5º FESTIVAL DE VOLEIBOL MISTO – 2023
REGULAMENTO

1. FINALIDADE

Estimular o relacionamento e a integração entre associados e seus dependentes, envolvendo-os em atividades sociais e de lazer.

2. INSCRIÇÕES

As inscrições serão aceitas até a data definida no Comunicado PDE 08/2023, podendo ser complementadas até o dia anterior ao início da 1ª fase dos jogos.

Critérios para inscrição:

2.1. Cada equipe deverá ser composta por um máximo de 12 (doze) participantes. Em quadra deverão estar sempre duas mulheres e dois homens.
2.2. Os participantes deverão ser sócios ativos, aposentados ou agregados da AES.
2.3. A equipe inscrita por uma escola poderá contar com um máximo de dois jogadores de outra escola, desde que esta não esteja inscrita no festival. A critério da Diretoria de Esportes responsável pelo evento, esse número poderá ser excedido.
2.4. Os jogadores de que se trata no item 2.3 terão que, obrigatoriamente, serem sócios ativos da AES.
2.5. Poderão participar pais e/ou mães de sócios ativos da AES, da escola inscrita no festival, no máximo dois por equipe.
2.6. Poderão participar cônjuges de sócios ativos da AES, da escola inscrita no festival, no máximo dois por equipe.
2.7. Poderão participar sócios agregados da AES, da escola inscrita no festival, no máximo dois por equipe.
2.8. Poderão participar filhos(as) dependentes de sócios ativos da AES, com idades entre 16 anos completos até 23 anos, onze meses e 29 dias, da escola inscrita no festival, no máximo dois por equipe.

OBSERVAÇÕES:

- *O número de jogadores descritos nos itens 2.3 a 2.8, em quadra, durante os jogos, será limitado a dois;*
- *As escolas poderão inscrever mais de uma equipe se houver associados interessados em participar do festival, levando em conta, sempre, os critérios descritos nos itens 2.1 a 2.8;*
- *Associados que tiverem pendências financeiras com a AES não poderão participar do festival;*
- ***Os "atletas" inscritos no prazo estabelecido, que por motivo de trabalho ou de saúde não puderam participar da fase regional, poderão participar da fase final, desde que apresentem justificativa.***

3. DOS JOGOS

3.1. A equipe em quadra deverá contar com quatro jogadores, duas mulheres e dois homens, obrigatoriamente.

3.2. Um dos jogadores será o capitão da equipe, devendo o mesmo ser indicado na súmula.

3.3. A quadra terá a dimensão de 18 m X 9 m; as condições e os equipamentos serão os mesmos do voleibol de praia.

3.4. O jogador substituto (reserva) deverá sentar-se ou aquecer-se próximo à área de sua equipe, devendo o técnico sentar-se em uma das cadeiras destinadas à sua equipe.

3.5. Não há posições definidas em quadra, mas a ordem dos jogadores no saque deve ser considerada e mantida.

3.6. Durante as partidas, apenas o capitão da equipe poderá dirigir-se aos árbitros, quando a bola estiver fora de jogo, nos seguintes casos:

3.6.1. Para solicitar esclarecimento sobre aplicação ou interpretação das regras; se o esclarecimento não o satisfizer, deverá o capitão, imediatamente, informar o primeiro árbitro sobre seu desejo de protestar.

3.6.2. Para solicitar autorização relativas à (a) mudança de uniformes ou equipamentos; (b) verificação do número do jogador que saca; (c) verificação do piso, da rede, da bola ou outro item; (d) realinhamento de uma linha da quadra.

3.7. Não haverá restrições à substituição de jogadores durante as partidas.

3.8. Será permitido apenas um lançamento para saque, sendo vedada outra tentativa de saque.

3.9. Os jogadores da equipe sacadora não poderão, com barreiras, que o adversário veja o sacador ou a trajetória da bola, situação que ocorre quando um jogador da equipe faz a barreira movimentando os braços, saltando ou deslocando-se para os lados, durante a execução do saque.

3.10. O contato da bola com o bloqueio não é considerado como um toque da equipe, como no voleibol de quadra.

3.11. Contatos simultâneos entre adversários, por cima da rede, que resultem em bola presa, não são considerados falta.

3.12. Não será permitido completar um ataque usando a “largada” de maõ aberta, que direcione a bola com os dedos.

3.13. Não haverá linha de ataque ou de bloqueio, podendo essas ações ser executadas de qualquer parte da área de jogo.

3.14. Não haverá linha central da quadra, possibilitando que os jogadores entrem no espaço adversário, quadra e/ou zona livre, desde que não interfiram no jogo do adversário.

3.15. O primeiro contato (recepção do saque, ataque suave, defesa, etc.) será idêntico ao do voleibol de praia.

3.16. O contato de um jogador com a rede não será considerado falta, exceto quando interferir no jogo; essa interferência ocorre quando (a) o jogador toca a faixa superior da rede ou os 80 cm de cima da antena durante sua ação de jogar a bola; (b) o jogador apoia-se na rede simultaneamente ao jogar a bola; (c) o jogador cria uma vantagem sobre o adversário tocando a rede; (d) o jogador realiza ações que impedem tentativa legítima do adversário jogar a bola.

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

3.18. Cada equipe terá direito a um tempo de descanso, de um minuto, durante o set. Também será concedido um tempo técnico, de um minuto, no 1º e no 2º sete, quando o placar somar 21 pontos.

3.19. As equipes trocarão de quadra a cada 7 pontos, no 1º e no 2º set. Se houver set de desempate, a troca será a cada 5 pontos.

3.20. Uma equipe marcará um ponto quando:

3.20.1. For bem-sucedida em fazer a bola tocar a quadra adversária.

3.20.2. A equipe adversária cometer uma falta.

3.20.3. A equipe adversária receber uma penalização.

3.20.4. Vencer um rally e, nesse caso, será a próxima a sacar.

3.21. O set será vencido pela equipe que primeiro marcar 21 pontos ou mais, com diferença de pelo menos dois pontos sobre a equipe adversária. No set de desempate, se houver, será vencedora a equipe que primeiro marcar 15 pontos ou mais, com diferença de dois pontos sobre a equipe adversária.

3.22. Será vencedora, em cada partida, a equipe que vencer dois sets seguidos. Se houver empate nesse quesito, será disputado um terceiro set de desempate, com limite de quinze pontos, conforme descrito no item anterior.

3.23. Os jogadores deverão apresentar seus documentos de identidade antes do início dos jogos, para verificação do atendimento aos critérios de inscrição constantes dos itens 2.1 a 2.8 deste regulamento.

3.24. O sistema de disputas, na primeira fase, será elaborado pela Diretoria de Esportes da Capital, considerado o número de equipes inscritas.

3.25. Na fase final, as equipes vencedoras de cada região jogarão conforme a seguinte tabela:

1º JOGO	**EQUIPE A**	**X**	**EQUIPE B**
2º JOGO	**EQUIPE C**	**X**	**EQUIPE D**
3º JOGO	**EQUIPE D**	**X**	**EQUIPE A**
4º JOGO	**EQUIPE B**	**X**	**EQUIPE C**
5º JOGO	**EQUIPE C**	**X**	**EQUIPE A**
6º JOGO	**EQUIPE B**	**X**	**EQUIPE D**

Observação: a definição das equipes de “A” a “D” será feita por sorteio.

3.26. A pontuação das equipes será feita observando os critérios:

- Vitória por 2 sets a zero – 3 pontos

- Vitória por 2 sets a um – 2 pontos para o vencedor e um para o perdedor

3.27. Será declarada campeã a equipe que obtiver o maior número de pontos

3.27.1. Em caso de empate entre duas equipes nos números de pontos, será declarada campeã a que tiver vencido o confronto direto entre ambas.

3.27.2. Persistindo o empate, será campeão a que obtiver o maior saldo de pontos (marcados menos sofridos) na partida.

3.27.3. Persistindo, ainda, o empate, vencerá a equipe com o maior número de pontos marcados nos sets.

3.27.4. Persistindo, ainda, o empate, vencerá a equipe com o menor número de pontos sofridos nos setes.

3.27.5. Se, ainda assim persistir o empate, a decisão dar-se-á por sorteio.

4. **PREMIAÇÃO:** as equipes e seus jogadores farão jus a troféus e medalhas cuja atribuição e entrega serão decididos pela Diretoria de Esportes responsável pelo evento.

Casos omissos, não constantes deste regulamento, serão resolvidos pela Diretoria de Esportes responsável pelo torneio.

Diretoria Executiva