



**15 a 17 anos**  
**REGULAMENTO ESPECÍFICO**  
**HANDEBOL**

**FUNDESORTE**  
FUNDAÇÃO DE DESPORTO E LAZER DE MATO GROSSO DO SUL  
*NOVAS CONQUISTAS*

**SETESCC**  
Secretaria de Estado  
de Turismo, Esporte,  
Cultura e Cidadania



## HANDEBOL

### CAPÍTULO I - DAS REGRAS GERAIS E DA PARTICIPAÇÃO

**Art. 1º** As Competições de Handebol serão realizadas de acordo com as regras oficiais *da International Handball Federation (IHF)*, adotada pela Confederação Brasileira de Handebol (CBHb), salvo o estabelecido neste regulamento.

**Art. 2º** O município/equipe poderá inscrever de 10 (dez) a 11 (onze) atletas em cada gênero, 01 (um) técnico por gênero.

§ 1º O município/equipe inscrito com o mesmo técnico para o ambos os gêneros, poderá inscrever 1 (um) auxiliar técnico.

§ 2º As equipes que se apresentarem na cidade sede com número inferior de atletas ao estabelecido como mínimo no caput deste artigo não serão impedidas de participar da competição, mas serão enquadradas no regulamento geral, por número insuficiente de atletas para as disputas.

**Art. 3º** As bolas a serem utilizadas na competição serão as bolas oficiais adotadas pela CBHb nas categorias correspondentes.

**Art. 4º** Os representantes das equipes participantes deverão comparecer à Reunião Técnica da modalidade, que tratará exclusivamente de assuntos ligados à competição, tais como: normas gerais, confirmação ou ratificação de inscrições (se aplicável), além de outros assuntos correlatos.

### CAPÍTULO II – DA COMPETIÇÃO

**Art. 5º** Os Jogos Escolares da Juventude de MS 2023 serão disputados seguindo as normas a seguir:

§1º Os jogos terão a duração de 50 (cinquenta) minutos, divididos em 02 (dois) tempos de 25 (vinte e cinco) minutos com intervalo de 10 (dez) minutos entre ambos.

§2º Nos primeiros 7 (sete) minutos do 1º tempo da partida não haverá substituição, salvo em caso de contusão atestada pela equipe médica do evento. O atleta contundido não poderá retornar na partida.

§3º Os atletas que não jogaram nos primeiros 7 (sete) minutos do 1º tempo deverão entrar no 2º tempo, não podendo ser substituídos até o sétimo minuto do segundo tempo.

§4º As substituições estarão liberadas a critério do treinador, seguindo a regra oficial adotada pela CBHb, a partir do sétimo minuto em ambos os tempos da partida.

§5º As substituições obrigatórias estabelecidas no parágrafo 3º deste artigo levarão em consideração a proporcionalidade de atletas em condição de participação para o início de jogos aplicável para ambas as equipes, e serão obrigatórias apenas na fase classificatória.

§6º Caso antes do jogo o atleta se lesione ou fique sem condição de jogo, deverá apresentar atestado médico à equipe de arbitragem para ciência e registro em súmula.

§7º A equipe que não cumprir o estabelecido nos parágrafos de 2º e 3º deste artigo será declarada perdedora da partida, pelo placar de 01 x 00.

**Art. 6º** A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência mínima de 30 (trinta) minutos (exceto o médico ou fisioterapeuta que poderá integrar a equipe a qualquer tempo) 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.

**Art. 7º** A entrada dos jogadores na quadra para o aquecimento será feita tão logo ela esteja livre e liberada pela equipe de arbitragem/coordenação da modalidade.

- I. O aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra em local determinado pela coordenação da modalidade;
- II. O tempo de aquecimento na quadra será determinado previamente pela equipe de arbitragem.

**Art. 8º** Estará automaticamente suspenso da partida subsequente, na mesma modalidade/gênero, o atleta/membro da comissão técnica que for desqualificado, no caso de seguir relatório anexo à súmula.

§1º Não se aplica o disposto neste artigo se, antes do cumprimento da suspensão, o atleta/membro da comissão técnica for absolvido pelo órgão julgante competente, desde que constante no termo de decisão do respectivo processo disciplinar, o não cumprimento da suspensão automática, nos termos da legislação desportiva vigente.

§2º Para fins do disposto neste artigo, entende-se por partida subsequente a ocorrente na mesma competição.

## CAPÍTULO III – DO SISTEMA DE DISPUTA

**Art.9º** O sistema de disputa seguirá as especificações do regulamento geral da competição.

## CAPÍTULO IV – DO SISTEMA DE PONTUAÇÃO

**Art. 10** O sistema de pontuação nos grupos será:

Vitória	3 pontos
Empate	2 pontos
Derrota	1 ponto
Ausência	0 pontos

**Art. 11** Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, será declarada ausente, aplicando-se o WO em favor da equipe presente, a qual será declarada vencedora pelo placar de 01x00. Caso nenhuma das duas equipes se façam presentes em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes. Para o primeiro jogo do período haverá uma tolerância de 15 minutos.

## CAPÍTULO V – DOS CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO E DESEMPATE

**Art. 12** No caso de uma partida terminar empatada no tempo regulamentar e essa partida necessitar de um vencedor, serão adotados os seguintes procedimentos:

- I. Prorrogação com 02 (dois) tempos 05 (cinco) minutos cada.
- II. Caso não defina na prorrogação, será realizada uma primeira rodada de 5 (cinco) cobranças de 7 (sete) metros para cada equipe com atletas diferentes e cobranças alternadas. Cada equipe

nomeia 5 (cinco) atletas. Não é necessário que as equipes pré-determinem a sequência de seus atletas. O(A)s goleiros(as) podem ser livremente escolhidos e substituídos entre os atletas eleitos para participar. Atletas podem participar no tiro de 7 (sete) metros como ambos, arremessadores e goleiros.

III. Persistindo o empate, cada equipe deve, novamente, nomear novos 5 (cinco) atletas para uma segunda rodada de 5 (cinco) cobranças de 7 (sete) metros. Não poderão ser indicados os mesmos atletas da primeira rodada. Nesta segunda rodada, o vencedor será decidido logo que houver um gol de diferença, após cada equipe ter realizado o mesmo número de arremessos.

IV. Persistindo o empate serão adotadas cobranças alternadas até que se haja um vencedor.

**Parágrafo único:** Os atletas desqualificados ou excluídos no final do tempo regulamentar e de prorrogação de jogo não poderão participar das cobranças de tiros de 7 (sete) metros.

**Art. 13** Caso haja empate na contagem de pontos para a classificação final serão adotados, pela ordem, os seguintes critérios de desempate:

- I. Entre duas equipes
  - a) Confronto direto.
  - b) Maior número de vitórias;
  - c) Maior coeficiente de gols *average* apurados em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
  - d) Menor número de gols contra em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
  - e) Maior número de gols pró em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
  - f) Maior saldo de gols em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
  - g) Sorteio.
  
- II. Entre 3 ou mais equipes:
  - a) Maior número de vitórias;
  - b) Maior coeficiente de gols *average* nos jogos disputados entre as equipes empatadas na fase;
  - c) Menor número de gols contra nos jogos disputados entre as equipes empatadas na fase;
  - d) Maior número de gols pró nos jogos disputados entre as equipes empatadas na fase;
  - e) Maior coeficiente de gols *average* apurado em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
  - f) Menor número de gols contra em todos os jogos disputados pelas equipes na fase.
  - g) Maior número de gols pró em todos os jogos disputados pelas equipes na fase.
  - h) Sorteio.

Observações:

§1º Na hipótese de aplicações do critério de gols *average*, dividir-se-á o número de gols pró pelos gols contra, considerando-se classificada a equipe que obtiver maior coeficiente.

§2º Quando, para cálculo de gols *average*, uma equipe não sofrer gol, é ela a classificada, pois é impossível a divisão por zero, assegurando à equipe sem gols sofridos a classificação pelo critério de gols *average*;

§3º Quando, para cálculo de gols *average*, mais de uma equipe não sofrer gol, será classificada a equipe que tiver o ataque mais positivo em todos os jogos disputados na fase, pois tecnicamente seu resultado será maior;

§4º Para o cálculo de gols *average*, considera-se o resultado final do jogo, somando os gols marcados no tempo normal, tempo extra e tiros de 7 (sete) metros.

**Art. 14** Serão utilizados os seguintes critérios técnicos para classificar o melhor 2º, 3º ou 4º Lugar:

I. Os grupos com maior número de equipes terão eliminados todos os pontos e resultados obtidos nos jogos com o último lugar de cada grupo, deixando todos os grupos com mesmo número de equipes, para posteriormente passar para o item II deste artigo. Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes, passar-se-á automaticamente para o item II.

II. Será classificado a equipe que tenha o maior número de pontos ganhos.

III. Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no item II, passar-se-á aos critérios específicos descritos a seguir, somente para os empatados, pela ordem:

a) Gols *average* (dividir os gols pró pelos gols contra, nos jogos realizados pelas equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior resultado).

b) Gols pró (gols feitos nos jogos disputados pelas equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior resultado).

c) Gols contra (gols recebidos nos jogos disputados pelas equipes selecionadas na fase. Classifica-se o menor resultado).

d) Sorteio.

## CAPÍTULO VI – DOS UNIFORMES

**Art. 15** Os uniformes deverão obedecer às regras oficiais, ao regulamento geral e aos critérios a seguir:

I. As camisas deverão ser numeradas nas costas e na frente;

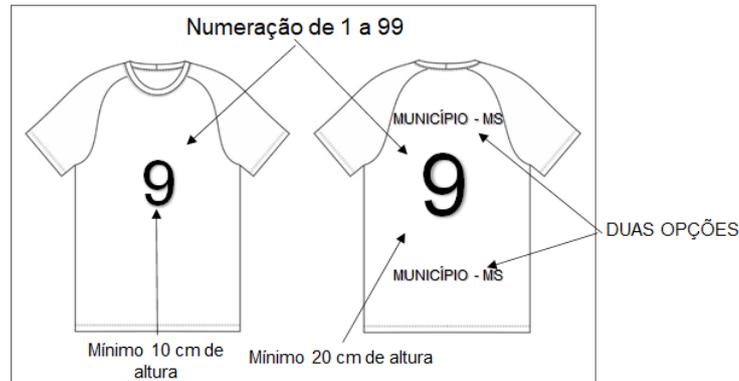
II. Os atletas deverão utilizar as meias na mesma cor;

III. Os goleiros deverão ter uniformes de cores diferentes da sua equipe e da equipe adversária, inclusive dos goleiros adversários, poderão utilizar calça esportiva ou shorts;

IV. Excepcionalmente, havendo coincidência de cores da camisa do (a) goleiro (a) com quaisquer outros jogadores, o comitê organizador fornecerá um colete de cor contrastante;

V. Não será permitido jogar com óculos (a não ser o específico para jogos), *piercing*, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos atletas de acordo com a regra 4.9 (Regras Oficiais IHF/CBHB);

- VI. Não serão permitidas inserções da logomarca dos Jogos da Juventude nos uniformes esportivos (agasalhos, camisas, camisetas, macaquinhos, calções, shorts e bermudas), uniformes formais e informais, e acessórios (bonés, meias, óculos, toalhas, mochilas, *squeezes* e outros);
- VII. Obrigatoriamente deverão constar nos uniformes de competições (camisas, camisetas, macaquinhos) o nome do município e sigla do estado;



**Parágrafo único** - Os atletas que apresentarem fora dos padrões de uniformes estabelecidos neste Regulamento e no Regulamento Geral não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação e terão relatório encaminhado à CDE, além de serem eventualmente obrigados a realizar ajustes antes da competição. A partir do seu 2º dia de participação, os atletas que não adequarem seus uniformes ao exigido por este regulamento serão impedidos de participar.

## CAPÍTULO VII – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

**Art. 16** Toda e qualquer solicitação de substituição de atletas inscritos na competição deverá obedecer ao Regulamento geral.

**Parágrafo único:** são proibidas substituições após a reunião técnica, somente exclusões.

**Art. 17** Nas hipóteses de conflito entre o regulamento geral dos Jogos Escolares da Juventude e este regulamento específico, prevalecerá o regulamento específico da modalidade.

**Art. 18** Casos omissos e situações excepcionais de caráter técnico serão decididas pelo Comitê Organizador dos Jogos Escolares da Juventude 2023, com o suporte dos gestores técnicos da respectiva modalidade, não podendo, essas resoluções, contrariar as regras oficiais da modalidade.