



JOGOS ESTUDANTIS DO ACRE

REGULAMENTO ESPECÍFICO INFANTIL HANDEBOL



SEE
SECRETARIA DE ESTADO
DE EDUCAÇÃO, CULTURA
E ESPORTE



GOVERNO DO
ACRE
Trabalhando para construir o futuro



desportoesestudantil@see.ac.gov.br
(68) 3213-2313



Rua Rio Grande do Sul, 1907 - Volta Seca
<http://www.see.ac.gov.br/>



jogosestudantisdoacrebrasil



SUMÁRIO

CAPÍTULO I – DAS REGRAS GERAIS E DA PARTICIPAÇÃO	3
CAPÍTULO II – DA COMPETIÇÃO	3
CAPÍTULO III – DO SISTEMA DE PONTUAÇÃO	4
CAPÍTULO IV – DO SISTEMA DE DISPUTA	4
CAPÍTULO V – DOS CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO E DESEMPATE	5
CAPÍTULO VI – DOS UNIFORMES	7
CAPÍTULO VII – DA REUNIÃO TÉCNICA	8
CAPÍTULO VIII – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS	8
COMISSÃO CENTRAL ORGANIZADORA	8





CAPÍTULO I – DAS REGRAS GERAIS E DA PARTICIPAÇÃO

Art. 1. A competição de Handebol dos **JOGOS ESTUDANTIS DO ACRE**, será realizada com as Regras Internacionais adotadas pela Confederação Brasileira de Handebol (CBHb), salvo as recomendações deste Regulamento.

Parágrafo único: Só poderão participar da competição atletas nascidos entre 2012 e 2014 (12 a 14 anos).

Art. 2. Cada instituição de ensino poderá inscrever seus atletas e técnicos por gênero, conforme Cap.5, art.18 (quadro de modalidades) do Regulamento Geral.

Parágrafo único: As equipes que se apresentarem em todas as fases do JEAC, com número inferior de atletas ao estabelecido como mínimo no *caput* deste artigo, serão impedidas de participar da competição, por número insuficiente de atletas para as disputas.

CAPÍTULO II – DA COMPETIÇÃO

Art. 3. Os jogos terão a duração de 50 (cinquenta) minutos, divididos em 2 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos com 10 (dez) minutos de intervalo.

Art. 4. As bolas a serem utilizadas na competição serão as bolas oficiais adotadas pela CBHb nas categorias correspondentes.

Art. 5. A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência mínima de 30 (Trinta) minutos, com exceção, quando por razões que se enquadram em falhas estruturais da organização (como o atraso no transporte fornecido pela competição).

Art. 6. 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. 7. 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. (no caso do cartão vermelho o atleta(a) poderá jogar no próximo jogo. Já com a desqualificação de cartão azul com relatório em súmula, o atleta/membro da comissão técnica ficará suspenso até o julgamento).

§1º. Não se aplica o disposto neste artigo se, antes do cumprimento da suspensão, o atleta/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.





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

CAPÍTULO III – DO SISTEMA DE PONTUAÇÃO

Art. 8. O sistema de pontuação será:

- I. Vitória: 3 pontos
- II. Empate: 2 pontos
- III. Derrota: 1 ponto
- IV. Ausência: 0 pontos

Parágrafo único: 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 10x00. Caso nenhuma das duas equipes se façam presentes em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.

CAPÍTULO IV – DO SISTEMA DE DISPUTA

Art. 9. O sistema de disputa será definido de acordo com o número de equipes, utilizando o sistema de disputa, obedecendo os critérios conforme o disposto abaixo:

I. Com 02 (duas) equipes - Sistema de Playoff: as duas equipes disputam 03 (três) jogos e aquela que possuir o maior número de vitórias é a campeã.

II. Com 3 (três) a 4 (quatro) equipes – Sistema de pontos corridos, jogam todos contra todos, em turno único.

GRUPO ÚNICO
1º
2º
3º
4º

Com 5 (cinco) a 8 (oito) equipes – As equipes são divididas em dois grupos e jogam todos contra todos em seus respectivos grupos em turno único. O 1º do grupo A enfrenta o 1º do grupo B no jogo final.

GRUPO A	GRUPO B
1º	2º
4º	3º
5º	6º
8º	7º

III. Com 9 (nove) equipes ou mais - Sistema de grupos com semifinais e finais. As equipes são divididas em grupos de três e jogam todos contra todos em seus respectivos grupos em turno único. As equipes com melhor qualificação de cada grupo e, se





necessário, o melhor segundo colocado dentre os três grupos se classificará para as semifinais.

GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C
1º	2º	3º
6º	5º	4º
7º	8º	9º

a) **Semifinais**

O grupo que tiver duas equipes classificadas para a fase semifinal, as mesmas não se confrontarão nessa fase. O critério de average determinará os confrontos, conforme segue:

Semifinal 1	primeiro melhor, 1º colocado geral x 1º melhor, 2º colocado Geral
Semifinal 2	segundo melhor 1º colocado geral x terceiro melhor, 1º colocado geral

b) Se o 1º melhor colocado for do mesmo grupo do primeiro melhor 2º colocado Geral, o confronto será da seguinte forma:

Semifinal 1	segundo melhor 1º colocado geral x primeiro melhor, 2º colocado Geral
Semifinal 2	primeiro melhor, 1º colocado geral x terceiro melhor, 1º colocado geral

c) **Finais**

Finalistas	Vencedor semi 1	Vencedor semi 2
-------------------	-----------------	-----------------

CAPÍTULO V – DOS CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO E DESEMPATE

Art. 10. Na fase classificatória, quando no mesmo grupo 2 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate far-se-á da seguinte maneira:

I. Entre 2 (duas) equipes:

- Confronto direto
- Maior número de vitórias.
- Maior coeficiente de gols *average* apurado em todos os jogos disputados pelas equipes na fase.
- Menor número de gols contra em todos os jogos disputados pelas equipes na fase.
- Maior número de gols pró em todos os jogos disputados pelas equipes na fase.
- Maior saldo de gols em todos os jogos disputados pelas equipes na fase.
- Sorteio.

II. Entre 3 (três) equipes:

- Maior número de vitórias.
- Maior coeficiente de gols *average* nos jogos disputados entre as equipes empatadas na fase.
- Menor número de gols contra nos jogos disputados entre as equipes empatadas na fase.
- 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.

§1º. 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.

§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 *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.

§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. 11. Os jogos das fases semifinal e final da competição não poderão terminar empatados. Caso no tempo regulamentar isto ocorra, 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. 12. Serão utilizados os seguintes critérios técnicos para classificar o melhor 2º lugar de todos os grupos da fase classificatória para a fase semifinal:





- 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 inciso II.
- II. Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes passar-se-á automaticamente para o inciso II.
- III. Será classificado o 2º lugar que tenha maior número de pontos ganhos.
- IV. Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no inciso II, passar-se-á aos critérios específicos descritos a seguir, somente para os empatados.
 - a) Gols *average* (dividir os gols pró pelos gols contra nos jogos entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior resultado).
 - b) Gols contra (Gols recebidos nos jogos entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o menor resultado).
 - c) Gols pró (Gols feitos nos jogos entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior resultado).
 - d) Sorteio.

CAPÍTULO VI – DOS UNIFORMES

Art. 13. Os uniformes, equipamentos e acessórios, deverão ser de acordo com as regras oficiais da IHF/CBHb 4.7, 4.8 e 4.9., na forma seguinte:

- I. As camisas deverão ser numeradas nas costas e na frente. Nas fases municipal e regional, os atletas **devem** manter a mesma numeração do início ao fim da competição nos dois uniformes de jogo.
- II. Os atletas deverão utilizar as meias na mesma cor.
- III. O(A)s goleiros(as) deverão ter uniformes de cores diferentes da sua equipe e da equipe adversária, inclusive dos goleiros adversários, poderão utilizar calça esportiva ou shorts.
 - a) Excepcionalmente, havendo coincidência de cores da camisa do(a) goleiro(a) com quaisquer outros jogadores, a comissão organizadora fornecerá um material alternativo de cor contrastante e o mesmo manterá a mesma numeração.
- IV. 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).
- V. Os atletas que se apresentarem fora dos padrões de uniformes estabelecidos no item 5 deste regulamento e no regulamento geral não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação e terão relatório encaminhado à CD, além de serem eventualmente obrigados a realizar ajustes antes da competição. A partir do seu 2º dia de participação, atletas que não adequarem seus uniformes ao exigido por este regulamento serão impedidos de participar.





CAPÍTULO VII – DA REUNIÃO TÉCNICA

Art. 14. 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 VIII – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 15. Toda e qualquer solicitação de substituição de atletas inscritos na competição e categorias deverá obedecer ao Regulamento Geral.

Art. 16. Nas hipóteses de conflito entre o Regulamento Geral dos Jogos Estudantis do Acre e este Regulamento Específico, prevalecerá o Regulamento Específico da modalidade.

Art. 17. Casos omissos e situações excepcionais de caráter técnico serão decididas pelo CCO, com o suporte do coordenador da respectiva modalidade.

COMISSÃO CENTRAL ORGANIZADORA

ABERSON CARVALHO DE SOUZA
Secretário de Estado de Educação e Cultura - SEE

JOSÉ EDIMAR SANTIAGO DE MELO JUNIOR
Chefe da Assessoria de Desportos Estudantis - ASDE

RENER SANTOS DE CARVALHO
Coordenador do Desporto Estudantil

