



CIRCUITO CARIOCA MASTER DE VÔLEI DE PRAIA 2020

REGULAMENTO DA COMPETIÇÃO

A FVMR se reserva ao direito de atualizar o presente regulamento como e quando entender ser necessário.

ÍNDICE

1. DISPOSIÇÕES GERAIS	3
2. CRITÉRIOS PARA PARTICIPAÇÃO	3
3. CALENDÁRIO.....	4
4. QUADRAS DE JOGO & ÁREAS PARA AQUECIMENTO.....	4
5. EQUIPAMENTO ESPORTIVO	4
6. FORMATO DE COMPETIÇÃO.....	4
7. SISTEMA DE COMPETIÇÃO	5
8. PONTUAÇÃO FINAL POR ETAPA (RANKING)	6
9. INSTALAÇÕES DOS LOCAIS DE COMPETIÇÃO E SERVIÇOS	7
10. FEDERAÇÃO DE VOLEIBOL MASTER DO RIO DE JANEIRO - FVMR	7
11. OFICIAIS TÉCNICOS (EQUIPE DE ARBITRAGEM).....	7
12. PROCEDIMENTOS PARA INSCRIÇÃO NAS ETAPAS	8
13. PROGRAMAÇÃO DAS PARTIDAS & DEFINIÇÃO DAS QUADRAS	8
14. REGRAS DO JOGO	8
15. TEMPOS MÉDICOS – VÔLEI DE PRAIA	9
16. DESISTÊNCIAS / AUSÊNCIAS	9
17. PROTESTOS & APELAÇÕES.....	10
18. PROTOCOLOS DE AQUECIMENTO & JOGO.....	10
19. UNIFORMES & ACESSÓRIOS	10
20. PLANO DE CONTINGÊNCIA	12
21. TRANSPORTE PÚBLICO	14
22. DIREITOS DE IMAGEM.....	15
23. COMISSÃO DE VÔLEI DE PRAIA DA FVMR.....	15
24. CASOS OMISSOS	15
25. CONTATOS.....	16

1. DISPOSIÇÕES GERAIS

Este regulamento é o conjunto das disposições gerais que regem o “Circuito Carioca Master de Vôlei de Praia - temporada 2020”, competição que é de responsabilidade e propriedade da Federação de Voleibol Master do Rio de Janeiro - FVMR, reconhecida pelo Comitê Brasileiro do Esporte Master (CBEM) como a entidade responsável pela Administração Desportiva do Voleibol Master para o Estado do Rio de Janeiro (RJ).

§ CBEM: Pessoa Jurídica de Direitos Privados, sem fins lucrativos e com atuação em todo o território nacional, reconhecida pela Legislação Desportiva Brasileira como a Entidade Matriz do Seguimento Esportivo Master, no ordenamento do Subsistema Nacional do Desporto. É reconhecido como entidade máxima no segmento master no Brasil pela IMGA, International Master Games Association, que é vinculada ao COI, Comitê Olímpico Internacional.

O “Circuito Carioca Master de Vôlei de Praia - temporada 2020” tem por finalidade estimular a prática de esportes por parte de adultos e idosos, buscando promover a inclusão social, a confraternização e qualidade de vida para os participantes da competição através da modalidade Vôlei de Praia.

2. CRITÉRIOS PARA PARTICIPAÇÃO

Poderão participar do “Circuito Carioca Master de Vôlei de Praia - temporada 2020” os atletas que possuírem idade correspondente à sua categoria (ver “Quadro 1” abaixo) e que estejam devidamente inscritos conforme os prazos e procedimentos estabelecidos nesse regulamento:

Quadro 1 (categorias e idades)

MASCULINO	FEMININO
30 anos ou mais - nascidos até 1990	30 anos ou mais - nascidas até 1990
35 anos ou mais - nascidos até 1985	35 anos ou mais - nascidas até 1985
40 anos ou mais - nascidos até 1980	40 anos ou mais - nascidas até 1980
45 anos ou mais - nascidos até 1975	45 anos ou mais - nascidas até 1975
50 anos ou mais - nascidos até 1970	50 anos ou mais - nascidas até 1970
55 anos ou mais - nascidos até 1965	55 anos ou mais - nascidas até 1965
59 anos ou mais - nascidos até 1961	59 anos ou mais - nascidas até 1961
63 anos ou mais - nascidos até 1957	63 anos ou mais - nascidas até 1957
67 anos ou mais - nascidos até 1953	67 anos ou mais - nascidas até 1953

A idade do membro mais novo da equipe determinará em qual categoria de idade a equipe competirá, sendo a idade determinada em 31 de dezembro de 2020.

Não será permitido a um atleta participar do Circuito por mais de uma equipe dentro da mesma categoria em uma mesma etapa.

Nota: A partir da 2ª etapa do Circuito, somente serão permitidas inscrições nas categorias 30+, 35+, 40+ e 45+ (masculino e feminino) de atletas que não tiveram nenhuma atuação como jogadores profissionais por pelo menos 2 anos antes da data da etapa em questão. Para a 1ª etapa (14 e 15 de março de 2020) essa regra não terá validade.

O “Circuito Carioca Master de Vôlei de Praia - temporada 2020” será disputado por duplas e quartetos masculinos e femininos, regularmente inscritos, com seus integrantes cadastrados no sistema da FVMR e com a entrega realizada para a entidade do formulário médico individual que será disponibilizado previamente pela FVMR.

3. CALENDÁRIO

O “Circuito Carioca Master de Vôlei de Praia - temporada 2020” será realizado entre os meses de março e dezembro de 2020, conforme calendário que segue:

- 1ª Etapa – 14 e 15 de março de 2020;
- 2ª Etapa – 11, 12, 13 e 14 de junho de 2020;
- 3ª Etapa – 4 e 5 de julho de 2020;
- 4ª Etapa – 10 e 11 de outubro de 2020;
- 5ª Etapa – 5 e 6 de dezembro de 2020.

Nota: Os locais de realização de cada etapa, assim como os valores de inscrição das equipes, serão divulgados sempre na data de abertura das inscrições para as mesmas.

Nota: A FVMR divulgará antes de cada etapa como será a programação referente à cada categoria/gênero.

4. QUADRAS DE JOGO & ÁREAS PARA AQUECIMENTO

Haverá quadras de jogo específicas nos locais de competição que serão montadas de acordo com as especificações técnicas da Federação de Voleibol Master do Rio de Janeiro (FVMR).

Nota: O número de quadras de jogo será definido de acordo com o número de equipes inscritas na competição.

Área para aquecimento

Haverá áreas adjacentes às quadras de jogo para o aquecimento dos atletas antes de cada partida.

5. EQUIPAMENTO ESPORTIVO

Todo o equipamento esportivo que a FVMR fornecerá para as quadras de jogo estarão em conformidade com as regras e regulamentos da FVMR.

Nota: A FVMR somente fornecerá equipamentos esportivos para os jogos.

A areia das quadras de jogo para a competição estará de acordo com as normas da FVMR para competições estaduais.

6. FORMATO DE COMPETIÇÃO

A competição consistirá de duas (2) divisões (Duplas e Quartetos) divididos em categorias por gênero e por divisão. Os eventos, divisões e categorias de idade para o “Circuito Carioca Master de Vôlei de Praia - temporada 2020” são os seguintes:

Modalidade	Divisão	Categorias de idade
VÔLEI DE PRAIA	Duplas	Masculino: 30+, 35+, 40+, 45+, 50+, 55+, 59+, 63+ & 67+ Feminino: 30+, 35+, 40+, 45+, 50+, 55+, 59+, 63+ & 67+
	Quartetos	Masculino: 30+, 35+, 40+, 45+, 50+, 55+, 59+, 63+ & 67+ Feminino: 30+, 35+, 40+, 45+, 50+, 55+, 59+, 63+ & 67+

Definições para registro

Não haverá requisitos de classificação para esta competição. De qualquer forma, a FVMR poderá estabelecer a seu critério limites de vagas por categoria/gênero.

Um atleta poderá competir em equipes diferentes em uma mesma etapa do “Circuito Carioca Master de Vôlei de Praia - temporada 2020” desde que não sejam equipes (duplas e/ou quartetos) que façam parte da mesma categoria/gênero.

Nota: A FVMR irá sempre tentar acomodar situações que possam ocorrer envolvendo atletas inscritos em duas categorias diferentes no mesmo evento, ou seja, no momento da elaboração da tabela a federação tentará programar para que não coincidam jogos de um atleta que esteja inscrito em duas categorias diferentes. De qualquer forma não há garantias de que isso será possível. Lembramos que solicitações de alterações na tabela divulgada por parte de atletas enquadrados no caso em questão somente serão possíveis com a anuência dos demais atletas que seriam impactados com essas eventuais mudanças e se as mesmas não colocarem em risco o bom andamento do torneio. Importante ressaltarmos que a opção de se inscrever em duas categorias diferentes é de responsabilidade única do atleta em questão e que o mesmo precisa estar ciente dos possíveis resultados dessa decisão.

Composição dos times & Técnicos

As etapas do Circuito poderão ser jogadas em Duplas e Quartetos (masculinos e femininos) nas categorias etárias já identificadas (Quadro 1). Para cada equipe ser confirmada no evento de Duplas, no mínimo dois (2) atletas devem ser registrados. Na competição entre Quartetos, um mínimo de quatro (4) atletas precisam ser registrados, com um máximo de seis (6) atletas registrados por equipe.

Um dos jogadores será o capitão da equipe e deverá ser indicado na súmula da partida.

Técnicos serão permitidos e deverão estar registrados junto ao Comitê Organizador de cada etapa para sentarem no banco e participarem da competição. Apenas técnicos que possuem registro no Conselho Regional de Educação Física (CREF) poderão atuar em uma partida do “Circuito Carioca Master de Vôlei de Praia - temporada 2020”.

Substituições

Na competição de Quartetos, dois substitutos poderão ser registrados na súmula de uma partida e substituições ilimitadas serão permitidas. Entretanto, os jogadores só poderão ocupar uma (1) posição na rotação inicial por set.

7. SISTEMA DE COMPETIÇÃO

Após a confirmação das equipes registradas por categoria/gênero em cada etapa, a FVMR estabelecerá a distribuição das equipes em grupos, baseando-se no somatório de pontos individuais de cada atleta. A alocação das equipes nos grupos e a tabela de jogos da fase preliminar serão anunciadas previamente para as equipes inscritas antes do início da competição.

O sistema de competição de cada etapa do Circuito consistirá de uma fase preliminar, uma fase de eliminação (eliminatória simples) e uma fase de jogos para disputa de medalhas em cada categoria/gênero. Isso será determinado pelo número de inscritos por categoria/gênero.

Fase Preliminar

Para a primeira fase da competição todas as equipes jogarão contra as outras equipes do mesmo grupo (sistema *Round Robin*) para determinar aquelas que avançarão para a fase eliminatória. A classificação das equipes dentro de seus grupos, após a rodada preliminar, será determinada pelo número total de pontos, conforme os seguintes pontos concedidos por partida para cada equipe:

Vitória	2 pontos
Derrota	1 pontos
Derrota por desistência	0 pontos (21-0; 21-0)

Um sistema de eliminatória simples será adotado para a 2ª fase da competição, seguida das finais que determinarão os vencedores das disputas por medalhas. Todas as outras colocações serão determinadas pelos resultados da fase de grupos ou por jogos de classificação. Essa definição ficará à critério do Comitê Organizador da competição.

No caso de empate dentro dos grupos (pontos por vitórias) ao final da fase *round robin*, o Sistema Internacional da FIVB (baseado em vitórias, *sets ratio*, *points ratio*, confronto direto e sorteio) será utilizado para desempatar as equipes durante a competição.

Semifinais

Os quatro (4) vencedores das quartas-de-finais avançarão para as semifinais.

Finais

Os vencedores das semifinais disputarão a medalha de ouro e os perdedores disputarão a medalha de bronze.

Obs: Sistemas alternativos poderão ser adotados pelo Comitê Organizador em casos especiais (ex: baixa quantidade de inscritos em determinada categoria etc).

8. PONTUAÇÃO FINAL POR ETAPA (RANKING)

Para efeito de "Ranqueamento", a pontuação por atleta será assim distribuída de acordo com a classificação final em cada categoria:

- 1º lugar - 200 pontos
- 2º lugar - 180 pontos
- 3º lugar - 160 pontos
- 4º lugar - 120 pontos
- 5º lugar - 100 pontos
- 6º lugar - 80 pontos
- 7º lugar - 60 pontos
- 8º lugar - 40 pontos
- 9º lugar - 20 pontos
- 10º lugar - 15 pontos
- 11º lugar - 14 pontos
- 12º lugar - 13 pontos
- 13º lugar - 12 pontos
- 14º lugar - 11 pontos
- 15º lugar - 10 pontos
- 16º lugar - 09 pontos
- 17º lugar - 08 pontos
- 18º lugar - 07 pontos
- 19º lugar - 06 pontos
- 20º lugar - 05 pontos
- 21º lugar - 04 pontos
- 22º lugar - 03 pontos
- 23º lugar - 02 pontos
- 24º lugar - 01 ponto

9. INSTALAÇÕES DOS LOCAIS DE COMPETIÇÃO E SERVIÇOS

Pontos de Informações Esportivas

Os locais de competição terão “Pontos de informações Esportivas” que fornecerão todas as informações relacionadas ao torneio para as equipes participantes:

- A distribuição de resultados, classificações dentro dos grupos e outras informações importantes sobre a competição, incluindo atualizações de tabela quando necessário.
- Auxílio na comunicação das principais informações da Federação de Voleibol Master do Rio de Janeiro (FVMR) e do Comitê Organizador do Circuito para as equipes participantes.

Observação: É obrigatório que todas as equipes façam o *check-in* nos “Pontos de Informações Esportivas” pelo menos 60 minutos antes do horário de início programado de sua partida.

Primeiros socorros

A FVMR fornecerá socorristas certificados nos locais de competição de modo que os primeiros socorros sejam garantidos em caso de necessidade. Nos atendimentos que exijam remoção do acidentado para unidades hospitalares, o Comitê Organizador acionará o serviço do SAMU (Serviço de Atendimento Médico de Urgência) para realizar essa ação.

10. FEDERAÇÃO DE VOLEIBOL MASTER DO RIO DE JANEIRO - FVMR

A Federação de Voleibol Master do Rio de Janeiro (FVMR) é a única responsável pelo controle técnico e pela direção do “Circuito Carioca Master de Vôlei de Praia - temporada 2020”. O Comitê Organizador da competição será composto pelos seguintes integrantes:

COMITÊ ORGANIZADOR DO CIRCUITO CARIOCA MASTER DE VÔLEI DE PRAIA 2020	
Presidente	Hércules Gusmão
Vice Presidente	Luiz Fernando Rocha
Diretor Executivo	Fernando Marques
Diretora Técnica	Roberta Cabral
Diretor Financeiro	Severo Oliveira

11. OFICIAIS TÉCNICOS (EQUIPE DE ARBITRAGEM)

Os Oficiais Técnicos (equipe de arbitragem) que atuarão em cada etapa do Circuito serão indicados pela FVMR e atuarão em cada partida nas funções de 1º Árbitro e Apontador.

O número de jogos por categoria e de quadras de jogo será definido de acordo com o número de equipes inscritas na competição. O número de Oficiais Técnicos será definido de acordo com o número de jogos e de quadras de jogo.

Uniformes – Oficiais Técnicos

Todos os Oficiais Técnicos e membros da equipe de gerenciamento da competição utilizarão uniformes oficiais para identificá-los.

12. PROCEDIMENTOS PARA INSCRIÇÃO NAS ETAPAS

Para participar das etapas do Circuito, as equipes deverão realizar o pagamento da taxa de inscrição via depósito bancário de acordo com as datas estabelecidas pela FVMR na ocasião da abertura das inscrições para cada evento. O valor deverá ser depositado na conta corrente abaixo e o comprovante deverá ser encaminhado para o e-mail do Comitê Organizador (dir.voleipraia@voleimasterrj.com.br):

Banco Itaú (341)

Ag.: 9218

Conta Corrente: 07507-6

CNPJ: 02.366.307/0001-36

Favorecido: Associação Master de Voleibol do Rio de Janeiro

13. PROGRAMAÇÃO DAS PARTIDAS & DEFINIÇÃO DAS QUADRAS

Programação das partidas

Os cruzamentos e a tabela com os jogos da fase preliminar em cada etapa serão determinados pela FVMR após o processo de verificação da pontuação de cada equipe e da alocação das mesmas nos grupos (se for o caso). Para as fases seguintes da competição, a programação será divulgada nos "Pontos de Informações Esportivas".

Nota: A FVMR se reserva o direito de modificar a sequência dos jogos previamente divulgada para acomodar as necessidades do evento.

Designação das quadras de jogo

As quadras serão designadas pela FVMR e a definição das mesmas será confirmada ou determinada pela entidade no dia de competição. A programação das quadras estará sujeita a alterações devido a contingências e/ou acordos entre FVMR e seus parceiros.

14. REGRAS DO JOGO

As etapas do "Circuito Carioca Master de Vôlei de Praia - temporada 2020" serão conduzidas de acordo com as Regras Oficiais de Vôlei de Praia da CBV ou conforme especificado neste documento, de modo que a competição esteja em conformidade com as regras que serão aplicadas nos "Jogos Pan-americanos Masters Rio 2020" e com quaisquer requisitos especiais da IMGA (*International Masters Games Association*).

Alturas das redes

As alturas das redes dos torneios de Vôlei de Praia serão de 2,43m para os torneios masculinos e 2,24m para os torneios femininos. Em categorias etárias/divisões específicas, a altura da rede poderá ser reduzida se houver consenso entre as equipes dessa categoria.

Equipamentos

Bolas de Voleibol Oficiais serão fornecidas pela FVMR apenas para os jogos da competição. Dessa forma, as equipes deverão trazer suas próprias bolas para treinamento e aquecimento. As equipes também deverão trazer suas próprias garrafas de água e fitas adesivas fisioterápicas.

Sistema de pontuação

Os jogos da fase preliminar de cada etapa serão disputados em melhor 1 (um) set vencedor de 21 pontos. Os jogos em que medalhas estiverem em disputa (disputa de 3º lugar e final) serão jogados em 2 (dois) sets vencedores de 21 pontos e o terceiro set, se necessário, será jogado em 15 pontos. Todos os sets exigirão uma vantagem de dois pontos (que é ilimitada) para definição do vencedor.

A competição de Vôlei de Praia usará o sistema de “pontos de rally”, no qual a equipe vencedora de um rally ganha um ponto, independentemente de qual equipe está sacando. Quando uma equipe vence uma jogada (rally), ganha um ponto e o direito de sacar.

Cada equipe poderá solicitar dois tempos técnicos por set de 21 pontos e um tempo técnico nos sets de 15 pontos (jogos de medalha). As equipes mudarão de lado a cada sete (7) pontos nos sets de 21 pontos e a cada cinco (5) pontos no terceiro set.

15. TEMPOS MÉDICOS – VÔLEI DE PRAIA

Tempos médicos por jogador serão permitidos durante a competição. A decisão se o “atendimento foi concluído ou nenhum tratamento será possível” será de responsabilidade do Delegado da partida.

1 (um) “Tempo Médico adicional só será aceito se validado pelo Delegado da partida. No caso em que um “Tempo Médico” adicional não for validado pelo Delegado da partida, uma sanção de atraso deverá ser emitida para a equipe solicitante pelo árbitro da partida.

16. DESISTÊNCIAS / AUSÊNCIAS

Regras gerais

Para todas as partidas, a classificação final da equipe será determinada de acordo com os resultados das partidas (ganhas ou perdidas). Todas as partidas descontinuadas ou partidas não iniciadas serão avaliadas pelo Comitê Organizador da etapa para determinar se a equipe perdedora receberá pontos de partida.

Se uma equipe desistir devido a uma lesão de um dos componentes da equipe antes ou durante uma partida ou for desclassificada durante uma partida, ela ganhará 1 ponto pela partida (*match points*) e manterá os sets e pontos ganhos até aquele momento, mas os sets e pontos contra serão o máximo.

Exemplo “Fase Preliminar” (melhor de 1 set vencedor): se um time sofre uma contusão e perde o jogo quando está perdendo o set por 4:6, esse time em que ocorreu a lesão do jogador ganharia 1 ponto pela partida (*match points*), com parcial de pontos de *rally* de 4:21. Neste exemplo, a equipe vencedora ganharia 2 pontos pela partida (*match points*) com pontos de *rally* 6:4.

Se a lesão ocorrer antes do início da partida, o time perdedor receberá 1 ponto de partida (*match points*) com parcial de pontos de *rally* de 0:21. Neste caso, a equipe vencedora receberá 2 pontos pela partida (*match points*) com parcial de pontos de *rally* de 0:0.

Se uma equipe desistir sem uma razão válida antes de uma partida (por exemplo, não comparecimento) ou durante uma partida (por exemplo, recusa de continuar), perderá por 0:21 e receberá 0 pontos pela partida (*match points*). A equipe vencedora receberá 2 pontos pela partida (*match points*), com parcial de pontos de *rally* de 0:0.

Exemplo “Jogos de Medalha” (melhor de 2 sets vencedores): se um time vence o primeiro set 21:19 e ocorre uma contusão e perde o jogo quando está perdendo o segundo set por 4:6, esse time em que ocorreu a lesão do jogador ganharia 1 ponto pela partida (*match points*), com parciais de sets de 1:2, e pontos de *rally* de 21:19, 4:21 e 0:15. Neste exemplo, a equipe vencedora ganharia 2 pontos pela partida (*match points*) com sets de 2:1 e pontos de *rally* de 19:21, 6:4, 0:0.

Se a lesão ocorrer antes do início da partida, a partida será marcada com “INJ/DSQ” e o time perdedor receberá 1 ponto de partida (*match points*) com parciais de sets de 0:2 e pontos de *rally* de 0:21, 0:21. Neste caso, a equipe vencedora receberá 2 pontos pela partida (*match points*) com parciais de sets de 2:0 e pontos de *rally* de 0:0, 0:0.

Se uma equipe desistir sem uma razão válida antes de uma partida (por exemplo, não comparecimento) ou durante uma partida (por exemplo, recusa de continuar), perderá por 0-2 (0:21, 0:21) e receberá 0 pontos pela partida (*match points*). Além disso, este resultado será identificado com “DSQ”. A equipe vencedora receberá 2 pontos pela partida (*match points*), com parciais de sets de 2:0 e pontos de *rally* de 0:0, 0:0.

Uma equipe declarada incompleta para o início de uma partida perderá automaticamente o primeiro set pelo placar de 0-21. Se a mesma equipe não aparecer na quadra no prazo de 10 minutos após o horário de início da partida, esta equipe será declarada como ausente com o resultado final de 0-2 para a partida e 0-21, 0-21 para os sets. Neste caso, a equipe adversária será declarada a vencedora da partida.

Todas ausências serão decididas sob a supervisão do Diretor do Torneio, do Delegado da partida e do Coordenador de Arbitragem.

17. PROTESTOS & APELAÇÕES

Protestos ocorridos durante uma partida serão resolvidos pelo Comitê Organizador da competição que decidirá se o protesto recebido será iniciado, rejeitado ou aceito. Todos os protestos e recursos deverão ser apresentados ao Comitê por escrito no prazo limite de 10 minutos após o término da partida. Protestos apresentados após esse prazo não serão recebidos e analisados pelo Comitê Organizador da competição.

Protestos baseados nas Regras Oficiais da competição serão analisados pelo Delegado de Arbitragem e passados ao Comitê Organizador, acompanhados de sua resolução, não mais que uma 10 minutos após o protesto ser apresentado. Um veredicto final será apresentado pelo Comitê Organizador no prazo máximo de 10 minutos após o protesto ser apresentado ou, o mais tardar, antes do início da seguinte partida da equipe envolvida.

18. PROTOCOLOS DE AQUECIMENTO & JOGO

Os protocolos de aquecimento e jogo serão implementados em todas as fases da competição. Os tempos e a sequência das ações serão definidos à critério do Comitê Organizador da competição e serão informados previamente para todos os participantes.

19. UNIFORMES & ACESSÓRIOS

Conceito

Sol, areia e mar são elementos a serem levados em consideração quando se trata de uniformes de atletas em uma competição de Vôlei de Praia. A fim de lidar com um ambiente ensolarado e arenoso, a FIVB estabeleceu padrões para uniformes que são apresentados neste documento com base nas recomendações de seus consultores médicos, atletas, oficiais e que são recomendações para os participantes do “Circuito Carioca Master de Vôlei de Praia - temporada 2020”.

Padrões & Princípios Gerais

Marcas comerciais ou design diferente do fabricante e impressões autorizadas de acordo com os regulamentos da FIVB podem aparecer em quaisquer acessórios e / ou roupas.

O uniforme masculino recomendado para a competição consiste em:

- CAMISETA OU CAMISA
- CALÇÃO
- EVENTUAIS ACESSÓRIOS

O uniforme feminino recomendado para a competição consiste em:

- TOP OU CAMISA
- SUNKINIS OU SHORTS
- UNIFORME PEÇA ÚNICA
- EVENTUAIS ACESSÓRIOS

Atletas da mesma equipe devem usar uniformes idênticos (estilo, tecido e cor) e podem usar chapéu/boné.

Os jogadores devem jogar descalços, exceto quando autorizados pelo 1º Árbitro da partida.

Os uniformes dos jogadores devem ser numerados de 1 a 6 (Quartetos) e 1 e 2 (Duplas) e os números devem ser colocados no peito ou nas costas ou na frente das bermudas e sunkinis.

O número deve ser de cor contrastante à peça do uniforme e é recomendado que o número tenha um mínimo de 10 cm de altura. A faixa que forma o número deve ter no mínimo 1,5 cm de largura.

Os atletas devem usar o mesmo número durante todo o torneio da mesma categoria que participarem, mas ao jogar em categorias diferentes eles podem usar um número em uma categoria e outro número em outra categoria.

Requerimentos dos uniformes & Procedimentos pré-jogo

Antes de cada jogo, o Delegado Técnico da partida verificará e aprovará as cores de cada equipe. Se o Delegado Técnico considerar que as cores das duas equipes adversárias podem causar confusão, elas devem ser alteradas. Um sorteio será realizado antes do início do protocolo oficial e o resultado do sorteio determinará a equipe que mudará de uniforme para cumprir com o requisito acima.

Os uniformes devem ser de cores claras e brilhantes.

Segurança dos Atletas

Os atletas estão proibidos de usar quaisquer objetos que possam causar lesões a um atleta, como joias, alfinetes, gesso, pulseiras, etc.

Accessórios

Os atletas estão autorizados a usar os seguintes acessórios:

- ==> Chapéu (viseira, boné, chapéu ou bandana)
- ==> Óculos de sol
- ==> Tiras terapêuticas para joelho / cotovelo / ombro (com aprovação do Comitê Organizador)
- ==> Uma (1) pulseira
- ==> Um (1) relógio
- ==> Uma (1) braçadeira (largura máxima: 10 cm). A braçadeira deve estar localizada apenas no braço
- ==> Dispositivos de compressão: esses dispositivos devem ser da mesma cor que parte do uniforme. Se ambos os jogadores da equipe usarem esses dispositivos, eles devem ter a mesma cor e design. Cores neutras, material preto ou branco também podem ser usados. Como esses dispositivos são para proteção e suporte, eles não devem ter nenhum preenchimento ou recurso de superfície designado para dar uma vantagem, fornecendo controle de bola adicional. As roupas internas visíveis devem ter a mesma cor que a parte do uniforme a que pertencem e não devem ser maiores que as bermudas
- ==> Calçado e / ou meias esportivas (com aprovação dos árbitros)
- ==> Sacola
- ==> Garrafa de água
- ==> Fita médica de cinesiologia (com aprovação do Comitê de Controle)

Procedimentos de aprovação dos uniformes

Cada equipe é responsável por providenciar os seus uniformes de acordo com os requisitos estabelecidos nesse regulamento.

O Comitê Organizador verificará todos os itens apresentados de acordo com as diretrizes / regulamentos definidos neste documento.

Uma vez que os uniformes e acessórios tenham sido verificados e autorizados pelo Comitê Organizador, os atletas deverão manter a utilização apenas dos itens aprovados.

Tarefas dos Atletas

Os atletas deverão usar o uniforme aprovado pelo Comitê Organizador e deverão estar devidamente uniformizados durante as partidas.

Uniformes para clima frio

Mediante solicitação de atletas, o Delegado Técnico pode autorizá-los a jogar com roupas esportivas de aquecimento (mesma cor e mesmo tecido dos uniformes), no caso de condições climáticas excepcionais, como temperaturas abaixo de 16°C. A decisão será anunciada pelo Delegado Técnico para cada partida e comunicada ao jogador na área de aquecimento e antes de entrar na quadra de jogo.

O uniforme de clima frio deve ser composto por uma camisa justa com mangas compridas ou curtas e / ou calças justas compridas ou curtas. Este uniforme deve ser apertado ao corpo e consistente em estilo, comprimento e cor para ambos os atletas.

Os atletas podem optar por usar uma blusa de manga comprida e uma calça de manga comprida ou usar um uniforme de clima frio sob o uniforme escolhido.

20. PLANO DE CONTINGÊNCIA

Este plano de contingência pretende orientar a tomada de decisões e definir limites básicos em caso de atraso ou adiamento, em vez de fornecer soluções para todas as eventualidades possíveis. Ele deve permitir que qualquer pessoa seja capaz de determinar o curso de ação a ser tomado se algum dos cenários gerais apresentados abaixo ocorrer:

- “**ATRASO**” - atraso relatado, mas gerenciado dentro da sessão existente, sem necessidade de adiar para a próxima sessão. A organização do evento tentará terminar o mais perto possível do horário oficial de término da sessão, sem efeitos secundários para a restante do dia de competição.
- “**INTERRUPÇÃO**” - Uma competição pode estar sujeita a uma interrupção não planejada depois de iniciada. Dependendo do esporte, a competição será reiniciada ou retomada. A hora da reinício/retomada é desconhecida. Se a competição não puder ser concluída dentro da sessão atual, o status será alterado para adiado, reprogramado ou cancelado.
- “**ADIAMENTO**” - Uma competição não começou como programada e foi adiada para uma sessão posterior. A nova data e a hora de início são desconhecidas. O status será alterado posteriormente para reprogramado ou cancelado. Se uma competição interrompida não puder ser retomada dentro da sessão atual e a nova data e início forem desconhecidos, o status será alterado para adiado. O status será alterado posteriormente para reprogramado ou cancelado.
- “**ANTECIPAÇÃO**” - Antecipação refere-se a uma sessão que precisa ser antecipada como prevenção aos fatores que podem afetar a competição de modo a garantir que uma competição possa ser finalizada. Os procedimentos para um adiamento serão aplicados quando for proposto mover um evento para frente na programação para uma sessão anterior ou para alterar uma sessão para uma hora de início anterior.
- “**CANCELAMENTO**” – No caso da competição não poder ser remarcada para um período anterior ao início da Cerimônia de Encerramento dos Jogos Pan Americanos de Masters Rio 2020 ela poderá ser cancelada.

Circunstâncias em que atraso, adiamento ou cancelamento podem ser implementados podem ser resumidas em quatro grupos:

- **“RELACIONADO AO ESPORTE”** - Quando os componentes técnicos do esporte não atendem aos requisitos da FVMR e, conseqüentemente, não fornecem uma plataforma para a competição justa e equitativa. (por exemplo: a rede precisa ser substituída após o aquecimento, causando um atraso de 15 minutos no início da competição, falha no sistema de cronometragem etc).
- **“RELACIONADO AO LOCAL DA COMPETIÇÃO”** - Quando qualquer componente essencial do local da competição que tenha impacto no esporte (fora do campo de jogo) não pode iniciar ou continuar a desempenhar sua função designada em um nível apropriado e / ou seguro (por exemplo: o sistema de iluminação geral falha e precisa ser reparado antes que a competição possa continuar, o placar falhar etc).
- **“RELACIONADO ÀS CONDIÇÕES METEOROLÓGICAS / DE SEGURANÇA”** - Quando uma preocupação existente ou antecipada compromete a conduta justa e segura do evento ou representa uma ameaça à saúde e / ou segurança de atletas, espectadores e / ou força de trabalho (por exemplo: condições meteorológicas extremas, desastres naturais, falha estrutural etc).
- **“RELACIONADO ÀS FATORES EXTERNOS”** - Quando informações enviadas por fontes externas podem colocar em risco o funcionamento seguro do evento. (por exemplo: preocupações de segurança etc).

Mudanças na tabela da competição exigirão que o cronograma dos Jogos seja gerenciado adequadamente com decisões tomadas pelas pessoas certas e levando-se em consideração uma série de fatores, incluindo o impacto em atletas e operações gerais.

O Comitê Organizador ficará responsável por gerenciar as mudanças no cronograma de competição.

REGRAS SOBRE ATRASO, ADIAMENTO AND CANCELAMENTO

Seguem abaixo as principais regras relacionadas às interrupções de partidas, baseadas as Regras Oficiais de Vôlei de Praia da FIVB:

- **Clima** – As condições climáticas não devem apresentar qualquer perigo de lesão aos jogadores.
- **Lesão** - Se qualquer acidente grave ocorrer enquanto a bola estiver em jogo, o árbitro deve parar o jogo imediatamente. O rali será então repetido.
- **Jogador lesionado** - Um jogador lesionado receberá no máximo 5 minutos de tempo de recuperação uma vez por jogo. O árbitro deve autorizar a equipe de assistência credenciada (socorrista) a entrar na quadra de jogo para atender ao jogador. Apenas o árbitro pode autorizar que um jogador deixe a área de jogo sem penalidade. Na conclusão da recuperação de 5 minutos, o árbitro apitará e solicitará que o jogador continue. Neste momento, apenas o jogador pode julgar se está apto para jogar. Se o jogador não se recuperar ou não retornar à área de jogo na conclusão do tempo de recuperação, sua equipe será declarada incompleta e, conseqüentemente, perderá a partida. Em casos extremos, o Delegado da partida pode se opor ao retorno de um jogador lesionado. Nota: o tempo de recuperação começará quando a equipe devidamente credenciada (socorrista) chegar à quadra de jogo para atender ao jogador. No caso de não haver socorrista disponível, o horário começará a partir do momento em que o tempo de recuperação for autorizado pelo árbitro.
- **Interrupção Prolongada** - Se circunstâncias imprevistas interromperem a partida, o primeiro árbitro decidirá as medidas a serem tomadas para restabelecer as condições normais.

OPÇÕES DE REAGENDAMENTO DE JOGOS

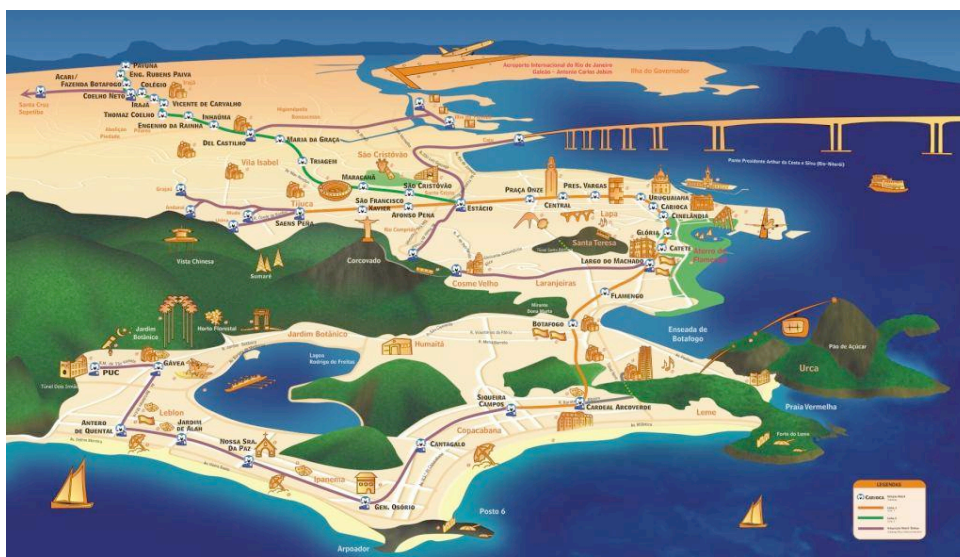
- Em todos os casos, o objetivo será remarcar partidas para a primeira oportunidade disponível prioritariamente na próxima sessão, no dia seguinte etc, com o objetivo de manter a parte restante da competição tanto quanto possível, de acordo com o calendário oficial da competição.
- Qualquer opção deve sempre considerar o *status* da competição de forma justa com todas as equipes.

21. TRANSPORTE PÚBLICO

Metrô

O sistema de metrô do Rio de Janeiro liga diferentes locais do subúrbio ao centro do Rio e à zona sul, além de conectar a zona sul à Barra. Todos os trens são climatizados. A maioria das estações tem acesso para cadeiras de rodas, mas é melhor consultar o site da Metrô: metrorio.com.br.

Mapa do Metro



BRT

Os ônibus de transporte rápido (Bus Rapid Transport) do Rio de Janeiro estão divididos em dois corredores de ônibus expresso, Transoeste e Transcarioca, que passam pela zona oeste da cidade e fazem conexão até o Aeroporto Internacional do Rio de Janeiro (GIG). No total, o BRT possui 109 estações em 97 quilômetros.



Ônibus

Os ônibus são o principal meio de transporte do Rio e podem levar pessoas para qualquer lugar da cidade. As tarifas de ônibus variam de acordo com a rota e o tipo de ônibus, e são exibidas no pára-brisa dianteiro dos veículos. A maioria das linhas de ônibus funciona 24 horas por dia, mas geralmente são menos frequentes depois da meia-noite. Há ônibus acessíveis a cadeiras de rodas.

Vans e micro-ônibus (geralmente pequenas vans brancas com listras coloridas nas laterais) também são muito comuns no Rio, mas é preciso verificar se fazem parte da frota oficial ou se são ilegais.

Taxis

Os táxis amarelos são tradicionais no Rio do Janeiro podem ser requisitados na rua, encontrados em pontos de táxi designados, reservados por telefone ou solicitados por meio de aplicativos de *smartphone*. Os taxis podem ser encontrados por toda a cidade, no entanto, recomenda-se reservar um táxi no telefone ou solicitá-lo por meio de um aplicativo.

22. DIREITOS DE IMAGEM

Os participantes concordam em conceder à FVMR o direito de usar nome, voz, imagem, material biográfico, declarações, gravações, entrevistas e endossos dados, bem como de usar as fotografias e os vídeos realizados durante o “Circuito Carioca Master de Vôlei de Praia - temporada 2020” em que os mesmos apareçam em conexão com qualquer transmissora de notícias ou gravações, inclusive para efeito de divulgação e promoção, sem ônus para a FVMR, podendo tal direito ser exercido diretamente pela FVMR, bem como cedido a terceiros, através de todo e qualquer meio e veículo de divulgação ou reprodução existente ou que venham a ser criados, incluindo mas não se limitando a televisão, rádio, mídia eletrônica, transmissões a cabo, videocassete, DVD, compact discs, internet, intranet, materiais impressos de toda a espécie ou de qualquer outra forma de utilização Institucional que possa ser adotada pelos organizadores do evento, renunciando os participantes, desde já, a qualquer remuneração ou compensação financeira.

23. COMISSÃO DE VÔLEI DE PRAIA DA FVMR

Com o intuito de democratizar as decisões e dar transparência às ações da FVMR, a entidade implementou a “Comissão de Vôlei de Praia da FVMR” para a temporada 2020. A Comissão terá como missão atuar como “porta-voz” dos atletas participantes da competição e também transmitir aos mesmos os desafios encontrados pela FVMR para organizar as competições de Vôlei de Praia Master no Rio de Janeiro.

A Comissão receberá propostas e questionamentos enviadas pelos atletas e deliberará sobre as mesmas. Após esse processo, a Comissão apresentará à FVMR aquelas que considerar pertinentes ao desenvolvimento do Vôlei de Praia Master no Rio de Janeiro e retornará aos atletas com a posição final sobre os temas que forem apresentados. O canal de comunicação entre os atletas e a Comissão será através do e-mail comissaofvmr@gmail.com, dessa forma, sugestões e questionamentos somente serão analisados se encaminhados através desse canal.

Nota: Apenas propostas e questionamentos que tenham como objetivo o desenvolvimento do Vôlei de Praia Master do Rio de Janeiro deverão ser enviadas para a Comissão. Questionamentos relacionados especificamente à questões individuais de atletas deverão ser encaminhadas à FVMR e não à Comissão.

A Comissão será composta por 1 (um) presidente, 1 (um) vice-presidente e 4 (quatro) membros efetivos.

24. CASOS OMISSOS

Os itens imprevistos não expressamente expostos no presente regulamento serão resolvidos de acordo com as diretrizes gerais da FVMR.



25. CONTATOS

No caso de qualquer questionamento relacionado ao “Circuito Carioca Master de Vôlei de Praia - temporada 2020”, os interessados deverão entrar em contato com os membros da FVMR listados abaixo:

Fernando Marques (Diretor Executivo da FVMR)

Email: dir.executiva@voleimasterrj.com.br

Roberta Cabral (Diretora Técnica de Vôlei de Praia da FVMR)

Email: dir.voleipraia@voleimasterrj.com.br