



**ESTADO DO MARANHÃO**  
**PREFEITURA MUNICIPAL DE IMPERATRIZ**  
**SECRETARIA MUNICIPAL DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE**

**REGULAMENTO ESPECÍFICO DE HANDEBOL INFANTO**

1. A competição de handebol será realizada de acordo com as regras oficiais da IHF adotada pela confederação brasileira de handebol (CBHb), salvo o estabelecido neste regulamento.
2. A instituição de ensino representante de cada unidade da federação poderá inscrever de 10 (dez) a 14 (quatorze) alunos-atletas e 1 (um) técnico por gênero. Cada equipe só poderá inscrever o máximo de 2 (dois) alunos-atletas como goleiro para o jogo.
  - 2.1. Caso uma equipe compareça ao jogo com número de alunos-atletas abaixo do estabelecido pelo Regulamento Geral, não será impedida de participar do jogo, mas deverá obedecer o número mínimo de atletas em quadra para a partida de acordo com a regra da modalidade.
3. Os jogos terão a duração de 50 (cinquenta) minutos, divididos em 2 (dois) tempos de 25 (vinte e cinco) minutos com 10 (dez) minutos de intervalo.
4. O sistema de pontuação nos grupos será:
  - 4.1. Vitória no tempo normal - 3 pontos
  - 4.2. Vitória tempo extra/7m - 2 pontos
  - 4.3. Derrota tempo extra/7m - 1 ponto
  - 4.4. Derrota tempo normal - 0 ponto
  - 4.5. Ausência - 0 pontos
5. Os uniformes deverão obedecer à regra da modalidade, o regulamento geral e aos seguintes critérios:
  - 5.1. Camisas numeradas nas costas e na frente.
  - 5.2. Shorts, podendo o goleiro optar em utilizar calça esportiva, não sendo obrigatória a numeração em ambos.
  - 5.3. Tênis; e meia de cor padronizada.
  - 5.4. Os goleiros deverão ter uniformes de cores diferentes da sua equipe e da equipe adversária, inclusive dos goleiros adversários.
  - 5.5. Excepcionalmente, havendo coincidência de cores da camisa do goleiro com quaisquer outros jogadores, o comitê organizador fornecerá um colete de cor contrastante.
  - 5.6. A numeração dos alunos-atletas deverá ser a mesma para todos os jogos.
  - 5.7. Os alunos-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no item 5 deste regulamento, não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação e terão relatório encaminhado à CDE. A partir do seu 2º dia de participação, os alunos-atletas que não adequarem seus uniformes ao exigido por este regulamento serão impedidos de participar.
  - 5.8. Obrigatoriamente deverão constar nos uniformes de competições (camisas, camisetas, macaquinhos) o nome da instituição de ensino.





**ESTADO DO MARANHÃO**  
**PREFEITURA MUNICIPAL DE IMPERATRIZ**  
**SECRETARIA MUNICIPAL DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE**

**6.** Os jogos, em todas as fases não poderão terminar empatados. Caso no tempo normal isto ocorra, serão adotados os seguintes procedimentos:

**6.1.** Para o desempate far-se-á uma prorrogação de 2 (dois) tempos de 5 (cinco) minutos.

**6.2.** Persistindo o empate, será realizada uma primeira rodada de 5 (cinco) cobranças de 7 (sete) metros para cada equipe com alunos-atletas diferentes e cobranças alternadas. Cada equipe nomeia 5 (cinco) alunos-atletas. Não é necessário que as equipes pré-determinem a sequência de seus alunos-atletas. Os goleiros podem ser livremente escolhidos e substituídos entre os alunos-atletas eleitos para participar. O goleiro podendo ser substituído apenas uma vez nas cobranças de 7 metros. Alunos-atletas podem participar no tiro de 7 (sete) metros como ambos, arremessadores e goleiros.

**6.3.** Persistindo o empate, cada equipe deve, novamente, nomear novos 5 (cinco) alunos-atletas para uma segunda rodada de 5 (cinco) cobranças de 7 (sete) metros. Não poderão ser indicados os mesmos alunos-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.

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

**6.5.** Os alunos-atletas desqualificados ou excluídos no final do tempo normal e de prorrogação de jogo não poderão participar das cobranças de tiros de 7 (sete) metros.

**7.** Na fase classificatória, quando no mesmo grupo 2 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate far-se-á da seguinte maneira:

**7.1.** Entre 2 (duas) equipes:

**7.1.1.** Confronto direto.

**7.1.2.** Maior número de vitórias.

**7.1.3.** Maior coeficiente de gols average apurado em todos os jogos disputados pelas equipes na fase.

**7.1.4.** Menor número de gols contra em todos os jogos disputados pelas equipes na fase.

**7.1.5.** Maior número de gols pró em todos os jogos disputados pelas equipes na fase.

**7.1.6.** Maior saldo de gols em todos os jogos disputados pelas equipes na fase.

**7.1.7.** Sorteio.

**7.2.** Entre 3 (três) equipes: os critérios serão aplicados as 3 equipes até o final do artigo 7.2 (item 7.2.1 até 7.2.8) e a classificação das 3 equipes serão definidas por este artigo.

**7.2.1.** Maior número de vitórias.

**7.2.2.** Maior coeficiente de gols average nos jogos disputados entre as equipes empatadas na fase.

**7.2.3.** Menor número de gols contra nos jogos disputados entre as equipes empatadas na fase.

**7.2.4.** Maior número de gols pró nos jogos disputados entre as equipes empatadas na fase.



**ESTADO DO MARANHÃO**  
**PREFEITURA MUNICIPAL DE IMPERATRIZ**  
**SECRETARIA MUNICIPAL DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE**

**7.2.5.** Maior coeficiente de gols average apurado em todos os jogos disputados pelas equipes na fase.

**7.2.6.** Menor número de gols contra em todos os jogos disputados pelas equipes na fase.

**7.2.7.** Maior número de gols pró em todos os jogos disputados pelas equipes na fase.

**7.2.8.** Sorteio. Observações:

**I.** Na hipótese da aplicação 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.

**II.** 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.

**III.** Quando, para cálculo de 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 coeficiente será maior.

**IV.** 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.

**8.** Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 15 minutos será declarada ausente, aplicando-se o WO em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de 1x0. Caso nenhuma das duas equipes se façam presentes em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.

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

**10.** Não será permitido jogar com piercing, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos alunos-atletas.

**11.** A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência (exceto ao 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.

**12.** A comissão técnica da equipe poderá ser composta por até 3 pessoas. Será permitido a qualquer técnico/dirigente da escola credenciado e portador do CREF assumir a função de técnico e auxiliar técnico. A comissão técnica poderá ser composta por:

**12.1.** Técnico.

**12.2.** Auxiliar técnico.

**12.3.** Médico ou fisioterapeuta.

**13.** 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.

**13.1.** O aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra em local determinado pela coordenação da modalidade.



**ESTADO DO MARANHÃO**  
**PREFEITURA MUNICIPAL DE IMPERATRIZ**  
**SECRETARIA MUNICIPAL DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE**

**13.2.** O tempo de aquecimento na quadra será determinado previamente pela equipe de arbitragem.

**14.** Estará automaticamente suspenso da partida subsequente, na mesma modalidade/gênero, o aluno-atleta/membro da comissão técnica que for 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-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.

**14.2.** Para fins do disposto neste artigo, entende-se por partida subsequente a ocorrente na mesma competição e ano específico correspondente.

**15.** Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação geral da modalidade, com a anuência da CCO, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e o regulamento geral.

**REGULAMENTO TÉCNICO HANDEBOL INFANTIL**

**1.** Os jogos serão disputados seguindo as normas a seguir:

**1.1.** Os jogos terão a duração de 40 (quarenta) minutos, divididos em 02 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos com intervalo de 05 (cinco) minutos entre ambos, divididos em 04 (quatro) quartos de 10 (dez) minutos cada, com intervalo de 01 (um) minuto entre o 1º e o 2º quarto e entre o 3º e o 4º quarto.

**1.2.** No 1º quarto não poderá haver substituição, salvo em caso de contusão atestada pela equipe médica do evento. O aluno-atleta contundido não poderá retornar ao jogo.

**1.3.** Em cada quarto de jogo, que serão controlados pela equipe de arbitragem, as equipes deverão adotar os seguintes tipos de marcação:

**1.3.1.** No 1º quarto será obrigatória a marcação individual na sua meia quadra de defesa (mesmo quando a equipe tiver algum jogador excluído), sendo que o goleiro da equipe que estiver atacando só poderá atuar na sua própria meia quadra de defesa. Não será necessária a marcação individual dos jogadores que ficarem parados na sua meia quadra de ataque, sem participação ativa no jogo em busca do gol.

**1.3.1.1.** A interceptação de bola na meia quadra de ataque somente será permitida quando esta ocorrer sem a efetivação de uma marcação individual.

**1.3.1.2.** Não é permitido ao goleiro ultrapassar a linha central da quadra.

**1.3.2.** No 2º quarto será obrigatória a marcação 5x1.

**1.3.3.** No 3º quarto será obrigatória a marcação 3x3.





**ESTADO DO MARANHÃO**  
**PREFEITURA MUNICIPAL DE IMPERATRIZ**  
**SECRETARIA MUNICIPAL DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE**

**1.3.4.** No 4º quarto, e quando necessário na prorrogação, o sistema de marcação será de acordo com o técnico da Equipe, não podendo o mesmo utilizar nenhum tipo de marcação individual.

**1.3.5.** No 2º e 3º quartos, quando uma equipe tiver algum jogador excluído, a mesma deverá manter duas linhas de defesa.

**1.4.** No final do 1º quarto teremos uma parada obrigatória no cronômetro, de 01 (um) minuto, onde os alunos-atletas “reservas” em condição de jogo deverão substituir alunos-atletas “titulares” e não poderão ser substituídos até o final do 2º quarto, salvo em caso de contusão atestada pela equipe médica do evento. O aluno-atleta contundido não poderá retornar ao jogo. Os alunos-atletas “titulares” remanescentes na quadra de jogo poderão ser substituídos pelos alunos-atletas que saíram do jogo. A parada do tempo de jogo só deverá ser efetuada se a equipe que estiver de posse de bola não estiver em uma clara situação de gol ou de contra ataque. Nesse caso a equipe de arbitragem deixará a equipe concluir o lance, para depois paralisar o jogo para a realização das substituições.

**1.5.** O 2º tempo (3º e 4º quartos) será jogado de acordo com as regras oficiais adotadas pela CBHb, exceto no tocante ao sistema de marcação, que obedecerão os sistemas de marcação estabelecidos nos itens 1.3.3 e 1.3.4.

**2.** As substituições obrigatórias estabelecidas no item 1.4 levarão em consideração a proporcionalidade de alunos-atletas em condição de participação para o início do jogo para ambas às equipes.

**2.1.** A equipe que não cumprir o estabelecido no item 1.3 será punida de forma progressiva, como determina a regra oficial de Handebol. Entenda-se “não cumprir”, negar-se a jogar de acordo com as normas pré-estabelecidas.

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

**2.3.** As regras estabelecidas no item 2 e subitens serão obrigatórias em todas as fases da competição.