



REGULAMENTO ESPECÍFICO DE CORFEBOL 2025-2026

ÍNDICE

1.	Introdução	3
2.	Escalões etários/ Bola de Jogo/ Duração do Jogo	4
3.	Constituição das Equipas e Equipamentos de Jogo	6
4.	Faltas Administrativas	6
5.	Faltas de Comparência	6
6.	Regulamento Técnico-Pedagógico	7
6.1.	Regulamento Técnico-Pedagógico INFANTIS A	7
6.2.	Regulamento Técnico-Pedagógico INFANTIS B	8
6.3.	Regulamento Técnico-Pedagógico INICADOS	9
6.4.	Regulamento Técnico-Pedagógico JUVENIS	10
6.5.	Regulamento Técnico-Pedagógico JUNIORES	11
7.	Classificação, Pontuação e Desempate	13
8.	Arbitragem	13
9.	DE Escola Ativa	13
9.1.	Orientações	13
9.2.	Atividades/Conteúdos Técnico-Pedagógicos E Didáticos Sugeridas	14
10.	Casos Omissos	14

1. INTRODUÇÃO

Este Regulamento Específico, aplica-se a todas as competições de Corfebol realizadas no âmbito do Regulamento Geral do Funcionamento do Desporto Escolar (RGFDE) e em conformidade com o estipulado no Regulamento de Provas e Competições do Desporto Escolar (RPCDE) em vigor.

Pode ainda ser complementado pelo Regulamento de Prova da respetiva fase (Local ou Regional), a elaborar pela entidade organizadora, que deve especificar todos os detalhes relativos ao quadro competitivo a desenvolver.

O Regulamento de Provas Oficial da Federação Portuguesa de Corfebol 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 neste documento.

2. ESCALÕES ETÁRIOS/BOLA DE JOGO/DURAÇÃO DE JOGO

2.1. Escalões Etários

Os alunos participantes nas várias competições do Desporto Escolar distribuem-se por escalões etários, de acordo com o seguinte quadro:

ESCALÃO	ANO DE NASCIMENTO 2025-2026
INFANTIL A (SUB 11)	2015 a 2017
INFANTIL B (SUB 13)	2013 e 2014
INICIADO (SUB 15)	2011 e 2012
JUVENIL (SUB 18)	2008 a 2010
JÚNIOR (SUB 21)	2004 a 2007

2.2. Bola de jogo, tempo de jogo, terreno de jogo e variantes da modalidade.

ESCALÕES	BOLA	TEMPO DE JOGO	VARIANTE
INFANTIS A	Bola oficial K4 ou K5 aprovada pela IKF.	10 minutos	Monocorfebol (4 x 4)
INFANTIS B		10 a 12 minutos	
INICIADOS		12 a 15 minutos	
JUVENIS		15 minutos	
JUNIORES		15 a 20 minutos	Quadras (4 X 4)

2.2.1. Bola de jogo

Cada equipa deve apresentar uma bola com as medidas regulamentares e em condições de ser utilizada, das quais o árbitro escolherá aquela com que se iniciará o jogo.

2.2.2. Duração dos jogos

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

2.2.3. 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 – 16 a 18 metros.
INFANTIS B		Largura – 12 a 14 metros.
INICIADOS		Comprimento – 20 metros.
JUVENIS		Largura – 14 a 16 metros.
JUNIORES	Quadras (4X4)	Comprimento – 20 metros. Largura – 16 metros.

3. CONSTITUIÇÃO DA EQUIPA E EQUIPAMENTOS

3.1. Cada equipa tem de se apresentar em competição com a seguinte constituição:

3.1.1. 10 Jogadores no máximo e 8 jogadores no mínimo, por equipa;

3.1.2. Todos os jogadores têm obrigatoriamente de participar no jogo.

3.1.3. 1 Professor responsável pelo Grupo-Equipa;

3.1.4. 1 aluno juiz-árbitro

3.2. Cada equipa em jogo é constituída do seguinte modo:

Monocorfebol – 4 x 4	4 jogadores, sendo 2 de cada género
Quadras – 4 x 4	4 jogadores, sendo 2 de cada género

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

3.3. A equipa que se apresentar com **7** jogadores ou menos, deverá realizar o jogo, desde que apresente pelo menos 4 Jogadores de início. Contudo, para efeitos classificativos, os pontos correspondentes à vitória serão averbados à equipa que cumprir o presente regulamento, independentemente do resultado do jogo.

3.4. Equipamento de Jogo

Todos os alunos de uma equipa devem apresentar-se em campo com equipamento apropriado, identificador da sua escola. As camisolas **têm de estar numeradas**, de acordo com as regras definidas para a modalidade.

4. FALTA ADMINISTRATIVA

4.1. Sempre que uma equipa se apresente com menos de 8 jogadores, ser-lhe-á averbada FALTA ADMINISTRATIVA (1 ponto).

4.2. Para efeitos de classificação (diferença entre o número de pontos marcados e sofridos), o resultado será de 0-5.

5. FALTA DE COMPARÊNCIA

- 5.1. Caso uma equipa se apresente com menos de 4 jogadores, ser-lhe-á averbada **FALTA DE COMPARÊNCIA** e os correspondentes **0 (zero) pontos**. Neste caso o resultado para efeitos de classificação será igualmente de (0-5);

NOTA: Os pontos: **3.1. 3.2.** deverão ser escrupulosamente cumpridos, não existindo possibilidade de qualquer base de entendimento entre os professores responsáveis pelos grupos-equipa, aquando da efetivação dos jogos.

6. REGULAMENTO TÉCNICO-PEDAGÓGICO

6.1. Regulamento Técnico-Pedagógico INFANTIS A – “DE ESCOLA ATIVA”

Apesar do Escalão Infantil A se desenvolver ao nível “DE Escola Ativa”, sugerem-se os seguintes pressupostos de organização:

- 6.1.1. O formato do jogo a utilizar é o 4 x 4.
- 6.1.2. **Postes e Cestos:**
- 6.1.2.1. Recomenda-se a utilização de postes a 3m ou 3,5 metros de altura (mediante nível dos praticantes), de forma a permitir maior sucesso.
- 6.1.2.2. 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.
- 6.1.2.3. 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.
- 6.1.2.4. Os cestos devem ser em material sintético.
- 6.1.3. As **equipas devem ser obrigatoriamente “mistas”**. Dessa forma, a equipa em jogo deve ser constituída, obrigatoriamente, por 2 elementos de cada género.
- 6.1.4. Durante o jogo todos os elementos inscritos no boletim de jogo terão de jogar.
- 6.1.5. Não existe limite de substituições.
- 6.1.6. Quadros Competitivos – Jogos Concentrados/Torneios
- 6.1.6.1. Cada jogo tem a duração de 10 (dez) minutos.
- 6.1.7. Não há possibilidade de pedir descontos de tempo.
- 6.1.8. A **posse de bola inicial** é determinada por sorteio.
- 6.1.9. **Reposição da bola em jogo** após golo e penalidades:
- 6.1.9.1. Deverá ser efetuada junto ao poste no caso do Monocorfebol, após apito do árbitro, por qualquer um dos jogadores da equipa que sofreu golo;
- 6.1.9.2. Na linha de meio-campo no caso das Quadras, após apito do árbitro, por qualquer um dos jogadores da equipa que sofreu golo;
- 6.1.10. **Penalidades:**
- 6.1.10.1.1. As penalidades são marcadas pelo jogador que sofreu a falta, na zona frontal ao cesto, a uma distância 2, 50m.
- 6.1.10.1.2. O jogador que sofrer a penalidade deverá fazer a marcação da mesma. Se por lesão não for possível, a mesma deverá ser realizada pelo jogador que o substituir.
- 6.1.11. Os jogos poderão terminar ou não empatados mediante o regulamento específico da competição. Em caso de igualdade o jogo poderá ser desempatado através de Golo de

Ouro com a duração máxima de 3 minutos. Também poderá ser desempatado através de penalidades, 2 jogadores de cada equipa, um do género masculino e feminino obrigatoriamente. Em caso de empate, sistema de “morte súbita”.

6.1.12. Sistema de competição

O quadro competitivo deve desenvolver-se com base em convívios, procurando-se que cada equipa realize o maior número possível de jogos.

6.1.13. Sempre que possível, nos encontros deste escalão, devem ser criadas **estações, com habilidades técnicas específicas**, para as equipas que não se encontram em competição. Estas estações devem facultar experiências, com formatos competitivos, motivadoras, mas cujo objetivo é desenvolver os fundamentos técnicos da modalidade.

6.1.14. Sanções

6.1.14.1. A equipa que se apresentar com menos de 8 jogadores realizará o jogo, desde que apresente pelo menos 4 jogadores sendo-lhe, no entanto, averbada Falta Administrativa.

6.1.14.2. 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.

6.2. Regulamento Técnico-Pedagógico INFANTIS B

6.2.1. O formato do jogo a utilizar é o 4 x 4.

6.2.2. Postes e Cestos:

6.2.2.1. Recomenda-se a utilização de postes a 3m ou 3,5 metros de altura (mediante nível dos praticantes), de forma a permitir maior sucesso.

6.2.2.2. 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.

6.2.2.3. 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.

6.2.2.4. Os cestos devem ser em material sintético.

6.2.3. As **equipas devem ser obrigatoriamente “mistas”**. Dessa forma, a equipa em jogo deve ser constituída, obrigatoriamente, por 2 elementos de cada género.

6.2.4. Durante o jogo todos os elementos inscritos no boletim de jogo terão de jogar.

6.2.5. Não existe limite de substituições.

6.2.6. Quadros Competitivos – Jogos Concentrados/Torneios

6.2.6.1. Cada jogo deverá ter a duração de 10 (dez) a 12 (doze) minutos.

6.2.7. Não há possibilidade de pedir descontos de tempo.

6.2.8. A **posse de bola inicial** é determinada por sorteio.

6.2.9. Reposição da bola em jogo após golo e penalidades:

6.2.9.1. Deverá ser efetuada junto ao poste no caso do Monocorfebol, após apito do árbitro, por qualquer um dos jogadores da equipa que sofreu golo;

6.2.9.2. Na linha de meio-campo no caso das Quadras, após apito do árbitro, por qualquer um dos jogadores da equipa que sofreu golo;

6.2.10. Penalidades:

6.2.10.1. As penalidades são marcadas pelo jogador que sofreu a falta, na zona frontal ao cesto, a uma distância 2, 50m.

- 6.2.10.2.** O jogador que sofrer a penalidade deverá fazer a marcação da mesma. Se por lesão não for possível, a mesma deverá ser realizada pelo jogador que o substituir.
- 6.2.11.** Os jogos poderão terminar ou não empatados mediante o regulamento específico da competição. Em caso de igualdade o jogo poderá ser **desempatado** através de Golo de Ouro com a duração máxima de 3 minutos. Também poderá ser desempatado através de penalidades, 2 jogadores de cada equipa, um do género masculino e feminino obrigatoriamente. Em caso de empate, sistema de “morte súbita”.
- 6.2.12. Sistema de competição**
O quadro competitivo deve desenvolver-se com base em convívios, procurando-se que cada equipa realize o maior número possível de jogos. Ex.: Torneio Aberto / Dia da modalidade ou Campeonato Regular.
- 6.2.13.** Sempre que possível, nos encontros deste escalão, devem ser criadas **estações, com habilidades técnicas específicas**, para as equipas que não se encontram em competição. Estas estações devem facultar experiências, com formatos competitivos, motivadoras, mas cujo objetivo é desenvolver os fundamentos técnicos da modalidade.
- 6.2.14. Sanções**
- 6.2.14.1.** A equipa que se apresentar com menos de 8 jogadores realizará o jogo, desde que apresente pelo menos 4 jogadores sendo-lhe, no entanto, averbada Falta Administrativa.
- 6.2.14.2.** 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.
- 6.3. Regulamento Técnico-Pedagógico INICIADOS**
- 6.3.1.** O formato do jogo a utilizar é o 4 x 4.
- 6.3.2. Postes e Cestos:**
- 6.3.2.1.** Recomenda-se a utilização de postes a 3,5 metros de altura.
- 6.3.2.2.** Os postes devem ser colocados sobre a linha mediana longitudinal do campo de forma a deixar um espaço de 4 metros entre o poste e a linha de fundo.
- 6.3.2.3.** 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.
- 6.3.2.4.** Os cestos devem ser em material sintético.
- 6.3.3.** As **equipas devem ser obrigatoriamente “mistas”**. Dessa forma, a equipa em jogo deve ser constituída, obrigatoriamente, por 2 elementos de cada género.
- 6.3.4.** Durante o jogo todos os elementos inscritos no boletim de jogo terão de jogar.
- 6.3.5.** Não existe limite de substituições.
- 6.3.6.** Quadros Competitivos – Jogos Concentrados/Torneios
- 6.3.6.1.** Cada jogo deverá ter a duração de 12 (doze) a 15 (quinze) minutos.
- 6.3.7.** Não há possibilidade de pedir descontos de tempo.
- 6.3.8.** A **posse de bola inicial** é determinada por sorteio.
- 6.3.9.** Reposição da bola em jogo após golo e penalidades:
- 6.3.9.1.** Deverá ser efetuada junto ao poste no caso do Monocorfebol, após apito do árbitro, por qualquer um dos jogadores da equipa que sofreu golo;

6.3.9.2. Na linha de meio-campo no caso das Quadras, após apito do árbitro, por qualquer um dos jogadores da equipa que sofreu golo;

6.3.10. Penalidades:

6.3.10.1. As penalidades são marcadas pelo jogador que sofreu a falta, na zona frontal ao cesto, a uma distância 2, 50m.

6.3.10.2. O jogador que sofrer a penalidade deverá fazer a marcação da mesma. Se por lesão não for possível, a mesma deverá ser realizada pelo jogador que o substituir.

6.3.11. Os jogos poderão terminar ou não empatados mediante o regulamento específico da competição. Em caso de igualdade o jogo poderá ser **desempatado** através de Golo de Ouro com a duração máxima de 3 minutos. Também poderá ser desempatado através de penalidades, 2 jogadores de cada equipa, um do género masculino e feminino obrigatoriamente. Em caso de empate, sistema de “*morte súbita*”.

6.3.12. Sistema de competição

O quadro competitivo deve desenvolver-se com base em convívios, procurando-se que cada equipa realize o maior número possível de jogos. Ex.: Torneio Aberto / Dia da modalidade ou Campeonato Regular.

6.3.13. Sempre que possível, nos encontros deste escalão, devem ser criadas **estações, com habilidades técnicas específicas**, para as equipas que não se encontram em competição. Estas estações devem facultar experiências, com formatos competitivos, motivadoras, mas cujo objetivo é desenvolver os fundamentos técnicos da modalidade.

6.3.14. Sanções

6.3.14.1. A equipa que se apresentar com menos de 8 jogadores realizará o jogo, desde que apresente pelo menos 4 jogadores sendo-lhe, no entanto, averbada Falta Administrativa.

6.3.14.2. 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.

6.4. Regulamento Técnico-Pedagógico JUVENIS

6.4.1. O formato do jogo a utilizar é o 4 x 4.

6.4.2. Postes e Cestos:

6.4.2.1. Recomenda-se a utilização de postes a 3,5 metros de altura.

6.4.2.2. Os postes devem ser colocados sobre a linha mediana longitudinal do campo de forma a deixar um espaço de 4 metros entre o poste e a linha de fundo.

6.4.2.3. 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.

6.4.2.4. Os cestos devem ser em material sintético.

6.4.3. As **equipas devem ser obrigatoriamente “mistas”**. Dessa forma, a equipa em jogo deve ser constituída, obrigatoriamente, por 2 elementos de cada género.

6.4.4. Durante o jogo todos os elementos inscritos no boletim de jogo terão de jogar.

6.4.5. Não existe limite de substituições.

6.4.6. Quadros Competitivos – Jogos Concentrados/Torneios

6.4.6.1. Cada jogo deverá ter a duração de 15 (quinze) minutos.

- 6.4.7. Não há possibilidade de pedir descontos de tempo.
- 6.4.8. A **posse de bola inicial** é determinada por sorteio.
- 6.4.9. Reposição da bola em jogo após golo e penalidades:
- 6.4.9.1. Deverá ser efetuada junto ao poste no caso do Monocorfebol, após apito do árbitro, por qualquer um dos jogadores da equipa que sofreu golo;
- 6.4.9.2. Na linha de meio-campo no caso das Quadras, após apito do árbitro, por qualquer um dos jogadores da equipa que sofreu golo;
- 6.4.10. **Penalidades:**
- 6.4.10.1. As penalidades são marcadas pelo jogador que sofreu a falta, na zona frontal ao cesto, a uma distância 2, 50m.
- 6.4.10.2. O jogador que sofrer a penalidade deverá fazer a marcação da mesma. Se por lesão não for possível, a mesma deverá ser realizada pelo jogador que o substituir.
- 6.4.11. Os jogos poderão terminar ou não empatados mediante o regulamento específico da competição. Em caso de igualdade o jogo poderá ser **desempatado** através de Golo de Ouro com a duração máxima de 3 minutos. Também poderá ser desempatado através de penalidades, 4 jogadores de cada equipa, dois de cada género obrigatoriamente. Em caso de empate, será aplicado o sistema de *“morte súbita”*.
- 6.4.12. **Sistema de competição**
- O quadro competitivo deve desenvolver-se com base em convívios, procurando-se que cada equipa realize o maior número possível de jogos. Ex.: Torneio Aberto / Dia da modalidade ou Campeonato Regular.
- 6.4.13. Sempre que possível, nos encontros deste escalão, devem ser criadas **estações, com habilidades técnicas específicas**, para as equipas que não se encontram em competição. Estas estações devem facultar experiências, com formatos competitivos, motivadoras, mas cujo objetivo é desenvolver os fundamentos técnicos da modalidade.
- 6.4.14. **Sanções**
- 6.4.14.1. A equipa que se apresentar com menos de 8 jogadores realizará o jogo, desde que apresente pelo menos 4 jogadores sendo-lhe, no entanto, averbada Falta Administrativa.
- 6.4.14.2. 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.
- 6.5. **Regulamento Técnico-Pedagógico JUNIORES (Quadras)**
- 6.5.1. O formato do jogo a utilizar é o 4 x 4.
- 6.5.2. **Postes e Cestos:**
- 6.5.2.1. Recomenda-se a utilização de postes a 3,5 metros de altura.
- 6.5.2.2. Os postes devem ser colocados sobre a linha mediana longitudinal do campo de forma a deixar um espaço de 6,67 metros entre o poste e a linha de fundo.
- 6.5.2.3. 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.
- 6.5.2.4. Os cestos devem ser em material sintético.
- 6.5.3. As **equipas devem ser obrigatoriamente “mistas”**. Dessa forma, a equipa em jogo deve ser constituída, obrigatoriamente, por 2 elementos de cada género.
- Regulamento Específico de Corfebol 25-26

- 6.5.4. Durante o jogo todos os elementos inscritos no boletim de jogo terão de jogar.
- 6.5.5. Não existe limite de substituições.
- 6.5.6. Quadros Competitivos – Jogos Concentrados/Torneios
 - 6.5.6.1. Cada jogo deverá ter a duração de 15 (quinze) a 20 (vinte) minutos.
 - 6.5.7. Não há possibilidade de pedir descontos de tempo.
 - 6.5.8. A **posse de bola inicial** é determinada por sorteio.
 - 6.5.9. Reposição da bola em jogo após golo e penalidades:
 - 6.5.9.1. Deverá ser efetuada junto ao poste no caso do Monocorfebol, após apito do árbitro, por qualquer um dos jogadores da equipa que sofreu golo;
 - 6.5.9.2. Na linha de meio-campo no caso das Quadras, após apito do árbitro, por qualquer um dos jogadores da equipa que sofreu golo;
 - 6.5.9.3. **Faltas Graves (Livres):**
 - 6.5.9.3.1. As faltas graves podem ser marcadas por qualquer jogador que esteja em campo, na zona frontal ao cesto, a uma distância 2, 50m.
 - 6.5.9.3.2. O jogador que faz a marcação do livre, tem obrigatoriamente de efetuar um passe antes de poder lançar ao cesto.
 - 6.5.9.3.3. Todos os jogadores atacantes têm de estar a uma distância mínima de 2,50 metros entre si. Caso esta condição não esteja garantida após o árbitro sinalizar a marcação livre, a defesa ganha a posse de bola.
 - 6.5.9.3.4. O jogador tem 4 (quatro) segundos para efetuar a marcação do livre após apito do árbitro.
 - 6.5.10. **Penalidades:**
 - 6.5.10.1. As penalidades são marcadas pelo jogador que sofreu a falta, na zona frontal ao cesto, a uma distância 2, 50m.
 - 6.5.10.2. O jogador que sofrer a penalidade deverá fazer a marcação da mesma. Se por lesão não for possível, a mesma deverá ser realizada pelo jogador que o substituir.
 - 6.5.11. Os jogos poderão terminar ou não empatados mediante o regulamento específico da competição. Em caso de igualdade o jogo poderá ser **desempatado** através de Golo de Ouro com a duração máxima de 3 minutos. Também poderá ser desempatado através de penalidades, 4 jogadores de cada equipa, dois de cada género obrigatoriamente. Em caso de empate, será aplicado o sistema de “*morte súbita*”.
 - 6.5.12. **Sistema de competição**

O quadro competitivo deve desenvolver-se com base em convívios, procurando-se que cada equipa realize o maior número possível de jogos. Ex.: Torneio Aberto / Dia da modalidade ou Campeonato Regular.
 - 6.5.13. Sempre que possível, nos encontros deste escalão, devem ser criadas **estações, com habilidades técnicas específicas**, para as equipas que não se encontram em competição. Estas estações devem facultar experiências, com formatos competitivos, motivadoras, mas cujo objetivo é desenvolver os fundamentos técnicos da modalidade.
 - 6.5.14. **Sanções**
 - 6.5.14.1. A equipa que se apresentar com menos de 8 jogadores realizará o jogo, desde que apresente pelo menos 4 jogadores sendo-lhe, no entanto, averbada Falta Administrativa.
 - 6.5.14.2. 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.

7. CLASSIFICAÇÃO, PONTUAÇÃO E DESEMPATE

- 7.1.** A classificação das equipas nas várias fases do Quadro Competitivo 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

A classificação final será estabelecida por ordem decrescente dos pontos obtidos, classificando-se em 1º lugar a equipa com maior número de pontos.

- 7.2. Critérios de desempate.** No caso de igualdade pontual entre duas ou mais equipas, serão tomados em conta, sequencialmente, os seguintes fatores:

- 7.2.1.** O resultado entre as equipas diretamente envolvidas;
 - 7.2.2.** Maior diferença entre golos marcados e sofridos no total dos jogos realizados entre todas as equipas;
 - 7.2.3.** Pelo maior número de golos marcados na respetiva fase da competição;
 - 7.2.4.** Pelo menor número de golos sofridos na respetiva fase da competição.
- 7.3.** Nos casos em que, por força do regulamento específico de prova, os **jogos não possam terminar empatados**, é 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 género.
- 7.4.** Se após a realização dessa série de 4 penalidades, a igualdade ainda subsistir, é realizado o sistema de “morte súbita” até que uma das equipas obtenha vantagem de um golo.

8. ARBITRAGEM

- 8.1.** Os jogos são dirigidos por 1 árbitro e por 1 oficial de mesa.
- 8.2.** De acordo com o RGFDE, compete ao professor responsável pelo grupo/equipa a formação básica dos seus mais diretos colaboradores (árbitro, oficial de mesa e delegado/dirigente).
- 8.3.** Os alunos árbitros terão de estar habilitados para, em conformidade com o RGFDE, arbitrar a Fase Competitiva em que estiverem a participar.

9. “DE ESCOLA ATIVA”

- 9.1. Orientações:** Segundo o Regulamento “DE Escola Ativa 2025-2026”, as atividades deverão cumprir as seguintes orientações:
- 9.1.1.** Atividades Regulares;
 - 9.1.2.** Enquadradas por professores de Educação Física;
 - 9.1.3.** Privilegiarem práticas de desenvolvimento motor e a aquisição de aprendizagens transversais;
 - 9.1.4.** Basearem-se na simplificação das regras e na sua adaptação aos objetivos pedagógicos, necessidades e características dos alunos;

- 9.1.5.** Privilegiarem as formas jogadas, utilizando situações de jogo adaptadas, como ferramenta fundamental de desenvolvimento;
- 9.1.6.** A participação individual de cada aluno deve ser sempre integrada num grupo, fomentando valores educativos e formativos;
- 9.1.7.** Priorizar o bem-estar e a diversão dos alunos;
- 9.1.8.** Garantirem a equidade de oportunidades e promovendo a participação generalizada.

9.2. ATIVIDADES/CONTEÚDOS TÉCNICO-PEDAGÓGICOS E DIDÁTICOS SUGERIDAS

Ao longo do ano letivo, poderão ser realizadas as seguintes atividades:

- 9.2.1.** Momentos de convívio/competição intraescola e, se possível, entre estabelecimentos de ensino de proximidade. Estes momentos deverão ser utilizados como parte de um processo formativo, valorizando tanto a cooperação como a superação e devem ser integrados no processo educativo integral do aluno.
- 9.2.2.** A iniciativa e organização dos eventos poderá partir das AE/EnA/EEPC, autarquias, federações, clubes ou associações locais, e deverá ser comunicada à respetiva CLDE.
- 9.2.3.** Dinamização de treinos/aulas, privilegiando atividades com as características anteriormente mencionadas;
- 9.2.4.** Organização de Torneios da modalidade/ Dia da Modalidade na Escola;
- 9.2.5.** Encontros convívios de competições informais com AE/EnA das proximidades;
- 9.2.6.** Dinamização de provas informais de Skills (lançamentos, passe, etc);
- 9.2.7.** Participação em atividades ou competições organizadas pela Federação Portuguesa de Corfebol;
- 9.2.8.** Organizar/Participar em atividades em articulação com clubes locais e/ou autarquias.

10. CASOS OMISSOS

Os casos omissos e as dúvidas resultantes da aplicação do presente Regulamento, de acordo com a fase organizacional (Fase Local, Regional ou Nacional), serão analisados e decididos, respetivamente, pela CLDE, pela CRDE e pela Coordenação Nacional do Desporto Escolar.