



REGULAMENTO GERAL E CRONOGRAMA OFICIAL DE JOGOS — VERSÃO
CONSOLIDADA E ATUALIZADA

1º BEACH VOLLEY 4V4 ARENA JOVEM

EDIÇÃO OFICIAL COM 32 EQUIPES

Sede: Chácara Cheiro da Mata — Manacapuru / AM
Datas Oficiais: 26 e 27 de Setembro de 2026 (Sábado
e Domingo)

Manacapuru — Amazonas
Agosto de 2026

COMISSÃO ORGANIZADORA ARENA JOVEM

SUMÁRIO DO REGULAMENTO

CLÁUSULA 1ª	Do Objeto, Sede e Objetivos Institucionais
CLÁUSULA 2ª	Da Categoria, Elegibilidade, Composição Mista e Vedação a Profissionais
CLÁUSULA 3ª	Das Inscrições, Lote VIP Limitado (16 Vagas), Lote Regular e Acesso do Público
CLÁUSULA 4ª	Das Premiações Coletivas, Patrocínio Máster e Destaques Individuais
CLÁUSULA 5ª	Do Formato das Partidas e Regras Técnicas de Quadra
CLÁUSULA 6ª	Do Credenciamento, Identificação por Pulseiras, Exclusividade do Capitão e W.O.
CLÁUSULA 7ª	Dos Deveres, Direitos dos Atletas, Equipamentos, Patrocinadores e Imagem
CLÁUSULA 8ª	Da Atração Interativa "Desafio do Saque: Derrube e Ganhe"
CLÁUSULA 9ª	Da Estrutura de Quadras e Tabela Detalhada do Cronograma de Jogos
CLÁUSULA 10ª	Da Arbitragem, Código de Conduta e Disposições Finais

CLÁUSULA 1ª – DO OBJETO, SEDE E OBJETIVOS INSTITUCIONAIS

1.1. O presente Regulamento estabelece as normas técnicas, disciplinares, financeiras e operacionais para a realização do evento 1º Beach Volley 4v4 Arena Jovem, competição promovida e executada pela organização Arena Jovem com a finalidade de fomentar a prática do vôlei de praia amador, integrar a comunidade esportiva regional e oferecer um torneio estruturado no município de Manacapuru / AM.

1.2. O evento será sediado exclusivamente nas dependências da Chácara Cheiro da Mata, em Manacapuru / AM, dispondo de estrutura de 2 (duas) quadras oficiais de areia.

1.3. A competição será realizada nos dias 26 e 27 de Setembro de 2026 (Sábado e Domingo).

CLÁUSULA 2ª – DA CATEGORIA, ELEGIBILIDADE, COMPOSIÇÃO MISTA E VEDAÇÃO A PROFISSIONAIS

2.1. Da Categoria: A competição será disputada na modalidade Quarteto Misto Geral (4v4), direcionada estritamente aos níveis amadores de desenvolvimento (Iniciante e Intermediário).

2.2. Da Composição Titular Obrigatória em Quadra: É condição compulsória a presença contínua de 2 (dois) homens e 2 (duas) mulheres titulares em quadra durante 100% (cem por cento) do tempo de jogo em todas as partidas do torneio.

2.3. Da Composição do Elenco e Regras de Reservas:

Cada equipe poderá inscrever no mínimo 4 (quatro) e no máximo 6 (seis) atletas. A inclusão de atletas reservas é opcional (a equipe pode optar por registrar 0, 1 ou até 2 reservas).

Para inscrição de 1 Reserva: é permitido inscrever 1 atleta reserva do gênero masculino OU 1 atleta reserva do gênero feminino.

Para inscrição de 2 Reservas: é OBRIGATÓRIO inscrever 1 atleta reserva masculino E 1 atleta reserva feminino.

Proibição Estrita: é expressamente PROIBIDA a inscrição de 2 atletas reservas do gênero masculino ou 2 atletas reservas do gênero feminino.

Todos os nomes e documentos dos atletas titulares e reservas deverão constar homologados na súmula oficial antes da 1ª rodada, sendo terminantemente vedada qualquer inclusão posterior.

2.4. Da Proibição de Atletas Profissionais: É expressamente vedada a participação de atletas ou equipes de nível profissional, compreendendo-se por tal categoria aqueles atletas federados ou que disputem/tenham disputado campeonatos profissionais em âmbito municipal, estadual, nacional ou internacional.

2.5. Da Penalidade e Aplicação de Multa: Em caso de comprovação de que qualquer atleta inscrito já tenha competido de forma profissional nos âmbitos citados no item 2.4, a equipe infratora será sumariamente desqualificada em qualquer fase da competição, sem direito a reembolso, e será aplicada uma multa pecuniária à equipe infratora estipulada pela comissão organizadora.

CLÁUSULA 3ª – DAS INSCRIÇÕES, LOTE VIP LIMITADO (16 VAGAS), LOTE REGULAR E ACESSO DO PÚBLICO

3.1. Do Limite Geral de Vagas: O campeonato possui uma trava operacional estrita fixada em 32 (trinta e duas) equipes.

3.2. Da Estrutura de Lotes e Vagas VIP:

LOTE 1 – VIP PROMOCIONAL 17/08/2026 a 31/08/2026 · Somente 16 vagas R\$ 20,00 / atleta 4 atletas: R\$ 80,00 5 atletas: R\$ 100,00 6 atletas: R\$ 120,00	LOTE 2 – REGULAR (+50%) Após esgotar o VIP, ou a partir de 01/09 até 20/09/2026 R\$ 30,00 / atleta 4 atletas: R\$ 120,00 5 atletas: R\$ 150,00 6 atletas: R\$ 180,00
---	--

3.3. Do Acesso da Torcida e Espectadores: O acesso de torcedores, familiares e público em geral à Chácara Cheiro da Mata será totalmente gratuito (Acesso Livre) durante todo o torneio.

CLÁUSULA 4ª – DAS PREMIAÇÕES COLETIVAS, PATROCÍNIO MÁSTER E DESTAQUES INDIVIDUAIS

4.1. Da Premiação Coletiva Patrocinada: O evento distribuirá R\$ 1.700,00 (um mil e setecentos reais) em premiações financeiras totais, patrocinadas pelo Grupo Cunha, além de troféus e medalhas oficiais:

1º LUGAR – CAMPEÃO R\$ 750,00 Troféu Oficial + 6 Medalhas de Ouro	2º LUGAR – VICE R\$ 500,00 Troféu Oficial + 6 Medalhas de Prata	3º LUGAR R\$ 250,00 6 Medalhas de Bronze	DESAFIO DO SAQUE R\$ 200,00 R\$ 100,00/dia, acumulativo
--	--	---	--

4.2. Dos Destaques Individuais: Serão outorgados Certificados em formato de Mini Totem concedidos pela Arena Jovem aos atletas de melhor desempenho técnico nas seguintes categorias:

CATEGORIA DO DESTAQUE	PREMIAÇÃO CONCEDIDA	CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO TÉCNICA
Melhor Passe	Certificado em Formato de Mini Totem	Precisão na recepção de saque e controle da primeira bola.
Melhor Ataque	Certificado em Formato de Mini Totem	Efetividade e aproveitamento na conversão de pontos de ataque.
Melhor Defesa	Certificado em Formato de Mini Totem	Leitura de quadra e volume de recuperação de bolas defensivas.
Melhor Saque	Certificado em Formato de Mini Totem	Regularidade, potência de trajetória e conversão de pontos diretos (aces).

CLÁUSULA 5ª – DO FORMATO DAS PARTIDAS E REGRAS TÉCNICAS DE QUADRA

5.1. Do Sistema de Disputa Geral: O torneio será executado em sistema de Eliminatória Simples Direta (Mata-Mata) a partir da fase de 16-Avos de Final entre as 32 equipes.

5.2. Do Formato dos Confrontos por Dia:

a) Sábado (26/09 — 16-Avos e Oitavas de Final): disputadas em formato MD1 (Set Único de 21 pontos) no sistema Rally Point, devendo a equipe vencedora abrir vantagem mínima de 2 pontos.

b) Domingo (27/09 — Quartas, Semifinais, 3º Lugar e Grande Final): disputadas em sistema de Melhor de 3 Sets (MD3). Os Sets 1 e 2 serão disputados até 21 pontos; em caso de empate em 1×1, o Set 3 (Tie-Break) será disputado até 15 pontos, sempre com diferença mínima de 2 pontos.

5.3. Das Regras de Troca e Inversão de Lado de Quadra:

Nas partidas em MD1 (Sábado): a troca de lado de quadra ocorrerá obrigatoriamente a cada 7 (sete) pontos somados dentro do mesmo set.

Nas partidas em MD3 (Domingo): não haverá troca de lado durante o andamento dos sets, inclusive durante o Tie-Break. A inversão de lado de quadra ocorrerá automaticamente ao final do 2º Set, antes do início do 3º Set (Tie-Break).

5.4. Dos Pedidos de Tempo (Time-Out / Pausa): cada equipe terá direito a 1 (um) pedido de tempo por set, com duração máxima de 1 (um) minuto (60 segundos).

5.5. Das Substituições Regulamentares:

Permitido o limite de até 2 (duas) substituições por set para cada equipe.

A substituição deve respeitar a paridade de gênero (homem substitui homem e mulher substitui mulher), mantendo a formação obrigatória de 2 homens e 2 mulheres em quadra.

CLÁUSULA 6ª – DO CREDENCIAMENTO, IDENTIFICAÇÃO POR PULSEIRAS, EXCLUSIVIDADE DO CAPITÃO E W.O.

6.1. Do Sistema de Pulseiras Oficiais: todos os atletas deverão se credenciar na Mesa 2 recebendo as pulseiras oficiais de identificação:

IDENTIFICAÇÃO	DESCRIÇÃO
Pulseira Azul	Identificação individual obrigatória para todos os Atletas Credenciados.
Pulseira Amarela	Identificação exclusiva do Capitão da Equipe.

6.2. Das Prerrogativas Exclusivas do Capitão (Pulseira Amarela): somente o atleta portador da Pulseira Amarela possui legitimidade para dialogar com a arbitragem e com a mesa organizadora. Cabe unicamente ao Capitão:

- a) Dirigir-se ao árbitro de forma respeitosa para sanar dúvidas ou debater lances e pontos;
- b) Solicitar formalmente substituições de atletas à mesa técnica;
- c) Solicitar os pedidos de tempo/pausa regulamentares da equipe.

6.3. Da Apresentação Obrigatória e Tolerância de W.O.: as equipes deverão se apresentar à quadra com antecedência mínima de 10 minutos. A equipe que não estiver completa em quadra após 15 (quinze) minutos de tolerância oficial a partir da chamada da arbitragem será declarada perdedora por W.O. (placar de 21×00 em MD1 ou 2×0 em MD3).

CLÁUSULA 7ª – DOS DEVERES, DIREITOS DOS ATLETAS, EQUIPAMENTOS, PATROCINADORES E IMAGEM

7.1. Dos Deveres dos Atletas:

- a) Hidratação Individual:** é dever de cada atleta e equipe trazer suas próprias garrafas e squeezes para hidratação contínua.
- b) Padrão Visual:** recomenda-se que os atletas da mesma equipe atuem com vestuário esportivo de cores padronizadas para facilitar a visualização da arbitragem e torcida.
- c) Preservação:** zelar pela conservação das quadras de areia e instalações da Chácara Cheiro da Mata.
- d) Conduta:** manter conduta esportiva e respeitosa com árbitros, adversários e espectadores.

7.2. Dos Direitos dos Atletas: competir nas quadras oficiais com bolas oficiais fornecidas pela Organização e disputar todas as premiações financeiras e honorárias individuais previstas.

7.3. Dos Calçados e Proteções: é expressamente permitido o uso de calçados apropriados para areia (booties / sapatilhas de praia), joelheiras, manguitos, óculos de sol, viseiras e bonés.

7.4. Do Reconhecimento dos Patrocinadores: os atletas reconhecem os parceiros oficiais do torneio: Grupo Cunha, Chácara Cheiro da Mata, Gráfica Manacá, Amazon+, Rios do Norte, RC Estamparia, EIK Criativo, Verde Guará e Dalider.

7.5. Do Direito de Imagem e Voz: a inscrição formaliza a cessão gratuita dos direitos de imagem e voz dos participantes para coberturas fotográficas, transmissões e publicações institucionais da Arena Jovem e seus patrocinadores.

CLÁUSULA 8ª – DA ATRAÇÃO INTERATIVA "DESAFIO DO SAQUE: DERRUBE E GANHE"

8.1. Dos Horários: realizada na Quadra 1 nos seguintes horários: Sábado (26/09), das 20h00 às 20h30; Domingo (27/09), das 21h10 às 21h40.

8.2. Da Dinâmica: cada participante chamado terá direito a 3 (três) tentativas de saque com o objetivo de derrubar alvos na quadra oposta. É proibido o uso de recipientes de vidro.

8.3. Dos Alvos e Recompensas:

ALVO	POSIÇÃO	RECOMPENSA
Alvo Ouro	Fundo de Quadra	R\$ 100,00 em dinheiro. Se não derrubado no sábado, acumula para R\$ 200,00 no domingo.
Alvo Prata	Meia Quadra	Kit Premium de brindes dos Apoiadores do evento.
Alvo Bronze	Próximo à Rede	Brindes oficiais da Arena Jovem e patrocinadores.

CLÁUSULA 9ª – DA ESTRUTURA DE QUADRAS E TABELA OFICIAL DO CRONOGRAMA DE JOGOS

9.1. Da Logística Operacional: a competição será disputada em 2 (duas) quadras simultâneas de areia na Chácara Cheiro da Mata.

TABELA DE JOGOS – DIA 1 (SÁBADO, 26/09): 16-AVOS E OITAVAS DE FINAL

MD1 em 2 quadras simultâneas

HORÁRIO	JOGO	CONFRONTO	QUADRA	FASE
15:00–16:00	—	Abertura dos Portões, Credenciamento e Aquecimento	—	—
16:00–16:30	Jogo 01 / 02	Equipe 01 × 02 · Equipe 03 × 04	Q1 · Q2	16-Avos (MD1)
16:30–17:00	Jogo 03 / 04	Equipe 05 × 06 · Equipe 07 × 08	Q1 · Q2	16-Avos (MD1)
17:00–17:30	Jogo 05 / 06	Equipe 09 × 10 · Equipe 11 × 12	Q1 · Q2	16-Avos (MD1)
17:30–18:00	Jogo 07 / 08	Equipe 13 × 14 · Equipe 15 × 16	Q1 · Q2	16-Avos (MD1)
18:00–18:30	Jogo 09 / 10	Equipe 17 × 18 · Equipe 19 × 20	Q1 · Q2	16-Avos (MD1)
18:30–19:00	Jogo 11 / 12	Equipe 21 × 22 · Equipe 23 × 24	Q1 · Q2	16-Avos (MD1)
19:00–19:30	Jogo 13 / 14	Equipe 25 × 26 · Equipe 27 × 28	Q1 · Q2	16-Avos (MD1)
19:30–20:00	Jogo 15 / 16	Equipe 29 × 30 · Equipe 31 × 32	Q1 · Q2	16-Avos (MD1)
20:00–20:30	—	Atração Interativa: Desafio do Saque	Q1	Entretenimento
20:30–21:00	Jogo 17 / 18	Venc. J1 x J2 · Venc. J3 x J4	Q1 · Q2	Oitavas (MD1)
21:00–21:30	Jogo 19 / 20	Venc. J5 x J6 · Venc. J7 x J8	Q1 · Q2	Oitavas (MD1)
21:30–22:00	Jogo 21 / 22	Venc. J9 x J10 · Venc. J11 x J12	Q1 · Q2	Oitavas (MD1)
22:00–22:30	Jogo 23 / 24	Venc. J13 x J14 · Venc. J15 x J16	Q1 · Q2	Oitavas (MD1)

TABELA DE JOGOS – DIA 2 (DOMINGO, 27/09): FINAIS

MD3 em 2 quadras simultâneas

HORÁRIO	JOGO	CONFRONTO	QUADRA	FASE
17:00–18:00	—	Abertura dos Portões e Aquecimento dos 8 Classificados	—	—
18:00–18:50	Jogo 25	Vencedor J17 x J18	Q1	Quartas (MD3)
18:00–18:50	Jogo 26	Vencedor J19 x J20	Q2	Quartas (MD3)
18:55–19:45	Jogo 27	Vencedor J21 x J22	Q1	Quartas (MD3)
18:55–19:45	Jogo 28	Vencedor J23 x J24	Q2	Quartas (MD3)
19:45–20:15	—	Intervalo de Descanso e Hidratação dos Semifinalistas	—	—
20:15–21:10	Jogo 29	Vencedor J25 x J26	Q1	Semifinal 1 (MD3)
20:15–21:10	Jogo 30	Vencedor J27 x J28	Q2	Semifinal 2 (MD3)
21:10–21:40	—	Atração Interativa: Desafio do Saque	Q1	Entretenimento
21:40–22:35	Jogo 31	Perdedor J29 x J30	Q1	3º Lugar (MD3)
22:40–23:40	Jogo 32	Vencedor J29 x J30	Q1	GRANDE FINAL (MD3)
23:40–00:10	—	Cerimônia de Premiação Coletiva e Destaques Individuais	Pódio	Encerramento

CLÁUSULA 10ª – DA ARBITRAGEM, CÓDIGO DE CONDUTA E DISPOSIÇÕES FINAIS

10.1. Da Soberania da Arbitragem: as partidas serão dirigidas por árbitros e mesários homologados pela Arena Jovem. Suas decisões técnicas e disciplinares em quadra são soberanas.

10.2. Do Código de Conduta e Fair Play: qualquer participante que cometer atos de indisciplina, ofensas ou agressões físicas contra a arbitragem, adversários ou público será desqualificado do torneio.

10.3. Das Bolas Oficiais: as partidas serão disputadas com as bolas oficiais fornecidas pela Organização.

10.4. Da Isenção de Responsabilidade: a Organização Arena Jovem e a Chácara Cheiro da Mata não se responsabilizam por extravio ou dano de objetos pessoais, nem por lesões decorrentes da prática esportiva amadora.

10.5. Dos Casos Omissos: qualquer situação não prevista neste Regulamento será dirimida de forma soberana e irrecorrível pela Diretoria Executiva da Arena Jovem.

DIRETORIA EXECUTIVA ARENA JOVEM
Comissão Organizadora e Direção Geral

COORDENAÇÃO TÉCNICA E DE ARBITRAGEM
Direção de Quadras e Disciplina

Manacapuru (AM), agosto de 2026.