



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

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	Da Elegibilidade, Faixa Etária e Classificação dos Atletas
CLÁUSULA 2ª	Da Composição das Equipes, Reservas e Súmula Oficial
CLÁUSULA 3ª	Da Fiscalização, Denúncias, Penalidades e Conduta
CLÁUSULA 4ª	Do Formato da Competição e das Regras de Jogo
CLÁUSULA 5ª	Da Estrutura de Quadras e Cronograma Oficial de Jogos
CLÁUSULA 6ª	Das Inscrições, Lotes, Pagamento e Documentação de Menores
CLÁUSULA 7ª	Das Premiações Coletivas e Destaques Individuais
CLÁUSULA 8ª	Do Credenciamento, Capitão, Prontidão, W.O. e Atendimento
CLÁUSULA 9ª	Dos Deveres, Direitos, Equipamentos e Direito de Imagem
CLÁUSULA 10ª	Da Atração Interativa "Desafio do Saque: Derrube e Ganhe"
CLÁUSULA 11ª	Do Objeto, Segurança, Arbitragem e Disposições Finais

CLÁUSULA 1ª – DA ELEGIBILIDADE, FAIXA ETÁRIA E CLASSIFICAÇÃO DOS ATLETAS

1.1. Da Categoria: a competição será disputada na modalidade Quarteto Misto Geral (4v4), direcionada estritamente aos níveis amadores de desenvolvimento — Iniciante e Amador.

1.2. Da Faixa Etária: o evento é aberto a atletas com idade mínima de 14 (quatorze) anos, sendo permitida a participação de atletas nascidos até o ano de 2012 (critério oficial de categorias desportivas).

1.3. Do Critério de Classificação: a classificação do atleta será determinada principalmente pelo seu histórico esportivo e competitivo oficial, e não apenas por sua habilidade técnica atual.

INICIANTE – ELEGÍVEL

Atleta com experiência predominantemente recreativa e sem histórico relevante de competições organizadas. É permitido: peladas; jogos recreativos; treinos e atividades de iniciação esportiva. O iniciante não possui histórico relevante em competições escolares, universitárias, municipais, estaduais, federadas ou nacionais.

AMADOR – ELEGÍVEL

Atleta com experiência esportiva e competitiva, mas sem histórico de participação oficial em competições de nível profissional. É permitido: peladas; amistosos; competições escolares, como JEMPU, JEAs e interclasses (JENAZ, JIFAM etc.); competições escolares ou equivalentes; treinamentos ou períodos de desenvolvimento técnico em clubes. Ter treinado ou mantido vínculo de desenvolvimento com um clube não caracteriza o atleta como profissional: atletas que tenham treinado em clubes para aperfeiçoamento de fundamentos, condicionamento ou noções de jogo, mas não tenham integrado oficialmente a equipe em competições, permanecem classificados como amadores.

PROFISSIONAL – PARTICIPAÇÃO VEDADA

Atleta que tenha histórico de participação oficial representando um clube, equipe ou instituição esportiva em competições de nível municipal, estadual, federado ou nacional. Consideram-se, entre outras: campeonatos municipais; campeonatos estaduais; competições federadas; competições nacionais; outras competições oficiais de nível equivalente. O atleta não precisa ter sido campeão nem ter recebido remuneração para ser considerado profissional — o principal critério é a participação oficial em competição, representando uma equipe ou clube. Treinamentos, peneiras, avaliações, períodos de experiência ou vínculos exclusivamente voltados ao desenvolvimento técnico não caracterizam, por si só, o atleta como profissional.

1.4. Dos Atletas Universitários: a condição de universitário, por si só, não caracteriza o atleta como profissional. Entretanto, a participação em competições universitárias de alto nível será analisada de forma mais rigorosa.

Será vedada a participação de atletas que tenham participado ou estejam participando de competições como JUAs, JUBs e equivalentes, especialmente quando: representarem oficialmente uma universidade; receberem bolsa esportiva; estiverem vinculados a equipes universitárias competitivas; ou possuírem histórico esportivo que demonstre nível competitivo equivalente ao profissional.

1.5. Da Vedação de Participação: é expressamente vedada a participação de atletas enquadrados como profissionais (item 1.3) e de atletas universitários nas hipóteses do item 1.4, bem como de equipes que os escalem.

1.6. Da Análise Individual: em situações não previstas ou que gerem dúvida sobre a classificação — inclusive quanto a atletas universitários —, a Organização terá autonomia para realizar análise individual e determinar a elegibilidade do atleta, visando preservar a justiça, o equilíbrio técnico e a competitividade do torneio.

CLÁUSULA 2ª – DA COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES, RESERVAS E SÚMULA OFICIAL

2.1. Do Tamanho do Elenco: cada equipe poderá inscrever no mínimo 4 (quatro) e no máximo 6 (seis) atletas. A inclusão de atletas reservas é opcional.

2.2. Da Formação Obrigatória em Quadra: é condição compulsória a presença contínua de 2 (dois) homens e 2 (duas) mulheres em quadra durante 100% (cem por cento) do tempo de jogo, em todas as partidas do torneio — ou seja, formação sempre 50% masculina e 50% feminina. O descumprimento implica interrupção imediata da partida pela arbitragem até a regularização.

2.3. Da Composição dos Reservas: as equipes terão autonomia plena para definir a composição dos seus atletas reservas, podendo adotar diferentes configurações — 2 (duas) mulheres e 2 (dois) homens; 1 (uma) mulher e 1 (um) homem; ou outras combinações definidas pela própria equipe. A composição dos reservas não precisa seguir proporção específica entre gêneros.

A equipe é a única responsável por dimensionar seus reservas de modo a viabilizar as substituições permitidas no item 4.6, que exigem paridade de gênero.

2.4. Da Súmula Oficial: 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, troca ou substituição de atleta no elenco após esse marco.

CLÁUSULA 3ª – DA FISCALIZAÇÃO, DENÚNCIAS, PENALIDADES E CONDUCTA

3.1. Da Denúncia Mediante Provas: qualquer denúncia relativa à classificação ou à elegibilidade de atleta somente será recebida e processada pela Organização mediante apresentação de provas concretas e verificáveis, tais como súmulas oficiais, registros de federação ou confederação, publicações oficiais de competições, matérias jornalísticas, listas de inscrição, fotografias ou vídeos com identificação inequívoca do atleta.

A denúncia deverá ser encaminhada formalmente à Organização, por escrito e acompanhada das provas, identificando o denunciante, a equipe e o atleta denunciado.

Denúncias baseadas exclusivamente em suposições, boatos, opinião sobre o nível técnico do atleta ou relatos sem comprovação serão sumariamente arquivadas, sem efeito.

3.2. Da Desqualificação por Atleta Inelegível: comprovada a denúncia, o atleta que não se enquadre como Iniciante ou Amador, nos termos da Cláusula 1ª, será imediatamente expulso do campeonato e sua equipe será desqualificada em qualquer fase da competição, sem direito a reembolso da taxa de inscrição.

Caso a comprovação ocorra com a equipe em partida, esta será encerrada de imediato e declarada W.O. em desfavor da equipe infratora, na forma do item 8.5.

Os resultados de partidas já encerradas permanecem inalterados. As equipes eventualmente eliminadas por equipe que contava com atleta inelegível não retornarão à competição, não havendo reintegração, repescagem ou remarcação de partidas em razão da infração.

3.3. Da Penalidade de Banimento: o atleta que, ciente das condições do campeonato e do disposto neste Regulamento, ainda assim tentar participar sabendo não se enquadrar como Iniciante ou Amador, será banido dos próximos campeonatos do Arena Jovem, em qualquer categoria ou modalidade.

A mesma penalidade será aplicada à equipe que compactuar com a inscrição ou a escalação do atleta inelegível, ficando impedida de participar dos próximos campeonatos do Arena Jovem, em qualquer categoria ou modalidade.

A duração do banimento será definida pela Comissão Organizadora conforme a gravidade da infração, e sua aplicação não gera direito a reembolso da taxa de inscrição.

3.4. Do Código de Conduta e Fair Play: é dever de todo participante manter conduta esportiva e respeitosa com árbitros, mesários, adversários e espectadores. Qualquer participante que cometer atos de indisciplina, ofensas ou agressões físicas contra a arbitragem, adversários ou público será desqualificado do torneio, sem direito a reembolso.

CLÁUSULA 4ª – DO FORMATO DA COMPETIÇÃO E DAS REGRAS DE JOGO

4.1. Do Sistema de Disputa: o torneio será executado em sistema de Eliminatória Simples Direta (mata-mata), a partir da fase de 16-Avos de Final, entre as 32 (trinta e duas) equipes participantes.

4.2. Do Dia 1 — Sábado, 26/09 (16-Avos e Oitavas de Final): partidas em formato MD1 (set único de 21 pontos) no sistema Rally Point, devendo a equipe vencedora abrir vantagem mínima de 2 (dois) pontos.

4.3. Do Dia 2 — Domingo, 27/09 (Quartas, Semifinais, 3º Lugar e Grande Final): partidas em 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 (dois) pontos.

4.4. Da Troca e Inversão de Lado de Quadra:

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

b) MD3 (Domingo): não haverá troca de lado durante o andamento dos sets, inclusive no tie-break. A inversão de lado ocorrerá automaticamente ao final do 2º Set, antes do início do 3º Set.

4.5. Dos Pedidos de Tempo: cada equipe terá direito a 1 (um) pedido de tempo por set, com duração máxima de 1 (um) minuto (60 segundos), solicitado exclusivamente pelo Capitão.

4.6. Das Substituições: são permitidas até 2 (duas) substituições por set para cada equipe, solicitadas exclusivamente pelo Capitão à mesa técnica. A substituição deve respeitar a paridade de gênero — homem substitui homem e mulher substitui mulher —, preservando a formação obrigatória do item 2.2.

4.7. Da Bola Oficial: todas as partidas serão disputadas exclusivamente com as bolas oficiais fornecidas pela Organização.

CLÁUSULA 5ª – DA ESTRUTURA DE QUADRAS E CRONOGRAMA OFICIAL DE JOGOS

5.1. Da Logística Operacional: a competição será disputada em 2 (duas) quadras simultâneas de areia (Q1 e Q2) na Chácara Cheiro da Mata.

5.2. Do Cronograma: os horários abaixo são a previsão oficial de jogos. Eventuais ajustes de horário em razão de intercorrências operacionais serão comunicados pela mesa de credenciamento e pelos mesários das quadras.

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 6ª – DAS INSCRIÇÕES, LOTES, PAGAMENTO E DOCUMENTAÇÃO DE MENORES

6.1. Do Limite de Vagas: o campeonato possui trava operacional estrita fixada em 32 (trinta e duas) equipes.

6.2. Da Estrutura de Lotes e Valores: a taxa é cobrada por atleta inscrito, conforme o lote vigente:

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

6.3. Da Autorização para Menores de 18 Anos: a participação de atleta menor de 18 anos exige a entrega do Termo de Autorização e Responsabilidade para Menor de Idade (Anexo I), devidamente assinado pelo responsável legal e gerado ou convertido obrigatoriamente em formato PDF. A ausência do termo impede a participação do atleta.

6.4. Das Modalidades de Assinatura Válidas:

I — Assinatura Digital (Gov.br): documento assinado eletronicamente via portal Gov.br (Assinador Eletrônico), gerando o arquivo final com o selo de autenticidade em PDF;

II — Assinatura Manuscrita: impressão do documento, preenchimento, assinatura física à caneta e posterior digitalização/conversão em arquivo único em PDF, acompanhado do documento do responsável.

6.5. Dos Canais de Envio do Documento:

I — No ato da inscrição (site oficial): novas inscrições devem anexar o arquivo em PDF diretamente no campo indicado no formulário de inscrição do site;

II — Regularização via FAC (WhatsApp): equipes que já concluíram a inscrição sem anexar a autorização devem encaminhar o arquivo em PDF à equipe do FAC do Arena Jovem, pelo WhatsApp (92) 99347-0749, para inclusão manual no sistema.

6.6. Do Acesso do Público: o acesso de torcedores, familiares e público em geral à Chácara Cheiro da Mata será totalmente gratuito durante todo o torneio.

CLÁUSULA 7ª – DAS PREMIAÇÕES COLETIVAS E DESTAQUES INDIVIDUAIS

7.1. 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
---	---	--	---

7.2. 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).

7.3. Do Período de Análise dos Destaques: a análise técnica para definição dos destaques individuais terá início somente a partir do 2º dia de campeonato, considerando exclusivamente as partidas realizadas das Quartas de Final em diante. O desempenho apresentado nas fases do 1º dia não será computado para efeito de premiação individual.

7.4. Da Entrega: a premiação coletiva e os destaques individuais serão entregues na Cerimônia de Premiação, ao final do Dia 2, conforme o cronograma do item 5.2.

CLÁUSULA 8ª – DO CREDENCIAMENTO, CAPITÃO, PRONTIDÃO, W.O. E ATENDIMENTO

8.1. Do Credenciamento e das Pulseiras Oficiais: todos os atletas deverão se credenciar na Mesa de Credenciamento (Mesa 2), mediante apresentação de documento oficial com foto, recebendo as pulseiras de identificação:

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

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

- a) dirigir-se ao árbitro, de forma respeitosa, para sanar dúvidas ou tratar de lances e pontos;
- b) solicitar formalmente as substituições à mesa técnica;
- c) solicitar os pedidos de tempo regulamentares da equipe;
- d) realizar, junto ao mesário da quadra, a identificação da equipe e o sorteio que define a posse inicial de bola e a escolha do lado da quadra.

8.3. Da Tolerância de 15 Minutos no Credenciamento: a tolerância oficial de 15 (quinze) minutos aplica-se exclusivamente ao credenciamento das equipes, contada a partir do horário de abertura do credenciamento previsto no cronograma. Encerrado esse prazo, a equipe que não tiver concluído seu credenciamento será declarada perdedora por W.O. em sua primeira partida.

8.4. Da Prontidão Durante os Jogos: durante a competição não haverá qualquer tolerância de tempo. As equipes devem permanecer prontamente preparadas para entrar em quadra imediatamente após o encerramento da partida anterior, com a identificação e o sorteio já realizados pelo Capitão junto ao mesário, na forma do item 8.2, alínea "d".

8.5. Do W.O.: a equipe que não estiver completa e em quadra no momento da chamada da arbitragem será declarada perdedora por W.O. O placar regulamentar de W.O. é de 21×00 nas partidas em MD1 e de 2×0 nas partidas em MD3, aplicando-se a todas as hipóteses de W.O. previstas neste Regulamento.

8.6. Dos Canais de Atendimento: dúvidas sobre o regulamento, identificação, credenciamento e demais assuntos relacionados ao evento serão tratadas exclusivamente na Mesa de Credenciamento.

Dúvidas referentes aos jogos, chaveamento, súmula, placar e sorteio serão tratadas exclusivamente com o mesário da respectiva quadra.

CLÁUSULA 9ª – DOS DEVERES, DIREITOS, EQUIPAMENTOS E DIREITO DE IMAGEM

9.1. 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 pela arbitragem e pelo público.

c) Preservação: zelar pela conservação das quadras de areia e das instalações da Chácara Cheiro da Mata.

9.2. Dos Direitos dos Atletas: competir nas quadras oficiais com as bolas oficiais fornecidas pela Organização e disputar todas as premiações financeiras e honorárias individuais previstas na Cláusula 7ª.

9.3. 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.

9.4. 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, ELK Criativo, Verde Guará e Dalider.

9.5. 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 de seus patrocinadores.

CLÁUSULA 10ª – DA ATRAÇÃO INTERATIVA
"DESAFIO DO SAQUE: DERRUBE E GANHE"

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

10.2. **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.

10.3. **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 11ª – DO OBJETO, SEGURANÇA, ARBITRAGEM E DISPOSIÇÕES FINAIS

11.1. Do Objeto e da Sede: este Regulamento estabelece as normas técnicas, disciplinares, financeiras e operacionais do 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 e integrar a comunidade esportiva regional. O evento será sediado exclusivamente na Chácara Cheiro da Mata, em Manacapuru / AM, nos dias 26 e 27 de setembro de 2026.

11.2. 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.

11.3. Dos Primeiros Socorros: a Organização garantirá a presença no local de equipe de enfermagem e socorristas para atendimento emergencial e suporte pré-hospitalar.

11.4. Da Isenção de Responsabilidade: a Organização Arena Jovem e a Chácara Cheiro da Mata não se responsabilizam por lesões, traumas ou danos físicos decorrentes da prática esportiva, nem por extravio ou dano de objetos pessoais dos participantes.

11.5. Da Aceitação: a inscrição na competição implica conhecimento e aceitação integral e irrestrita deste Regulamento por todos os atletas e equipes.

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

Manacapuru (AM), agosto de 2026.



Documento assinado digitalmente

IAN DAVI ALVES DE CASTRO

Data: 28/08/2026 22:04:41-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

NOME DO DIRETOR

Diretor Executivo — Arena Jovem

NOME DO DIRETOR

Diretor Executivo — Arena Jovem

NOME DO COORDENADOR

Coordenação Técnica e de Arbitragem