

Regulamento Específico Handebol

JEBs/2026

Realização



Apoio



Secretaria de
Esporte e Lazer



MINISTÉRIO DO
ESPORTE



CAPÍTULO I – Da Participação

Art. 1º - A competição de Handebol dos Jogos Escolares Brasileiros – JEBs/ 2026 obedecerá às regras oficiais da *International Handball Federation* - IHF, adotadas pela Confederação Brasileira de Handebol - CBHb, observadas as adaptações deste Regulamento e as diretrizes da Confederação Brasileira do Desporto Escolar – CBDE.

Art. 2º - A competição será realizada para os estudantes-atletas nascidos, exclusivamente, nos anos de 2012, 2013 e 2014.

Art. 3º - Cada delegação participará, obrigatoriamente, com no mínimo 5 (cinco) e no máximo 12 (doze) estudantes-atletas e 1 (um) professor/técnico por naipes.

Parágrafo único - No banco de reservas poderão ficar, além dos estudantes-atletas relacionados para a partida, o professor/técnico responsável pela equipe e até 2 (dois) acompanhantes previamente credenciados, exceto o jornalista/fotógrafo e o profissional de mídias sociais.

Art. 4º - Até 30 (trinta) minutos antes da hora marcada para o início de cada partida, as equipes deverão comparecer uniformizadas ao local da competição. Os responsáveis deverão identificar-se ao representante da arbitragem munidos da relação nominal de membros que compõem sua equipe com as respectivas credenciais.

CAPÍTULO II – Do Sistema De Disputa

Art. 5º - O sistema de disputa seguirá as especificações do Regulamento Geral da Competição.

CAPÍTULO III – Das Formas De Disputas

Art. 6º - As partidas serão disputadas em 2 (dois) tempos de 25 (vinte e cinco) minutos, com intervalo de 10 minutos entre os períodos.

Art. 7º - Durante a Fase Classificatória, o Empate é válido. Nas fases seguintes: Quartas de Finais (quando houver), Semifinais e Finais aonde, sejam em jogos

únicos, deverá obrigatoriamente haver um vencedor. Caso o Jogo termine empatado, uma prorrogação (tempo extra) será realizada.

§ 1º - A prorrogação consiste em 2 períodos de 5 minutos, com um intervalo de 1 minuto entre os períodos extras. Se persistir o Empate, o vencedor será determinado através da disputa de tiros de 7 metros.

§ 2º - A disputa de 7 metros consiste inicialmente em 5 arremessos alternados para cada equipe. Cada equipe nomeia 5 jogadores, não sendo necessário que as equipes pré-determinem a sequência dos seus arremessadores. Os Goleiros podem ser livremente escolhidos, alternados e substituídos entre os jogadores aptos a participar. Os jogadores também podem participar no tiro de 7 metros como arremessadores e goleiros, desde que esteja devidamente uniformizado conforme mencionado no Art. 13º e seus parágrafos.

§ 3º - Após a rodada inicial de 5 arremessos, se o placar seguir empatado, os arremessos passam a ser alternados. Contudo, o vencedor desta vez, após a primeira rodada, será decidido logo que houver um gol de diferença, após cada equipe ter realizado o mesmo número de arremessos.

§ 4º - Não poderão ser indicados os mesmos estudantes-atletas da primeira rodada, respeitando a proporcionalidade das equipes antes do início das cobranças.

§ 5º - Os jogadores Desqualificados não estão autorizados a participar das cobranças dos tiros de 7 metros.

§ 6º - Durante a Prorrogação, os jogadores excluídos, em que seu tempo de exclusão ultrapasse o término do tempo de jogo, ou seja, não se complete a exclusão antes do término prorrogação (2º tempo extra), não estão autorizados a participar das cobranças dos tiros de 7 metros.

Art. 8º - As partidas deverão iniciar na hora programada, com tolerância máxima de até 15 (quinze) minutos. A não apresentação da equipe no horário estabelecido determinará a aplicação de WxO em favor da equipe presente, desde que o atraso não tenha sido causado pela organização do evento.

Realização



Apoio



Art. 9º - Não será permitido o uso de *piercing*, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que coloque em risco a integridade física dos estudantes-atletas, mesmo que os objetos estejam encobertos por fitas (esparadrapos, fitas adesivas ou micropore).

CAPÍTULO IV– Das Punições

Art. 10 - As punições no handebol seguem uma ordem progressiva para condutas antidesportivas ou faltas violentas, e incluem: Cartão Amarelo (advertência), Exclusão de 2 minutos, Cartão Vermelho (desqualificação) e Cartão Azul (Relatório Arbitral).

Principais Punições:

a) Cartão Amarelo (Advertência) Para o Jogador: Usado para condutas antidesportivas ou faltas leves. Limite de 1 por jogador e 3 por equipe.

b) Cartão Amarelo (Advertência) Para o Grupo de Dirigente: Usado para condutas antidesportivas. Limite de 1 para o Grupo de Dirigentes, independentemente de quantos Dirigentes tenha no Banco de Reservas.

c) Exclusão de 2 minutos: O jogador fica fora da quadra por 2 minutos, sem substituição. Aplicado por faltas repetidas, substituição incorreta ou após advertência. Um jogador pode receber até duas exclusões; a terceira resulta em vermelho. O Dirigente também pode ser punido com uma Exclusão de 2 minutos. Dessa forma ele precisará retirar um atleta de quadra para cumprir o tempo de punição.

d) Cartão Vermelho (Desqualificação): Aplicado por faltas graves, agressões ou terceira exclusão de 2 minutos. O jogador deve deixar a quadra e o banco, mas a equipe pode repor o jogador após 2 minutos.

e) Cartão Azul: Acompanha o cartão vermelho quando a falta é considerada muito grave, sinalizando que um relatório será feito para possíveis suspensões adicionais pela comissão disciplinar:

§ 1º - Um jogador pode receber até 3 (três) exclusões de 2 (dois) minutos antes de ser desqualificado. Um jogador punido com a exclusão de 2 (dois) minutos, sua equipe, durante o tempo de exclusão joga com um atleta a menos.

§ 2º - O jogador excluído não está autorizado a participar do jogo durante o seu tempo de exclusão e a sua equipe não está autorizada a substituí-lo na quadra. O tempo de exclusão começa quando o jogo for reiniciado por um apito. Se o tempo de exclusão de um jogador não terminou ao finalizar o primeiro período da partida, o tempo restante deverá ser transferido para o segundo período. Esta mesma regra se aplica para as situações que vão desde o tempo de jogo regulamentar para as prorrogações e entre os períodos extras;

§ 3º - Quando um Jogador é Desqualificado pela 3ª exclusão no Jogo ou Uma desqualificação Direta, na fase classificatória o mesmo poderá participar do Jogo Seguinte;

§ 4º - Caso um(a) Jogador(a) tenha uma punição de desqualificação acompanhado do Cartão azul, ele estará automaticamente suspenso da partida seguinte e um relatório arbitral é enviado para a Coordenação Técnica-Geral, para possíveis suspensões adicionais.

CAPÍTULO V – Da Pontuação

Art. 11 - Será concedida a seguinte pontuação:

Pontuação	
Vitória	3 pontos
Empate	2 pontos
Derrota	1 pontos
Vitória por WxO	3 pontos e 10 gols a favor
Derrota por WxO	0 pontos e 10 gols contra

CAPÍTULO VI – Dos Critérios De Desempate

Art. 12 - Quando houver empate entre 2 (duas) ou mais equipes do mesmo grupo na fase classificatória, o desempate será da seguinte forma, sucessivamente:

Entre duas equipes	
1	Confronto direto
2	Maior número de vitórias
3	Maior saldo de gols em toda a fase
4	Maior Quociente de <i>gols average</i> entre as equipes empatadas
5	Menor número de gols sofridos em toda a fase
6	Maior número de gols a favor em toda a fase
7	Sorteio

Entre três ou mais equipes	
1	Maior número de vitórias
2	Maior saldo de gols nos jogos entre as equipes empatadas
3	Maior Quociente de <i>gols average</i> entre as equipes empatadas
4	Menor número de gols sofridos em todos os jogos da fase
5	Maior número de gols a favor em todos os jogos da fase
6	Sorteio

CAPÍTULO VII – Dos Uniformes

Art. 13 - Os uniformes deverão obedecer às Regras Oficiais, ao Regulamento Geral e aos critérios a seguir:

§ 1º - Camisas de mesma cor predominante, numeradas na frente e nas costas. A numeração exigida para os uniformes será de 1 a 99, sendo proibida a repetição por membros da mesma equipe e deverá ser a mesma em todos os jogos;

§ 2º - Shorts ou bermudas, de mesma cor predominantes e sem bolsos;

§ 3º - Meias canos longos ou semi-longos (meia soquete) e Tênis. As meias deverão ter as cores predominantemente iguais. Meias "sapatilhas" ou Meias até o joelho não serão permitidos;

§ 4º - As camisas dos goleiros devem ter cores predominantes e diferentes dos demais membros da equipe e da equipe adversária, inclusive dos goleiros adversários. O goleiro pode optar por utilizar calça esportiva ou short, não sendo obrigatória a numeração em ambos. O estudante-atleta na quadra poderá se tornar goleiro a qualquer momento, desde que o uniforme atenda aos requisitos necessários e seja mantida a mesma numeração conforme *Caput* do presente artigo;

§ 5º - Havendo coincidência de cores da camisa do(a) goleiro(a) com quaisquer outros jogadores, excepcionalmente, a Comissão Organizadora fornecerá um colete de cor contrastante, cabendo ao árbitro decidir sobre a sua utilização.

§ 6º - Igualmente a uniformização dos Jogadores, os Dirigentes (professores) têm de estar igualmente uniformizados e padronizados. As cores da uniformização têm de diferenciar das equipes adversárias.

CAPÍTULO VIII – Dos Equipamentos De Proteção E Acessórios

Art.14 - Serão verificados se os acessórios põem em risco ou não a integridade física do atleta que os utiliza ou do adversário. O mesmo se aplica a padronização para blusas, shorts, calças ou meias térmicas, devendo respeitar a predominância de cores do Uniforme e seguir as Regras Oficiais do Desporto.

Parágrafo único - Entenda como acessórios mencionado neste artigo as seguintes peças: Manguitos (Sleeve), Protetores de ombros (Shoulder protection), Cotoveleiras (Elbow protection), Joelheiras (Knee protection), Tornozeleiras (Ankle joint protection);

Art.15 - A nova regulamentação Internacional sobre *equipamentos de Proteção e Acessórios*, edição de Maio/2025, permite que os Jogadores utilizem por debaixo de seus uniformes, roupas de compressão como shorts, calça e camisas de manga longa, desde que os itens utilizados debaixo da camisa de jogo sejam da mesma cor predominante da camisa.

§ 1º - Os itens usados debaixo do short de jogo devem ser da mesma cor predominante do short, **com exceção** de roupas usadas por debaixo do uniforme

Realização



Apoio



Secretaria de Esporte e Lazer



MINISTÉRIO DO ESPORTE



na **cor preta**, que podem ser usadas independentemente da cor predominante da camisa e do short.

§ 2º - As cores de compressão devem ser iguais para todos os jogadores da mesma equipe. Qualquer equipamento usado na parte inferior das pernas, por exemplo: meias de compressão para panturrilhas, protetores de tornozelos, etc..., devem ser da mesma cor das meias;

§ 3º - Os protetores de cotovelo (cotoveleira) e joelho (joelheira) podem ser de quaisquer cores.

CAPÍTULO IX – Dos Equipamentos De Jogo

Art. 16 - As bolas utilizadas na competição serão a H1L para o naipe feminino e a H2L para o naipe masculino. A marca oficial da bola será determinada pelo Comitê Organizador.

Art. 17 - Nos jogos de Handebol dos Jogos Escolares Brasileiros – JEBs Sub-14/2026, em ambos os gêneros (feminino e masculino), **não será permitido** o uso de resina (cola), substâncias aderentes e/ou antitranspirantes.

Parágrafo único – As equipes que não cumprirem o disposto no presente artigo poderão ser encaminhadas à Comissão Técnica dos Jogos Escolares Brasileiros – JEBs Sub-14/2026.

CAPÍTULO X – Da Premiação

Art. 18 - Serão premiados com troféus os 1º, 2º e 3º lugares por Unidade Federativa e, com medalhas, os estudantes-atletas e professor/técnico nas Séries (Ouro, Prata, Bronze e Cobre), em cada naipe.

Realização



Apoio



CAPÍTULO XI – Das Considerações Finais

Art. 19 - Os casos omissos serão resolvidos pela Gerência Técnica-Geral e pela Direção-Geral.

Gileno Pereira Souto Junior

Vice-Diretor JEBs Sub 14 2026

Robson Lopes Aguiar

Presidente CBDE

Realização



Apoio



Secretaria de
Esporte e Lazer



MINISTÉRIO DO
ESPORTE

