 2(dois) juízes de linha e apontador.

CAPÍTULO III – DO SISTEMA DE PONTUAÇÃO

Art. 10. Regras para o cálculo de pontos e sets average em casos específicos:

§ 1º. O ponto average consiste na divisão dos pontos marcados a favor pelos pontos sofridos. O set average consiste na divisão dos sets vencidos pelos sets perdidos.

§ 2º. No caso de uma dupla estar em quadra no horário do jogo, mas ficar impossibilitada de iniciar a partida por contusão de atleta, serão computados para a dupla vencedora 02 (dois) pontos pela vitória, placar de 02x00 e parciais de 00:00 / 00:00, enquanto que para a dupla perdedora será 01 (um) ponto pela derrota, placar de 00x02 e parciais de 00:21 e 00:21.

§ 3º. No caso de uma dupla não aparecer em quadra no horário marcado para a realização do jogo serão computados para a dupla vencedora 02 (dois) pontos

pela vitória, placar de 02x00 e parciais de 00:00 / 00:00, enquanto que para a dupla perdedora será computado 00 (zero) ponto pela derrota, placar de 00x02 e parciais de 00:21 / 00:21.

§ 4º. No caso de interrupção da partida por desistência ou desqualificação da equipe, serão adotados critérios de acordo com os exemplos abaixo:

a) Exemplo 1 - Interrupção no 1º set:

Equipe “A” 10:07 Equipe “B” no 1º set do jogo. Desistência da Equipe “B”. Serão computados para a Equipe “A” (vencedora) o placar de 02x00 com parciais de 10:07 / 00:00 e para a Equipe “B” (perdedora) o placar de 00x02 com parciais de 07:21 / 00:21.

b) Exemplo 2 - Interrupção no 2º set:

No 1º set o placar foi Equipe “A” 21:17 Equipe “B”. No 2º set a interrupção ocorreu quando o jogo estava Equipe “A” 18:13 Equipe “B” por desistência da Equipe “B”. Serão computados para a Equipe “A” (vencedora) o placar de 02x00 com parciais de 21:17 / 18:13 e para a Equipe “B” (perdedora) o placar de 00x02 com parciais de 17:21 / 13:21.

c) Exemplo 3 - Interrupção no 2º set:

No 1º set o placar foi Equipe “A” 17:21 Equipe “B”. No 2º set a interrupção ocorreu quando o jogo estava Equipe “A” 10:19 Equipe “B” por desistência da Equipe “B”. Serão computados para a Equipe “A” (vencedora) o placar de 02x01 com parciais de 17:21 / 10:19 / 00:00 e para a Equipe “B” (perdedora) o placar de 01x02 com parciais de 21:17 / 19:21 / 00:15.

d) Exemplo 4 - Interrupção no 3º set:

No 1º set o placar foi Equipe “A” 21:17 Equipe “B”. O 2º set terminou Equipe “A” 16:21 Equipe “B”. A interrupção ocorreu por desistência da Equipe “B” no 3º set, quando o jogo estava Equipe “A” 11:09 Equipe “B”. Serão computados para a Equipe “A” (vencedora) o placar de 02x01 com parciais de 21:17 / 16:21 / 11:09 e para a Equipe “B” (perdedora) o placar

de 01x02 com parciais de 17:21 / 21:16 / 09:15.

§ 5º. No caso de desistência de uma dupla após o início de uma partida, para fins de cálculo de ponto average só serão computados os pontos conquistados em situação de jogo.

CAPÍTULO IV – DO SISTEMA DE DISPUTA, CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO E DESEMPATE

Art. 11. Sistema de formação dos Grupos.

FORMAÇÃO DOS GRUPOS DE ACORDO COM O NÚMERO DE INSCRITOS				
4 EQUIPES	5 EQUIPES	6 EQUIPES	7 EQUIPES	8 EQUIPES
Grupo único	1 grupo de 2	2 grupos de 3	1 grupo de 3	2 grupos de 4
	1 grupo de 3		1 grupo de 4	

CLASSIFICAÇÃO DOS GRUPOS

4 equipes: Rodízio simples. (Sem final)

5 equipes: 1º colocado de cada grupo/final.

6 equipes: 1º colocado de cada grupo/final.

7 equipes: 1º e 2º colocado de cada grupo – Semifinal/final.

8 equipes: 1º e 2º colocado de cada grupo – Semifinal/final.

FORMAÇÃO DOS GRUPOS DE ACORDO COM O NÚMERO DE INSCRITOS				
9 EQUIPES	10 EQUIPES	11 EQUIPES	12 EQUIPES	13 EQUIPES
3 grupos de 3	1 grupo de 4	2 grupos de 4	4 grupos de 3	3 grupos de 3
	2 grupos de 3	1 grupos de 3		1 grupos de 4

CLASSIFICAÇÃO DOS GRUPOS

9 equipes: 1º colocado de cada grupo + o 2º melhor – Semifinal/final.

10 equipes: 1º colocado de cada grupo + o 2º melhor – Semifinal/final.

11 equipes: 1º colocado de cada grupo + o 2º melhor – Semifinal/final.

12 equipes: 1º colocado de cada grupo – Semifinal/final.

13 equipes: 1º colocado de cada grupo – Semifinal/final.

Art. 12. Sistema de disputada dentro dos GRUPOS.

GRUPOS COM	2 EQUIPES	3 EQUIPES	4 EQUIPES
JOGOS - 1ª RODADA	1x2	2x3	1x4 / 2x3
JOGOS - 2ª RODADA	2x1	3x1	3x1 / 4x2
JOGOS - 3ª RODADA	3º JOGO CASO NECESSITE	1x2	1x2 / 3x4

§ **Único:** Sistema alternativo de competição: no caso de os eventos apresentarem características especiais como alterações climáticas, problemas na estrutura do evento ou outros motivos que impossibilitem a realização dos jogos nas condições e prazos planejados, o Comitê Organizador poderá adotar, a seu critério, um sistema alternativo de competição de modo que a mesma seja finalizada dentro da data prevista. Neste caso uma reunião será realizada entre o Comitê Organizador e todas as equipes de modo que o novo sistema a ser adotado seja devidamente explicado.

As equipes serão distribuídas nos grupos de acordo com a colocação obtida pela equipe de cada município na última edição dos Jogos Escolares Maranhenses. Os municípios que não participaram da última edição dos jogos serão sorteadas nas últimas posições das tabelas de chaves na segunda divisão.

- a) Será primeiro colocado do grupo, a dupla que somar mais pontos, seguindo a seguinte pontuação:

Vitória	2 pontos
Derrota	1 ponto
Ausência	0 pontos

- b) Quando no mesmo grupo 02 (duas) duplas terminarem empatadas, o desempate será feito pelo resultado do confronto direto entre as duplas;
- c) Quando no mesmo grupo 03 (três) ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate será feito da seguinte maneira:
- Pontos *Average* (média de pontos): É a divisão entre a quantidade de pontos pró pela quantidade de pontos contra. Será considerada classificada a equipe que obtiver maior coeficiente;

- Ranking de entrada para a competição.

CAPÍTULO V – DOS UNIFORMES

Art. 13. Os uniformes deverão obedecer à regra da modalidade, o Regulamento Geral e aos critérios estabelecidos deste Regulamento.

Art. 14. O uniforme dos atletas consiste em:

- I. Camiseta regata e short na categoria masculina;
- II. Top ou camiseta regata e sunquíni ou short de ciclista na categoria feminina;
- III. As camisetas regata (masculino) e tops/camisetas regata (Feminino) numerados em 01 e 02. É obrigatória a colocação dos números na frente e nas costas nos tops e camisetas de jogos. A cor e feitio das camisetas, tops, shorts ou sunquínis devem ser padronizados e contrastar com a cor dos números;
- IV. É proibido o uso de uniformes de cor predominante diferente entre os jogadores de uma mesma dupla;
- V. O atleta poderá jogar com uma bermuda modelo “ciclista” sob o short, desde que seja da mesma cor;
- VI. Os atletas poderão jogar com camisas de mangas compridas ou agasalhos sob o uniforme, desde que sejam iguais e autorizados pelo 1^a árbitro da partida;
- VII. Cada dupla deverá apresentar 02 (duas) cores de uniformes (camisetas/tops) diferentes para a competição.

§ 1º. Os uniformes deverão ser apresentados a organização dos jogos na

reunião técnica. No short ou no sunquini a numeração é facultativa.

§ 2º. Uniforme de frio: o uso de calça legging e camisa térmica ou segunda pelo somente será permitido quando a temperatura estiver 19º ou abaixo.

§ 3º. O técnico deverá utilizar camisa de manga, bermuda ou calça, tênis e meia.

Art. 15. Não serão permitidas inserções da logomarca dos **JOGOS ESCOLARES MARANHENSES** nos uniformes esportivos (agasalhos, camisas, camisetas, macaquinhos, calções, shorts, bermudas, sungas, toucas, judoguis, doboks, maiôs, collants), uniformes formais e informais, e acessórios (bonés, meias, óculos, toalhas, mochilas, squeezes e outros).

Art. 16. Obrigatoriamente deverão constar nos uniformes de competições o nome e sigla da unidade da federação.

Art. 17. Os atletas que se apresentarem fora dos padrões de uniformes estabelecidos pelo regulamento geral e pelos descritos a seguir, não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação e terão relatório encaminhado à SEDE, além de serem eventualmente obrigados a realizar ajustes antes da competição. A partir do seu 2º dia de participação, atletas que não adequarem seus uniformes ao exigido por este regulamento serão impedidos de participar.

CAPÍTULO VI – DA REUNIÃO TÉCNICA

Art. 18. Os representantes das equipes participantes deverão comparecer à Reunião Técnica da modalidade, que tratará exclusivamente de assuntos ligados à competição, tais como: normas gerais, confirmação ou ratificação de inscrições (se aplicável), além de outros assuntos correlatos.

CAPÍTULO VII – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 19. Toda e qualquer solicitação de substituição de atletas inscritos na

competição e categorias deverá obedecer ao Regulamento Geral.

§ Único: São proibidas substituições após a reunião técnica, somente exclusões.

Art. 20. Nas hipóteses de conflito entre o Regulamento Geral dos Jogos Escolares Maranhenses e este Regulamento Específico, prevalecerá o Regulamento Específico da modalidade.

Art. 21. De acordo com o disposto no Regulamento Geral, serão premiados com troféus os 1º, 2º e 3º lugares por equipe, com medalhas, cada jogador, professor/técnico.

Art. 22. Casos omissos e situações excepcionais de caráter técnico serão decididas pelo Comitê Organizador dos Jogos Escolares Maranhenses, com o suporte dos gestores técnicos da respectiva modalidade, não podendo, essas resoluções, contrariar as regras oficiais da modalidade.