



1ª ATLETICANA DE HANDEBOL - UNIVERSITÁRIO 2024

PRÉVIA REGULAMENTO - GERAL

1. DO CAMPEONATO:

1.1 - A Liga Atleticana é uma marca vinculada às empresas Amistosos Eventos e Easy Play, sendo esta a 1ª Edição na modalidade Basquete. É uma competição que tem por finalidade reunir diversos times de Maringá e impulsionar o esporte regionalmente.

§ 1º - A modalidade de Basquete será realizada de acordo com as regras oficiais da Confederação Brasileira de Basquete (CBB), observando-se as normas previstas neste Regulamento.

§ 2º - É uma competição disputada nos naipes masculino e feminino.

2. DOS INSCRITOS E INSCRIÇÃO:

2.1 - Cada equipe poderá inscrever em listagem no máximo 20 (vinte) atletas, podendo levar no máximo 16 (dezesesseis) por jogo.

§ 1º - Cada atleta só poderá disputar a competição por uma atlélica.

§ 2º - O atleta deve estar devidamente matriculado e cursando o curso de sua atlélica.

§ 3º - Poderão participar acadêmicos graduados, no limite de 6 (seis) por associação, utilizando apenas 4 (quatro) por jogo.

§ 4º - Dentre os 6 (seis) alunos formados a que se refere o inciso acima, poderão ser inscritos alunos regulares de mestrado, doutorado ou residência, de programas de pós-graduação stricto sensu que estejam vinculados a um departamento relacionado ao curso que a atlélica representa.

§ 5º - Para disputar a fase eliminatória (fase final), o atleta deverá ter jogado, no mínimo, um jogo da fase classificatória, com exceção de até 2 (dois) atletas por time.

§ 6º - Para a exceção do inciso 5º, poderão ser substituídos até 2 (dois) atletas para a fase eliminatória (fase final), sem que seja extrapolado o limite máximo de 20 (vinte) atletas. Nesse caso, a associação deverá emitir uma nova listagem para a organização antes da fase eliminatória (fase final).

§ 7º - Poderão ser inscritos 4 (quatro) integrantes de comissão técnica, sendo 2 (dois) representantes autorizados a ficar no banco de reservas na hora do jogo.

2.2 – As inscrições de cada associação poderão ser realizadas até o prazo divulgado pela organização por meio do pagamento da taxa pré determinada.

§ 1º - Para realizar as inscrições de atletas para a competição, cada associação receberá um link com data de expiração divulgado.

§ 2º - A responsabilidade pela inscrição dos atletas e de suas condições cabe a equipe e a associação da mesma.

§ 3º - Não é de responsabilidade da organização conferir ou investigar qualquer irregularidade de inscrições de atletas. Caso haja denúncia, com provas, o episódio será analisado.

3. DAS PARTIDAS:

3.1 - As rodadas acontecerão aos sábados ou domingos no período da manhã e/ou tarde.

3.2 - Haverá tolerância de 15 (quinze) minutos para o primeiro jogo da rodada. Após isso, será considerado W.O.

3.3 É de obrigação das equipes estarem devidamente uniformizadas para os jogos, mantendo um padrão idêntico em modelo, logos, fontes e cores.

§ 1º - Não será permitido o uso de uniformes sem numeração.

§ 2º - É de suma importância que as equipes tenham um segundo uniforme, uma vez que, declarando a arbitragem a impossibilidade das equipes se enfrentarem devido a semelhança dos uniformes, haverá sorteio e a equipe vencida terá 20 (vinte) minutos para apresentar-se novamente apta, sob pena de ser declarado W.O.

§ 3º - Não existe equipe mandante na presente competição, inexistindo preferência quanto a eventual semelhança de uniformes.

§ 4º - Caberá exclusivamente às equipes as tratativas para evitar correspondência de uniformes.

§ 5º - O uso de meias é obrigatório.

§ 6º - Será permitido uso de tornozeleiras, ataduras, ou meias de cor diferentes.

§ 7º - Não será permitido uso de brinco, colares, pulseiras, alargadores, alianças, ou qualquer tipo de metal que possam ser um risco à integridade física do atleta que faz uso e de seu adversário. Será permitido piercing caso o mesmo não consiga ser removido antes da competição, desde que seja totalmente coberto e protegido por uma atadura, evitando casos de contato direto. A comissão organizadora e a arbitragem não se responsabilizam em caso de lesão.

§ 8º - É proibido o uso de luvas para goleiro.

3.4 - Todo atleta deverá apresentar em cada jogo um documento oficial e original com foto.

§ 1º - São exemplos de documentos válidos:

Carteira de Motorista (CNH);

Carteira de Trabalho expedida pelo Ministério do Trabalho;

Cédula de Identidade (RG);

Passaporte;

§ 2º - Cópia colorida autenticada de qualquer documento também será aceita.

§ 3º - Não serão aceitos documentos digitais, por foto, aplicativo, entre outros.

3.5 - Atleta inscrito em súmula, mesmo que não tenha jogado, não poderá ser removido, excluído ou substituído, salvo as exceções dos incisos 5 e 6 (parágrafo 2).

3.6 - A taxa de arbitragem, por equipe e por jogo, será de R\$ 100,00 (cem reais) e deve ser paga para a organização via PIX (E-mail handebolarbitros@gmail.com - BENEFICIÁRIO: ROBERTO JUNIOR ALVAREZ), 24 (vinte e quatro) horas antes do jogo, sob pena de ser declarado W.O. Após o pagamento, enviar o comprovante no e-mail: handebolarbitros@gmail.com.

3.7 - Descumprimento do prazo de pagamento importará em multa de 20% (vinte por cento) no valor total da arbitragem para o referido jogo.

3.8 – Para que a equipe não perca de W.O, a mesma deve ter o número mínimo de 05 (cinco) atletas para o início da partida, sendo 04 (quatro) jogadores na linha 01 (um) goleiro.

3.9 – Cada equipe tem por dever levar uma bola oficial em condições de jogo. A liga irá fornecer uma bola, porém, as equipes têm a obrigação de levar a sua bola para aquecimento e eventual necessidade de utilizá-la em jogo.

4. DO FORMATO DE DISPUTA:

4.1 - As disputas de Handebol Masculino e Feminino ocorrerão em 02 (dois) tempos de 25 (vinte e cinco) minutos cada, com intervalo de partida de 02 (dois) minutos.

4.2 - Time-Out será de 30 (trinta) segundos e tendo somente 1 solicitação de pedido de time-out por período de jogo.

4.3 - Em caso de empate nas partidas eliminatórias, será disputada prorrogação de 10 (dez) minutos, sendo 02 (dois) tempos de 05 (cinco) minutos.

4.4 - Persistindo o empate, a decisão será feita por tiros de 07 (sete) metros alternados por jogadores diferentes. No caso do empate persistir serão cobrados tiros alternadamente, até que haja um vencedor. Poderão cobrar os tiros de 07 (sete) metros quaisquer jogadores inscritos na súmula e que não tenham sido expulsos, desqualificados ou estiverem excluídos por dois minutos ao final da prorrogação.

4.5 - Caso uma equipe não possua no mínimo 05 (cinco) jogadores na disputa de sete metros, esta equipe será considerada perdedora.

4.3 - A competição será em um sistema de todos contra todos.

4.4 - Fase classificatória: No masculino, as 5 associações jogarão contra todas em um turno.

4.5 - Classifica-se os 4 (quatro) primeiros colocados, que se enfrentam da seguinte forma na fase semifinal:

- 1ª colocado x 4ª. colocado (jogo 1)
- 2ª colocado x 3ª. colocado (jogo 2)

4.6 - As vencedoras dos confrontos das semifinais, passam às finais e os confrontos serão definidos da seguinte forma:

- Vencedor do jogo 1 x vencedor do jogo 2

4.7 - Fase classificatória: No feminino, as 4 associações jogarão contra todas em um turno.

4.5 - Classifica-se os 2 (dois) primeiros colocados, que se enfrentam da seguinte forma na fase final:

- 1ª colocado x 2ª. colocado

5. DO SISTEMA DE PONTUAÇÃO:

5.1 - A pontuação para a classificação geral, na fase classificatória, será a seguinte:

- VITÓRIA = 3 PONTOS
- EMPATE = 1 PONTO
- DERROTA OU DESISTÊNCIA = 0 PONTOS
- W.O. = -1 PONTO (MENOS 1 PONTO)

5.2 - Todas as fases se iniciam de zero (0) ponto ganho.

6. DOS CRITÉRIOS DE DESEMPATE NA FASE CLASSIFICATÓRIA:

6.1 - O critério de desempate, na fase classificatória entre duas ou mais equipes, obedecerá as seguintes ordens:

- 1º - Melhor saldo de pontos;
- 2º - Melhor pontuação average durante todos jogos da fase;
- 3º - Sorteio.

7. SUSPENSÕES E PUNIÇÕES:

7.1 - Qualquer pessoa mencionada que seja responsabilizada por atos flagrantes de agressão contra oponentes, torcidas ou árbitros, será desqualificada. O árbitro principal deverá reportar o incidente em súmula e para a organização.

7.2 - O atleta que receber 1 (um) cartão vermelho estará apto para a próxima partida, caso receba 1 (um) cartão azul (cabará julgamento de acordo com relatório do árbitro), estará automaticamente suspenso da próxima partida.

7.3 - Em caso de W.O, para se manter na competição a equipe deverá pagar uma multa de R\$200,00 (duzentos reais) e será considerada a perdedora do jogo em questão.

§ 1º - Em caso de não pagamento da multa em até 5 (cinco) dias após a aplicação, a equipe será desqualificada da competição e todos os jogos ainda não realizados serão considerados W.O, sendo este caso específico para a fase de grupos. Na fase eliminatória (mata-mata) a equipe adversária avança automaticamente para a próxima fase.

§ 2º - Se a equipe avisar, com antecedência de 48h (quarenta e oito horas) antes do horário da partida, que não irá comparecer (desistência prévia), será condenada ao

pagamento de metade da taxa de arbitragem total do jogo em até 5 (cinco) dia após a aplicação: R\$100,00 (cem reais).

§ 3º - Em casos de W.O ou desistência, a equipe adversária ganhará o jogo por 20x00.

§ 4º - Tanto casos de W.O como casos de desistência deverão ter súmula aberta no horário previsto em jogo. Somente em casos de desistência prévia, a equipe adversária será avisada com antecedência e não precisará se fazer presente no jogo, visto que todos os atletas inscritos serão considerados em súmula.

7.4 - É considerado W.O.:

§ 1º - A equipe que não realizar o pagamento da taxa de arbitragem em até 24h antes do horário definido para a partida pela organização.

§ 2º - A equipe que comparecer com menos de 5 (atletas) atletas aptos a jogar até o horário previsto para o início do jogo ou, no caso de se tratar do primeiro jogo da rodada, com até 15 minutos de tolerância.

§ 3º - O não comparecimento da equipe para o jogo.

7.5 - Em caso de irregularidades em uma equipe constatadas após um jogo, a questão será avaliada e punida pela organização conforme legislação vigente para a modalidade. Em caso de eliminação da equipe, todos os jogos antecedentes a punição serão válidos, e os jogos ainda não realizados serão considerados W.O a favor da equipe que ainda precisaria jogar, sendo este caso específico para a fase de grupos. Já na fase eliminatória (mata-mata) ,a equipe adversária que enfrentou com a equipe eliminada por W.O, ganha a chance de voltar a competição, sendo beneficiada pela eliminação.

7.6 - Em caso de eliminação, seja de qualquer natureza, não será devolvido o valor de investimento das equipes referente a taxa de inscrição.

7.7 - Nos casos omissos neste regulamento, serão aplicadas punições permitidas conforme legislação vigente.

8 - DAS PREMIAÇÕES:

8.1 - Serão oferecidos 01 (um) troféu e 20 (vinte) medalhas de posse definitiva, a cada equipe classificada em 1º (primeiro) e 2º (segundo) lugares.

8.2 - Será oferecido premiação individual aos melhores jogadores do campeonato. Sendo 01 (uma) placa ou 01 (um) troféu conforme abaixo discriminado:

- MVP - Melhor Jogador (a) do Campeonato
- Craque da Galera

§ § 1º - A premiação MVP será baseada em votação de árbitros, organização e técnicos (desde que seja votado em atletas de times diferentes aos que o profissional é responsável).

§ 2º - A premiação do Craque da Galera da Atleticana Handebol 2024, será baseado na votação popular.

9 - DAS ADEQUAÇÕES FINAIS:

9.1 - Os casos omissos ou conflitantes a esse regulamento serão discutidos e resolvidos pela comissão organizadora ou TRIBUNAL ARBITRAL, respeitando sempre os princípios inerentes à justiça desportiva.

Amistosos Eventos
Easy Play - Eventos Esportivos