



JUBs

Temporada 2019

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO BEACH HAND

1. A competição de Beach Hand será realizada de acordo com este Regulamento.
2. O tempo de duração de cada jogo será de 20 (vinte) minutos, divididos em dois sets de 10 (dez) minutos, com intervalo de 05 (cinco) minutos entre eles.
 - 2.1. Os dois sets são contabilizados separadamente;
 - 2.2. Cada equipe tem o direito de solicitar um Tempo Técnico de 01 (um) minuto em cada set para orientação de sua equipe;
 - 2.3. O jogo inicia em cada tempo, inclusive no “gol de ouro”, pela bola ao alto dada pelo árbitro;
 - 2.4. Um sorteio determinará a escolha de campo de jogo; após o intervalo, as equipes trocam a quadra e a área de substituição;
 - 2.5. Após o gol, o jogo reinicia com o lançamento da bola pelo goleiro a partir da sua área.
3. O gol pode ter pontuação diferenciada de acordo com os seguintes critérios:
 - 3.1. 01 (um) ponto se o gol for de um arremesso normal de campo;
 - 3.2. 02 (dois) pontos se:
 - a) Gol feito de um arremesso de 6 metros;
 - b) Gol feito pelo goleiro;
 - c) Gol feito de maneira “criativa ou espetacular”.
 - 3.3. Não é permitido, ao mesmo jogador, lançar a bola ao alto, saltar, pegá-la no alto e arremessar.
4. Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

Pontuação	
Vitória	02 (dois) pontos
Desistência ou Derrota	0 (zero) ponto

5. Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:
 - a) Confronto direto no jogo realizado entre as equipes empatadas em número de pontos (utilizado somente no caso de empate entre 02 (duas) equipes);
 - b) Maior saldo de sets apurado em todos os jogos do grupo na fase;
 - c) Maior saldo de pontos apurado em todos os jogos do grupo na fase;
 - d) Maior coeficiente de pontos *average* apurado em todos os jogos do grupo na fase;
 - e) Menor número de sets perdidos nos jogos entre equipes empatadas;

- f) Maior número de sets ganhos nos jogos entre equipes empatadas;
- g) Sorteio.
6. As equipes deverão ter 02 (dois) uniformes de jogo, com a mesma numeração, obedecendo ao descrito no Regulamento Geral.
- 6.1. O uniforme de cada aluno(a)-atleta constará:
- Camisas numeradas na frente e nas costas;
 - Calção;
 - Pés descalços.
- 6.2. Os goleiros deverão ter uniformes de cores diferentes da sua equipe e da equipe adversária, inclusive dos goleiros adversários;
- 6.3. Nenhum aluno(a)-atleta poderá participar de jogos fora do uniforme descrito acima;
- 6.4. Os alunos(as)-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no Regulamento Geral não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação, e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar. A partir do seu 2º dia de participação, os alunos(as)-atletas que não adequarem seus uniformes ao exigido por este Regulamento serão impedidos de participar;
7. A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência e devidamente uniformizada. Para ter condição de participação, antes do início do jogo, todos os componentes da equipe deverão apresentar suas credenciais à equipe de arbitragem.
- 7.1. **NÃO** será permitido participar com Credencial Temporária.
8. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, ou não apresentação do número mínimo de atletas exigido pela regra, após a contagem de 15 minutos a equipe será declarada ausente, aplicando-se a desistência em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora por 2 sets a 0 (**2x0**), com o placar de **10x0** em cada set a favor da equipe presente.

Ausência (WxO)			
Beach Hand	2	x	0
	10x00		10x00

9. As equipes masculinas e femininas devem ser compostas por 03 (três) jogadores, mais 01 (um) goleiro, com até 04 (quatro) reservas, totalizando 08 (oito) jogadores por equipe.
10. No banco de reservas só poderão ficar os(as) alunos(as)-atletas e Comissão Técnica inscritos: técnico, preparador físico, oficiais, médico e fisioterapeuta, respeitando o limite de quantitativo permitido durante a partida, cujos nomes deverão constar da relação de inscrição.
11. A entrada dos alunos(as)-atletas na quadra para o aquecimento será feita tão logo ela esteja livre e após a autorização do árbitro.

- 11.1.** O tempo de aquecimento na quadra dependerá do término do jogo anterior. Entretanto, será garantido o tempo mínimo de 05 (cinco) minutos para as equipes aquecerem na quadra de jogo.
- 12.** A apresentação dos alunos(as)-atletas de cada equipe será feita logo após o término do tempo de aquecimento. Os alunos(as)-atletas dirigem-se para fora da quadra de jogo. Aguardam a autorização dos árbitros para a entrada na quadra em coluna por um, quando será feita a apresentação.
- 12.1.** Na apresentação, as equipes deverão estar uniformizadas, ou seja, todos os alunos(as)-atletas deverão estar com os uniformes de jogo.
- 13.** Nenhum dos dois tempos de jogo pode acabar empatado.
- 13.1.** No caso de igualdade no placar, no final de um tempo, a decisão interposta de desempate será segundo o sistema da “morte súbita”, em que o primeiro gol marcado para uma das equipes determina o vencedor;
- 13.2.** Este sistema de desempate inicia com um tiro de árbitro, no centro da quadra. O vencedor obterá um ponto (01 - 00), por ter vencido o set;
- 13.3.** Se cada equipe vencer um tempo e, ao final dos dois tempos, o jogo permanecer empatado, a equipe vencedora será a que marcar mais pontos no sistema de “um jogador contra o goleiro”. Cada equipe designará, para este desempate, 05 (cinco) jogadores que efetuarão arremessos de forma alternada. Se o goleiro é designado como um dos arremessadores, um jogador de campo o substituirá na sua posição de goleiro. A equipe será a que marcar mais gols após os 05 (cinco) arremessos;
- 13.4.** O goleiro que efetua o passe não poderá fazê-lo fora de sua área de gol. Se ele marca um gol por um tiro direto, vale o dobro, 02 (dois) pontos. O goleiro defensor pode, a qualquer momento, retornar sem a bola para sua área de gol;
- 13.5.** No caso do goleiro impedir uma infração às regras, o ataque adversário de registrar um gol, o árbitro decidirá por marcar um tiro de 6m. Se este arremesso levar a um gol, ele contará o dobro;
- 13.6.** Persistindo o empate, serão adotadas cobranças alternadas, até que se haja um vencedor.
- 14.** Estará automaticamente suspenso do jogo subsequente, na mesma modalidade/naipe, o aluno(a)-atleta e/ou membro da Comissão Técnica que for expulso ou desqualificado, no caso de seguir relatório anexo à súmula.
- 14.1.** Não se aplica o disposto neste artigo se, antes do cumprimento da suspensão, o aluno(a)-atleta e/ou membro da Comissão Técnica for absolvido pelo órgão judicante competente, desde que constante no termo de decisão do respectivo processo disciplinar o não cumprimento da suspensão automática, nos termos da legislação desportiva vigente;



- 14.2.** Para fins do disposto neste artigo entende-se por jogo subsequente o ocorrente na mesma competição, evento e no ano específico correspondente.
- 15.** A participação de aluno(a)-atleta ou integrante da Comissão Técnica, suspenso automaticamente, implicará nos procedimentos adotados abaixo, além de ter relatório encaminhado para a Comissão Disciplinar para as providências cabíveis.
- 15.1.** Em caso de derrota da equipe infratora, o resultado do jogo será mantido;
- 15.2.** Em caso de vitória da equipe infratora, o resultado do jogo será revertido em favor da equipe adversária.
- 16.** Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.