



São Paulo
School
Games

REGULAMENTO



REGULAMENTO ESPECÍFICO

HANDEBOL

Capítulo I – Da Competição

Art. 1º - A competição de Handebol do São Paulo School Games obedecerá às Regras Oficiais da Federação Paulista de Handebol, observando-se algumas adaptações deste regulamento.

Art. 2º - A competição terá número máximo de 24 equipes por categoria e naipes, sendo estes masculinos e feminino. As inscrições serão por ordem de chegada, feitas diretamente no sistema oficial <https://fedeesp.web.placarsoft.app/>.

Parágrafo Único: O período de inscrição será de 13 de fevereiro a 28 de fevereiro.

Art. 3º - Haverá uma taxa de inscrição no valor de R\$1.200,00 por equipe para cada categoria e naipes.

Parágrafo Único: Não haverá devolução de taxa de inscrição em caso de desistência ou impossibilidade de participação.

Art. 4º - Cada equipe será composta, em cada naipes e categoria, por até 15 estudantes-atletas, 01 técnico e 01 auxiliar técnico. Todos os estudantes-atletas deverão pertencer à mesma Unidade Escolar, ou seja, mesma sede, endereço e CNPJ, sendo vedada a participação de estudantes-atletas convidados de outras unidades.

Parágrafo Único: Não é permitida a participação de estudantes-atletas federados em 2025 no campeonato organizado pela Federação Paulista de Handebol.

Art. 5º - O São Paulo School Games será realizado de março a novembro e as datas dos jogos, bem como os locais de competição, serão divulgadas posteriormente no boletim oficial da modalidade.

Art. 6º - Poderão participar do evento estudantes-atletas nascidos de 2007 a 2014, conforme distribuição abaixo.

Classe de Idade	Naipes	Anos de Nascimento
Sub-12	Masculino e Feminino	2013/2014
Sub-14	Masculino e Feminino	2011/2012
Sub-16	Masculino e Feminino	2009/2010
Sub-18	Masculino e Feminino	2008/2007

Capítulo II – Das Normas Técnicas

Art. 7º - Até 15 minutos antes da hora marcada para início da partida, as equipes deverão comparecer uniformizadas ao local de competição.

Art. 8º - No banco de reservas só poderão ficar os estudantes-atletas, técnico e comissão técnica, os quais estejam devidamente registrados na súmula de jogo.

Art. 9º - Uma partida de Handebol é disputada por duas equipes, cada uma composta por um máximo de 07 jogadores titulares, dos quais 01 será obrigatoriamente o goleiro.

Parágrafo Primeiro: É permitido o início da partida com uma ou ambas as equipes com o quantitativo de no mínimo 06 estudantes-atletas na quadra de jogo para que não seja aplicado o WxO.

Parágrafo Segundo: A equipe que ficar com menos de 06 estudantes-atletas será declarada perdedora e atribuído o placar de 20x00 para a equipe adversária. Caso o placar no momento da interrupção seja maior e favorável a equipe não infratora, este será mantido.

Parágrafo Terceiro: Caso alguma das equipes esteja com 06 estudantes-atletas e um deles se machuque, a arbitragem poderá esperar até 10 minutos para a recuperação deste estudante-atleta, para que a partida seja reiniciada.

Art. 10º - Não é permitido o início da partida sem a presença do técnico. Caso o técnico seja expulso ou se ausente durante a partida por razões médicas, a partida poderá continuar sem a presença do técnico e o membro da comissão poderá assumir a equipe.

Art. 11º - Os jogos serão disputados em cada categoria conforme detalhado abaixo:

Categoria	Naipe	Tempo
Sub-12	Masculino e Feminino	3 tempos de 10 minutos
Sub-14	Masculino e Feminino	3 tempos de 10 minutos
Sub-16	Masculino e Feminino	2 tempos de 15 minutos
Sub-18	Masculino e Feminino	2 tempos de 15 minutos

Art. 12º - As substituições são ilimitadas e volantes, não havendo a necessidade de paralisação do jogo, sendo restritas aos estudantes-atletas registrados na súmula.

Art. 13º - A bola utilizada na competição em todas as categorias e naipes será conforme abaixo:

- a) Sub-12 e Sub-14 em ambos os naipes: kempa 1
- b) Sub-16 em ambos os naipes: kempa 2
- c) Sub-18 em ambos os naipes: kempa 3

Art. 14º - Cada equipe terá direito a um pedido de tempo técnico por tempo, com duração de 01 minuto. Para a utilização do tempo, este poderá ser solicitado pelo técnico ao mesário. A equipe que não utilizar o tempo no primeiro período não irá acumular para o segundo período.

Art. 15º - As partidas deverão iniciar na hora programada da tabela, com tolerância máxima de até 15 minutos, exclusivamente para o primeiro jogo de cada quadra. A não apresentação da equipe no horário estabelecido determinará a aplicação de WxO em favor da equipe presente. Para os jogos seguintes não haverá tolerância.

Parágrafo Único: Em caso de aplicação do WxO o placar aplicado será de 20x00. Em caso de WxO duplo, quando as duas equipes não comparecem em tempo hábil, atribui-se derrota a ambas as equipes.

Capítulo III – Do Sistema de Marcação e Defesa

Art. 16º - Cada categoria da competição terá um modelo permitido para defesa e marcação durante os jogos.

Parágrafo Primeiro: A categoria Sub-12 em ambos os naipes deverá seguir:

- a) Será obrigatória a utilização de marcação individual por aproximação, pelo menos em meia quadra nos dois primeiros períodos, respeitando a distância mínima de 1 metro para seu adversário.
- b) No terceiro período a marcação fica a critério do técnico, sendo em duas linhas ou individual.
- c) Caso a equipe tenha um aluno excluído por 02 minutos, a marcação poderá continuar individual ou baixar para 2 linhas, ficando esta escolha a critério do técnico.

Parágrafo Segundo: A categoria Sub-14 em ambos os naipes a marcação será livre sem a marcação mista.

Parágrafo Terceiro: A Categoria Sub-16 e Sub-18 em ambos os naipes a marcação será livre, podendo utilizar marcação mista.

Capítulo IV – Do Sistema de Competição

Art. 17º – A quantidade de equipes inscritas no São Paulo School Games, por categoria e naipe determinará o sistema de disputa da competição. Seguem abaixo algumas possibilidades de disputa.

- a) 04 equipes inscritas: As equipes jogarão entre si em 01 turno, semifinais e final.
- b) 08 equipes inscritas: Dois grupos contendo quatro equipes (A e B), as equipes jogarão entre si dentro de seu grupo, em turno único, conforme classificação em seus grupos, jogarão semifinais da Conferência Paulista os 1^{os} e 2^{os} colocados de cada grupo, e semifinais da Conferência Metropolitana os 3^{os} e 4^{os} colocados de cada grupo, finais e disputas de 3º colocado de cada Conferência e a Super Final com os campeões de cada Conferência.

- c) 16 equipes inscritas: Quatro grupos contendo quatro equipes (A, B,C e D), as equipes jogarão dentro de seu grupo entre si, turno único, conforme classificação em seus grupos, jogarão quartas de finais da Conferência Paulista os 1^{os} e 2^{os} colocados de cada grupo, e quartas de finais da Conferência Metropolitana os 3^{os} e 4^{os} colocados de cada grupo, semifinais, finais e disputas de 3^o colocado de cada Conferência e a Super Final com os campeões de cada Conferência.

Parágrafo Único: Em caso de quantitativo maior que os detalhados acima, a Comissão Organizadora irá organizar um novo sistema de disputa.

Art. 18º - Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

- a) Vitória = 03 pontos
- b) Empate = 01 pontos
- c) Derrota = 00 ponto

Art. 19º - Na fase classificatória, quando no mesmo grupo 02 ou mais equipes terminarem empatadas em número de pontos, o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:

- a) Confronto direto (entre as duas equipes empatadas)
- b) Maior número de vitórias
- c) Maior saldo de gols
- d) Maior número de gols pró
- e) Sorteio

Art. 20º - Na fase eliminatória os jogos não poderão terminar empatados. Ao término do tempo de jogo, em caso de empate, serão realizadas 03 cobranças de sete metros, executadas alternadamente, por todos os estudantes-atletas relacionados em súmula, exceto os expulsos. Ainda persistindo o empate, serão cobrados, alternadamente, quantas cobranças forem necessárias até que haja um vencedor.

Capítulo IV – Dos Uniformes

Art. 21º - Os uniformes deverão obedecer à regra da modalidade e a este Regulamento, sendo cada equipe responsável pela confecção e manutenção de uniformes de cores predominantes diferentes.

Parágrafo Único: Os goleiros deverão ter uniformes de cores diferentes da sua equipe e da equipe adversária, inclusive dos goleiros adversários. É permitido o uso de calça.

Art. 22º - Não será permitido o uso de anel, pulseira, piercing, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que coloque em risco a integridade física dos estudantes-atletas.

Art. 23º - A cola não pode ser usada em nenhuma categoria.

Capítulo V – Da Premiação

Art. 24º - Serão premiados com medalhas e um troféu os campeões, vice-campeões, 3^{os} colocados e 4^{os} colocados de cada conferência, categoria e naipe.

Capítulo VI – Das Considerações Finais

Art. 25º - Toda partida suspensa ou adiada por motivo de força maior (chuva, falta de energia elétrica, etc.) terá seu prosseguimento respeitando a contagem e posição em que foi interrompida.

Art. 26º - Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação Técnica, com anuência da Diretoria, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral.

Art. 27º - Após a divulgação da tabela aos professores, só poderá ser desmarcado um jogo com antecedência de 07 dias, a partir desse momento os jogos irão ao site e não serão desmarcados.

Art. 28º - Em caso de dúvidas estas poderão ser encaminhadas para o Comitê Organizador através do WhatsApp (11) 99699-8210.