

# REGULAMENTO ESPECIFICO

## TORNEIOS JOVENS

### CORFEBOL



## ÍNDICE

### INTRODUÇÃO

1. ESCALÕES ETÁRIOS, BOLA, DURAÇÃO DO JOGO E VARIANTES DA MODALIDADE
2. CONSTITUIÇÃO DA EQUIPA
3. ARBITRAGEM
4. QUADRO COMPETITIVO E CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO
5. REGULAMENTO TÉCNICO/PEDAGÓGICO
6. CASOS OMISSOS

## INTRODUÇÃO

Este Regulamento Específico aplica-se exclusivamente a todas as competições de Corfebol realizadas no âmbito dos Torneios Abertos de Corfebol de Desporto Escolar promovidos pela Federação Portuguesa de Corfebol em conformidade com o estipulado no Regulamento Geral de Provas e Regras Oficiais em vigor.

O Regulamento de Provas Oficial da Federação de Corfebol de Portugal aplica-se a todos os escalões, com adaptação adequada das regras às condições de realização dos jogos, ao equipamento disponível e aos recursos humanos existentes.

Para todos os escalões aplica-se ainda o Regulamento Técnico Pedagógico exposto no final do documento.

### 1. ESCALÕES ETÁRIOS, BOLA, DURAÇÃO DO JOGO E VARIANTES DA MODALIDADE

ESCALÕES	BOLA	TEMPO DE JOGO	VARIANTE
INFANTIS A	Bola redonda número 5, de um tipo que tenha sido aprovado pela IKF.	8 a 20 minutos de tempo corrido em função do número de equipas inscritas	Monocorfebol (4 x 4)
INFANTIS B			
INICIADOS			
JUVENIS	A sua circunferência deve ser de 68 a 70.5 cm e o peso deve ser entre 445 g a 475 g.		Quadras (4 X 4)
JUNIORES			

#### 1.1 Material

Os clubes deverão disponibilizar as bolas e postes necessários à realização do torneio, com as medidas regulamentares e em condições de ser utilizados. Contudo, caso seja necessário a FPC poderá disponibilizar o material necessário desde que seja avisada com antecedência.

## 1.2. Duração dos jogos

A duração dos jogos poderá ser ajustada em função dos quadros competitivos, não devendo ultrapassar os 15/20 minutos corridos nas competições em que se recorra ao Monocorfebol como versão do jogo a utilizar.

## 1.3. Terreno de Jogo

Os jogos devem realizar-se em recintos cobertos com piso de madeira ou sintético, e sempre que possível com as seguintes dimensões:

ESCALÃO	VARIANTE DO JOGO	DIMENSÕES
INFANTIS A	Monocorfebol (4 x 4)	Comprimento - 20 metros. Largura - 12 metros.
INFANTIS B		
INICIADOS		
JUVENIS	Quadras (4 X 4)	Comprimento - 16 a 20 metros. Largura - 16 a 20 metros.
JUNIORES		

## 2. CONSTITUIÇÃO DA EQUIPA

Monocorfebol - 4 x 4	4 jogadores, sendo 2 de cada sexo
Quadras - 4 x 4	4 jogadores, sendo 2 de cada sexo

Cada equipa é constituída do seguinte modo:

ESCALÃO	Número mínimo de jogadores
INFANTIS A	4 jogadores, sendo 2 de cada sexo
INFANTIS B	
INICIADOS	
JUVENIS	
JUNIORES	

- 1 professor/treinador responsável

A equipa que se apresentar com jogadores a menos no início do torneio, deverá realizar o jogo, desde que se apresente para iniciar o mesmo, com os jogadores previstos no regulamento técnico-pedagógico. Contudo, para efeitos classificativos, os pontos correspondentes à vitória serão averbados à equipa que cumprir o presente regulamento, independentemente do resultado do jogo.

### 2.1. Falta Administrativa

À equipa que não cumpra o estabelecido no ponto anterior equipa ser-lhe-á averbada **Falta Administrativa (1 ponto)**. Para efeitos de classificação (diferença entre o número de pontos marcados e sofridos), o resultado final será de 0-5.

### 2.2. Falta de Comparência

Caso a equipa infratora não realize o jogo, ser-lhe-á averbada **FALTA DE COMPARÊNCIA** e os correspondentes **0 (zero) pontos**. Neste caso o resultado final para efeitos de classificação será igualmente 0-5.

*A equipa que por lesão no decorrer do torneio, não se conseguir apresentar com os 4 atletas em campo poderá realizar os restantes jogos jogando com menos um atleta, ficando um dos atletas (mesmo sexo) da equipa em superioridade numérica impossibilitado de lançar ao cesto.*

## 3. ARBITRAGEM

Os jogos são dirigidos por 1 árbitro e por 1 oficial de mesa (destacado pelo clube organizador do torneio).

Os árbitros terão de estar habilitados para, em conformidade com o Regulamento de Formação de Juízes e Árbitros, arbitrar a Fase Competitiva em que estiverem a participar.

## 4. QUADRO COMPETITIVO E CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO

### 4.1 Quadro Competitivo

O quadro competitivo será composto preferencialmente por uma 1ª fase de grupos em sistema todos contra todos e uma 2ª fase, onde mediante a classificação obtida na 1ª fase do torneio, as equipas disputarão eliminatórias até chegar à final.

Cada clube pode inscrever o número de equipas que entenda, sendo que o quadro competitivo está dependente do número de equipas inscritas.

### 4.2. Critérios de Classificação

#### 4.2.1 Pontuação na 1ª Fase

A classificação das equipas na 1ª fase dos torneios é determinada pela soma da pontuação obtida no total dos jogos efetuados, de acordo com o seguinte critério:

VITÓRIA	3 Pontos
EMPATE	2 Pontos
DERROTA OU FALTA ADMINISTRATIVA	1 Ponto
FALTA DE COMPARÊNCIA	0 Pontos

No caso de igualdade pontual entre duas ou mais equipas na fase de grupos da 1ª Fase serão tomados em conta, sequencialmente, os seguintes fatores:

1. O resultado entre as equipas diretamente envolvidas;
2. Maior diferença entre golos marcados e sofridos no total dos jogos realizados entre todas as equipas;
3. Pelo maior número de golos marcados na respetiva fase da competição;
4. Pelo menor número de golos sofridos na respetiva fase da competição.

No caso de ainda subsistir a igualdade será realizada uma série de 4 penalidades para cada equipa, executada por 4 jogadores que se encontrem em jogo à altura do final do mesmo, sendo obrigatório a utilização de 2 jogadores de cada sexo.

Se após a realização dessa série de 4 penalidades, a igualdade ainda subsistir, serão realizadas séries de 2 penalidades, 1 para cada equipa, até que uma das equipas

obtenha vantagem de um golo.

Na execução destas séries de penalidades, não serão permitidas repetições do jogador executante, até que todos os jogadores inscritos no boletim de jogo (com exceção de algum jogador que tenha sido expulso) tenham realizado essa execução.

#### 4.2.2 Classificação Final - Melhor Equipa

##### Melhor Equipa

No final de cada torneio será atribuída uma pontuação às equipas, sendo que à equipa vencedora será atribuído o maior número de pontos.

Ex:

Classificação	Pontuação
1º Classificado	20
2º Classificado	18
3º Classificado	16
4º Classificado	14
5º Classificado	12
6º Classificado	10
7º Classificado	8
8º Classificado	6
9º Classificado	4
10º Classificado	2

A Classificação Final será estabelecida por ordem decrescente dos pontos obtidos na totalidade dos torneios, classificando-se em 1º lugar a equipa com maior número de pontos.

No caso de igualdade pontual entre duas ou mais equipas, serão tomados em conta, sequencialmente, os seguintes fatores:

1. Vencedor do maior número de torneios realizados;
2. Equipa que participou no maior número de torneios;
3. Maior número de golos marcados na totalidade dos torneios;
4. Menor número de golos sofridos na totalidade dos torneios;
5. Menor quantidade de cartões amarelos e vermelhos.



Federação Portuguesa de Corfebol

### **Classificação Final - Melhor Clube**

Contará para esta classificação o conjunto dos resultados das duas equipas com melhor pontuação.

Em cada torneio será atribuído um ponto extra por cada equipa inscrita. Ou seja, se um clube inscrever 3 equipas num torneio receberá 3 pontos extras.

### **Critérios de desempate:**

- 1º - Vencedor do maior número de torneios;
- 2º - Clube que participou com o maior número de equipas na totalidade dos torneios.
- 3º - Melhor média de golos marcados nos torneios (2 equipas/clube);
- 4º - Menor quantidade de cartões amarelos e vermelhos (todas as equipas);
- 5º - Maior número de jogadores inscritos no clube.



## 5. REGULAMENTO TÉCNICO/PEDAGÓGICO

### 5.1. Infantis e Iniciados

#### 5.1.1. Substituições

São permitidas todas as substituições que se pretendam fazer.

#### 5.1.2. Sanções

A equipa que se apresentar com menos de 4 jogadores no início da competição, terá de realizar o jogo, desde que apresente pelo menos 3 jogadores sendo-lhe, no entanto, averbada Falta Administrativa.

O mesmo será válido para uma equipa que por força da expulsão ou abandono do jogo por lesão dos seus jogadores se veja na contingência de acabar o jogo com 3 jogadores em campo. Um jogador expulso pode ser substituído.

#### 5.1.3. Reposição da bola em jogo após golo

Efetuada junto ao poste no caso do Monocorfebol.

#### 5.1.4. Postes e Cestos

Recomenda-se a utilização postes com 3,5 metros de altura (cestos a 3,5 metros de altura). Os postes devem ser colocados sobre a linha mediana longitudinal do campo de forma a deixar um espaço entre 3 e 4 metros entre o poste e a linha de fundo.

Os cestos devem ter as medidas regulamentares (os cestos devem ser cilíndricos sem fundo; devem ter 23.5 a 25 cm de altura e um diâmetro interior de 39 a 41 cm na zona superior e 40 a 42 cm na zona inferior. O bordo superior do cesto deve ter uma largura de 2 a 3 cm. Os cestos devem ser em material sintético.

### 5.2. Juvenis e Juniores

#### 5.2.1. Substituições

São permitidas todas as substituições que se pretendam fazer.

#### 5.2.2. Sanções

a) A equipa que se apresentar com menos de 4 jogadores no início do torneio, terá de realizar o jogo, desde que apresente pelo menos 3 jogadores sendo-lhe, no entanto, averbada Falta Administrativa.

b) O mesmo será válido para uma equipa que por força da expulsão dos seus



Federação Portuguesa de Corfebol

jogadores se veja na contingência de acabar o jogo com 3 jogadores em campo. Um jogador expulso pode ser substituído.

c) Em caso de expulsão por duplo cartão amarelo ou em caso de um atleta for admoestado com dois cartões no mesmo torneio, o atleta ficará automaticamente impedido de participar no jogo imediatamente seguinte, caso seja o último jogo do torneio, essa suspensão contará para o torneio seguinte.

d) Em caso de vermelho direto, um atleta ficará automaticamente impedido de participar nos dois jogos imediatamente seguintes. Caso seja nos dois últimos jogos do torneio, essa suspensão contará para o torneio seguinte.

### **5.2.3. Utilização indevida de atletas**

Em caso de utilização indevida de atletas, a equipa perderá por falta de comparência nos respetivos jogos onde estes tenham participado.

### **5.2.4. Reposição da bola em jogo após golo**

Efetuada na zona do meio campo, dentro da área de transição defesa-ataque após apito do árbitro, por qualquer um dos jogadores da equipa que sofreu golo.

### **5.2.5. Recuperação de bola - Transição defesa/ataque**

A zona de transição defesa/ataque estará situada junto à linha de meio campo e deverá compreender uma distância de 2.5m.

Quando se recupera uma bola na transição (altura em que a equipa está a recuperar para trás dessa linha) a equipa que recuperou pode imediatamente atacar o cesto porque ainda está em situação de ataque.

### **5.2.6. Shot Clock**

Não será utilizado nestas competições.

### **5.2.7. Postes e Cestos**

Recomenda-se a utilização postes com 3,5 metros de altura (cestos a 3,5 metros de altura). Os postes devem ser colocados sobre a linha mediana longitudinal do campo de forma a deixar um espaço entre 3 e 4 metros entre o poste e a linha de fundo.

Os cestos devem ter as medidas regulamentares (os cestos devem ser cilíndricos sem fundo; devem ter 23.5 a 25 cm de altura e um diâmetro interior de 39 a 41 cm na zona superior e 40 a 42 cm na zona inferior. O bordo superior do cesto deve ter uma largura de 2 a 3 cm. Os cestos devem ser em material sintético.



Federação Portuguesa de Corfebol

#### **5.2.8. Cartão Branco**

Será introduzido nas competições de Juvenis e Juniores de forma a valorizar os valores e atitudes éticas dos atletas, agentes desportivos e assistentes.

## **6. CASOS OMISSOS**

Os casos omissos neste Regulamento Específico, serão analisados e resolvidos pela Organização Local do Torneio e em última instância, pela Federação Portuguesa de Corfebol e da sua decisão não cabe recurso.