



Desporto Escolar

CORFEBOL

REGULAMENTO ESPECÍFICO

2026-2028



Ficha Técnica

Título

Regulamento Específico de Corfebol 2026-2028

Data

Outubro de 2026

Edição

1.^a edição

Autoria

Agência para a Gestão do Sistema Educativo, I. P.

Coordenação

Unidade de Desporto Escolar

[Página eletrónica oficial](#)

Índice

Índice.....	3
Introdução.....	5
Capítulo I Caraterísticas da competição	6
Artigo 1º Escalões etários	6
Artigo 2º Tipologia das Provas, Formato de jogo e variantes da modalidade	6
Artigo 3º Instalações Desportivas/ Dimensões do espaço de prática	8
Artigo 4º Material e equipamento	8
Artigo 5º Organização Temporal da Competição/Tempo de Jogo	9
Capítulo II Constituição das equipas e normas regulamentares	10
Artigo 6º Constituição das equipas	10
Artigo 7º Acreditação ou identificação	10
Artigo 8º Falta administrativa e Falta de Comparência	11
Artigo 9º Subidas de escalão	11
Artigo 10º Elegibilidade dos alunos e participação de alunos federados	12
Capítulo III Regulamento técnico-pedagógico	13
Artigo 11º DE Jogar + ...	13
Artigo 12º Infantil B (Sub 13)	18
Artigo 13º Iniciado (Sub 15)	19
Artigo 14º Juvenil (Sub 18)	21
Artigo 15º Júnior (Sub 21)	23
Capítulo IV Organização das provas e competições	25
Artigo 16º Procedimentos	25
Capítulo V Sistema de Classificação	27
Artigo 17º CrITÉrios de pontuação e de desempate	27
Capítulo VI Ajuizamento, Arbitragem ou Secretariado	29

Artigo 18º Ajuizamento	29
Capítulo VII Ética e Fair-Play	30
Artigo 19º Cartão Branco	30
Capítulo VIII Disposições Finais	30
Artigo 20º Considerações Finais	30

Introdução

Este Regulamento Específico aplica-se a todas as competições de Corfebol realizadas no âmbito do Regulamento Geral de Funcionamento do Desporto Escolar (RGFDE) e em conformidade com o estipulado no Regulamento de Provas e Competições do Desporto Escolar (RPCDE) e Regras oficiais da Federação Portuguesa de Corfebol em vigor. Inclui, ainda, orientações pedagógicas para a prática do Corfebol no âmbito do projeto «DE Jogar+».

O presente regulamento visa promover a prática do Corfebol no Desporto Escolar de forma inclusiva, participativa e progressiva, através de experiências de iniciação, formação e competição adequadas aos diferentes projetos e atividades, em alinhamento com os Projetos Educativos das escolas e com a Estratégia Nacional para o Desporto Escolar 2026-2036, contribuindo para a formação integral dos alunos e para o seu desenvolvimento desportivo.

No projeto «DE Competição», as provas e competições constituem a expressão do trabalho pedagógico e desportivo desenvolvido de forma regular e continuada pelos Grupos-Equipa, valorizando a participação efetiva, o compromisso dos alunos e a identidade da escola. A participação competitiva pressupõe a integração efetiva dos alunos no respetivo Grupo-Equipa e a sua participação regular no processo de treino e preparação desenvolvido pela escola, nos termos do RGFDE e do RPCDE, não sendo permitida a inscrição de alunos exclusivamente para reforço competitivo pontual

As regras oficiais da Federação Portuguesa de Corfebol aplicam-se a todos os escalões, com a adaptação das regras às condições de realização dos jogos, ao equipamento disponível e aos recursos humanos existentes nas escolas. Para os vários escalões aplica-se ainda o Regulamento Técnico Pedagógico exposto neste documento.

Neste sentido, este regulamento visa a criação de condições para o alargamento gradual da oferta do Corfebol, com carácter regular, mas também ocasional, de forma inclusiva, participativa e progressiva, alinhadas com os Projetos Educativos e com a Estratégia Nacional para o Desporto Escolar, permitindo o desenvolvimento integral dos alunos e simultaneamente o desenvolvimento desportivo individual e coletivo.

Capítulo I

Caraterísticas da competição

Artigo 1º

Escalões etários

1. Para efeitos de participação nas atividades e competições do Desporto Escolar, quando aplicável, os alunos enquadram-se por escalões etários, nos termos da tabela que se segue:

ANO LETIVO ESCALÃO	2026/2027	2027/2028
	Ano de Nascimento	Ano de Nascimento
Infantil A (Sub 11)	2016 a 2018	2017 a 2019
Infantil B (Sub 13)	2014 e 2015	2015 e 2016
Iniciado (Sub 15)	2012 e 2013	2013 e 2014
Juvenil (Sub 18)	2009 a 2011	2010 a 2012
Júnior (Sub 21)	2005 a 2008	2006 a 2009

2. Os alunos do escalão Infantil A (Sub 11) podem participar nas atividades de treino dos Grupos-Equipa (GE) do projeto «DE Competição», incluindo o exercício de funções de arbitragem e de aluno-dirigente exclusivamente no âmbito dos treinos, não podendo participar nas provas e competições deste projeto na qualidade de alunos-praticantes, juizes-árbitros ou alunos-dirigentes.

3. Os alunos referidos no número anterior devem constar da ficha de inscrição do respetivo Grupo-Equipa, não sendo contabilizados para efeitos do número mínimo de alunos exigido para a sua constituição.

Artigo 2º

Tipologia das Provas, Formato de jogo e variantes da modalidade

1. Monocorfebol

- a) Cada Grupo/Equipa deverá apresentar, obrigatoriamente, em qualquer competição local:
- i. Um número mínimo de 8 alunos praticantes a competir (mínimo de 3 elementos de cada género);
 - ii. Um Árbitro com formação realizada no âmbito do Plano Nacional de Formação de Juízes/Árbitros Escolares (PNFJAE) e devidamente inscrito nos Documentos de Gestão do Desporto Escolar (DGDE);
 - iii. Um Professor responsável pelo Grupo-Equipa.
- b) O Modelo competitivo geral, de acordo com os diversos escalões e géneros é o seguinte:

ESCALÃO	Variante
INFANTIS B	Monocorfebol 4x4 (2 de cada género)
INICIADOS	
JUVENIS	

2. Quadras

- a) Cada Grupo/Equipa deverá apresentar, obrigatoriamente, em qualquer competição local:
- i. Um número mínimo de 8 alunos praticantes a competir (mínimo de 3 elementos de cada género);
 - ii. Um Árbitro com formação realizada no âmbito do Plano Nacional de Formação de Juízes/Árbitros Escolares (PNFJAE) e devidamente inscrito nos Documentos de Gestão do Desporto Escolar (DGDE);
 - iii. Um Professor responsável pelo Grupo-Equipa.
- b) Modelo Competitivo
- i. O Modelo competitivo geral, de acordo com os diversos escalões e géneros é o seguinte:

ESCALÃO	Variante
JUNIORES	Quadras (1/2 Campo) 4x4 (2 de cada género)

Artigo 3º

Instalações Desportivas/ Dimensões do espaço de prática

1. Terreno de jogo

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

2. As instalações desportivas para a realização de competições devem permitir a marcação de pelo menos dois campos com as medidas oficiais e os distanciamentos previstos nas leis do jogo.

Artigo 4º

Material e equipamento

1. Bola, Tempo de jogo e Cesto:

ESCALÕES	BOLA	Cesto (altura)
INFANTIS A	Bola oficial K4 aprovada pela IKF.	2,5m
INFANTIS B	Bola oficial K5 aprovada pela IKF.	2,5/3m
INICIADOS		3,5m
JUVENIS		
JUNIORES		3,5m

2. Equipamento:

- 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;
- Os jogadores deverão apresentar-se em campo com equipamento desportivo (Desporto Escolar) adequado à prática do Corfebol, respeitando sempre o seu traje regulamentar, isto é, calção/saia e camisola de jogo.

Artigo 5º

Organização Temporal da Competição/Tempo de Jogo

1. Tempo de jogo:

ESCALÕES	TEMPO DE JOGO
INFANTIS A	10 minutos
INFANTIS B	10 a 12 minutos
INICIADOS	12 a 15 minutos
JUVENIS	15 minutos
JUNIORES	15 a 20 minutos

Capítulo II

Constituição das equipas e normas regulamentares

Artigo 6º

Constituição das equipas

1. Cada equipa deverá ser composta por 8 alunos:
 - a) Pelo menos 3 elementos de cada género devem compor a equipa;
 - b) Durante o jogo (4x4) cada equipa deverá ter dentro do campo 2 elementos de cada género.
- c) Cada Grupo-Equipa deve ainda assegurar:
 - a) 1 professor responsável pelo Grupo-Equipa;
 - b) 1 aluno com formação e inscrição adequadas para as funções de juiz-árbitro nos termos do PNFJAE e da regulamentação aplicável.

Artigo 7º

Acreditação ou identificação

1. Acreditação
 - a) A acreditação e a identificação de todos os participantes — incluindo alunos praticantes, árbitros, dirigentes, professores responsáveis pelos GE, docentes ou técnicos acompanhantes e demais intervenientes — são obrigatórias antes do início de qualquer prova ou competição, devendo realizar-se na data, hora e local estipulados pela entidade organizadora;
 - b) Os procedimentos, horários e respetivas condições de acreditação serão divulgados pela entidade organizadora em simultâneo com o programa da competição.
2. Identificação
 - a) Alínea a) do número 2 do artigo 7. Em todas as competições — sejam de âmbito local, regional ou nacional —, o professor responsável deve fazer-se obrigatoriamente acompanhar dos seguintes documentos:
 - i. Documento de identificação de cada um dos alunos participantes;

- ii. Ficha de inscrição do GE, devidamente atualizada e autenticada pela direção do AE/EnA/EEPC;
- iii. Ficha de inscrição dos alunos juízes-árbitros, devidamente atualizada e autenticada pela direção do AE/EnA/EEPC.

Artigo 8º

Falta administrativa e Falta de Comparência

1. Falta administrativa

- a) Sempre que uma equipa se apresente com menos de 8 jogadores, ser-lhe-á averbada FALTA ADMINISTRATIVA (1 ponto);
- b) Sempre que uma equipa não se apresente com um juiz árbitro;
- c) Para efeitos de classificação (diferença entre o número de pontos marcados e sofridos), o resultado será de 0-5.

2. Falta de comparência

- a) Se o GE não comparece na prova;
- b) O GE se apresenta fora do tempo regulamentar estipulado;
- c) 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);

Artigo 9º

Subidas de escalão

- 1. Em conformidade com o RPCDE 2026-2028, ao aluno praticante do Desporto Escolar apenas é permitida a participação em competições no escalão etário correspondente à sua idade ou no imediatamente superior, mantendo-se nesse escalão até ao final do ano letivo.
- 2. A decisão de subida de escalão deve respeitar o princípio do desenvolvimento harmonioso do aluno e determina que, durante o respetivo ano letivo, o aluno fique impedido de participar em provas oficiais no seu escalão etário de origem.

3. Nos escalões Infantil A (Sub 11) e Juvenil (Sub 18), não é permitida a subida ao escalão imediatamente superior
4. No escalão Infantil B (Sub 13), a subida ao escalão imediatamente superior é permitida aos alunos que se encontrem em qualquer um dos anos do escalão correspondente à sua idade.
5. No escalão de Iniciado (Sub 15), a subida ao escalão imediatamente superior apenas é permitida aos alunos que se encontrem no último ano do escalão correspondente à sua idade.

Artigo 10º

Elegibilidade dos alunos e participação de alunos federados

1. A condição de aluno federado não constitui impedimento à participação nas provas e competições de Futsal do projeto «DE Competição».
2. A participação dos alunos federados deve compatibilizar-se com a criação de oportunidades efetivas de participação, progressão e sucesso desportivo para os alunos não federados.
3. Apenas podem participar, na qualidade de alunos-praticantes, nas provas e competições do projeto «DE Competição» os alunos devidamente inscritos no respetivo Grupo-Equipa e que nele desenvolvam atividade regular ao longo do ano letivo, nos termos do RGFDE e do RPCDE, não sendo permitida a participação exclusivamente para reforço competitivo pontual.
4. Compete ao professor responsável pelo GE assegurar o cumprimento dos requisitos de elegibilidade e participação e o registo da condição de aluno federado ou não federado no processo de inscrição. Sempre que solicitado pela entidade organizadora, o AE/EnA/EEPC deve disponibilizar os elementos necessários à comprovação da integração efetiva e da participação regular dos alunos no Grupo-Equipa, nos termos do RPCDE.
5. A condição de aluno federado na modalidade de Basquetebol deve ser assinalada no boletim de jogo, de acordo com a informação constante do respetivo processo de inscrição, para efeitos de monitorização e análise da participação.

Capítulo III

Regulamento técnico-pedagógico

Artigo 11º

DE Jogar +

1. O DE Jogar+ tem como objetivo proporcionar a todos os alunos experiências desportivas de qualidade, inclusivas, diversificadas e motivadoras. As atividades pedagógicas devem contribuir para desenvolver a literacia física, a autonomia, o gosto pela prática e a confiança dos alunos, respeitando o seu ritmo de desenvolvimento e promovendo uma competição pedagogicamente significativa. Recomenda-se a consulta do Referencial DE JOGAR+, onde constam os princípios orientadores do Projeto.
2. Princípios estruturantes do DE Jogar+:
 - i. Regularidade e Continuidade: prática sistemática distribuída ao longo da semana para consolidar hábitos de exercício físico.
 - ii. Flexibilidade: modelo flexível na escolha das modalidades e no número de sessões por modalidades e adaptada à realidade da escola.
 - iii. Proximidade: promoção de encontros/convívios/competição de proximidade com outros Agrupamentos de Escolas, Escolas não Agrupadas e Estabelecimentos de Ensino Particular e Cooperativo (AE/EnA/EEPC) e parcerias com associações locais, clubes, federações e outras entidades, de modo a enriquecer a oferta e contribuir para o desenvolvimento desportivo local.
 - iv. Inclusão e Equidade: criação de uma cultura de remoção de barreiras físicas e altitudinais com a participação generalizada de todos os alunos, independentemente do seu nível de habilidade. Garantir que o programa se adapta ao aluno e não o inverso.
3. 2º Ciclo
 - a) Objetivos Específicos:

- i. Reforçar a literacia física;
 - ii. Desenvolvimento de habilidades motoras fundamentais;
 - iii. Desenvolvimento de habilidades desportivas de base;
 - iv. Promover o gosto pela prática do corfebol;
 - v. Iniciar a compreensão dos princípios básicos do jogo, valorizando a cooperação e a participação de todos, sempre de uma forma lúdica.
- b) Conteúdos a abordar
- i. Desenvolvimento motor global e coordenação geral;
 - ii. Manipulação da bola (lançar, receber, passar);
 - iii. Noções básicas de espaço, tempo e cooperação;
 - iv. Introdução às regras essenciais do jogo;
 - v. Princípios de respeito, fair-play e igualdade entre géneros.
- c) Aspetos técnicos:
- i. Pega da bola;
 - ii. Lançamento em apoio e em movimento;
 - iii. Passe de peito, passe de ombro e passe picado (com ambas as mãos);
 - iv. Receção em equilíbrio.
- d) Aspetos táticos:
- i. Ocupação simples do espaço;
 - ii. Procura de linhas de passe.
 - iii. Jogo cooperativo sem especialização;
 - iv. Noção de ataque e defesa.
- e) Métodos de treino:
- i. Jogos reduzidos e formas jogadas;
 - ii. Situações lúdicas e desafiantes;
 - iii. Utilização de estações e treino de skills;
 - iv. Ênfase na experimentação e no sucesso individual;
 - v. Rotação constante de funções e posições;
 - vi. Monocorfebol.

4. 3º Ciclo

a) Objetivos Específicos:

- i. Consolidar as habilidades técnicas básicas;
- ii. Desenvolver uma compreensão do jogo coletivo, reforçando a tomada de decisão simples em contexto real de jogo e mantendo uma componente lúdica.

b) Conteúdos a abordar

- i. Passe, receção, lançamento e desmarcação
- ii. Ocupação racional do espaço ofensivo
- iii. Noções básicas de marcação e defesa individual
- iv. Introdução às transições ataque-defesa
- v. Desenvolvimento da comunicação e cooperação em equipa

c) Aspetos técnicos:

- i. Consolidação do passe e receção sob oposição moderada (com ambas as mãos)
- ii. Lançamento na passada
- iii. Mudanças de direção sem bola
- iv. Ritmo de execução

d) Aspetos táticos:

- i. Desmarcação simples
- ii. Marcação individual direta
- iii. Princípios básicos de ajuda defensiva
- iv. Transição ataque-defesa elementar

e) Métodos de treino:

- i. Jogos reduzidos com objetivos específicos
- ii. Exercícios integrados técnico-táticos
- iii. Feedback positivo e orientado para a aprendizagem
- iv. Competição orientada ao processo formativo
- v. Monocorfebol

5. Secundário

a) Objetivos Específicos:

- i. Aprofundar as competências técnicas específicas do corfebol pelo desenvolvimento progressivo da compreensão tática do jogo. O foco deve manter-se claramente formativo, valorizando a aprendizagem e a consolidação das bases do jogo coletivo.

b) Aspetos técnicos:

- i. No ataque, deve ser promovido o aprofundamento das técnicas específicas de lançamento, nomeadamente:
 - (a) lançamentos de fora (parado e em movimento),
 - (b) lançamentos na passada com duas mãos, com uma mão, interrompe e lança curto
 - (c) lançamentos de curtos com diferentes variações (debaixo do cesto, rotação interna e rotação externa)
 - (d) Livres e penalties
 - (e) Devem ainda ser trabalhados diversos tipos de passe (peito, ombro, por trás das costas e picado) e a receção a duas mãos e a uma mão (direita e esquerda).
- ii. Na defesa, os conteúdos técnicos centram-se na posição base defensiva, nos deslocamentos defensivos e no enquadramento defensivo.

c) Aspetos táticos:

- i. No ataque, introduz-se o 4x4 em meio-campo ou o 8x8 (jogo formal), numa maior organização coletiva, com destaque para:
 - (a) 4:0 aberto, promovendo circulação de bola e ocupação do espaço.
 - (b) situações de 4:0 com passe e corte, corte sem bola e aclaramento
 - (c) ocupação equilibrada do espaço livre na transição do 4:0 para 3:1
 - (d) o corte nas costas associado sempre que o defesa corta a linha
 - (e) transição ofensiva
- ii. Na defesa, deve ser incutida a noção de impedir o corte pela frente, tirar a linha de passe e trocas defensivas, fomentando a leitura do jogo e a cooperação defensiva.

d) Métodos de treino:

- i. Jogos reduzidos com objetivos específicos
- ii. Situações de jogo condicionado
- iii. Estímulo à reflexão e à tomada de decisão
- iv. Exercícios integrados técnico-táticos
- v. Feedback positivo e orientado para a aprendizagem
- vi. Competição orientada ao processo formativo
- vii. Jogo 4x4 (Meio Campo)
- viii. Jogo 8x8 (Jogo formal)

6. Atividades/Conteúdos Técnico-Pedagógicos / Didáticas Sugeridas

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

- i. Dinamização de treinos/aulas, privilegiando atividades com as características anteriormente mencionadas:
 - i. Jogos Pré-desportivos (bola ao fundo, bola ao poste, bola ao capitão, mata, mata piolho, etc)
 - ii. Percurso ou circuitos privilegiando o desenvolvimento de ações técnicas, manipulação e perícias com diferentes tipos de bola, deslocamentos e equilíbrio, desenvolvimento das capacidades motoras;
 - iii. Bateria de lançamentos utilizando várias técnicas;
 - iv. Dinamização de provas informais de Skills (lançamentos, passe, etc);
 - v. Torneios Intra classe(grupo-equipa);
 - vi. Jogos reduzidos (Monocorfebol) 1x1, 2x2 e 3x3;
- b) Organização de Torneios da modalidade/ Dia da Modalidade na Escola;
- c) Encontros convívios de competições informais com AE/EnA das proximidades;
- d) Participação em atividades ou competições organizadas pela Federação Portuguesa de Corfebol;
- e) Organizar/Participar em atividades em articulação com clubes locais e/ou autarquias.

Artigo 12º

Infantil B (Sub 13)

1. O formato do jogo - 4 x 4 (Monocorfebol).
2. Postes e Cestos:
 - a) Recomenda-se a utilização de postes a 3m ou 3,5 metros de altura (mediante nível dos praticantes), de forma a permitir maior sucesso;
 - b) 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.
 - c) 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.
 - d) Os cestos devem ser em material sintético.
3. As equipas devem ser obrigatoriamente “mistas”. Dessa forma, a equipa em jogo deve ser constituída, obrigatoriamente, por 2 elementos de cada género.
4. Durante o jogo todos os elementos inscritos no boletim de jogo terão de jogar.
5. Não existe limite de substituições.
6. Quadros Competitivos – Jogos Concentrados/Torneios:
 - a) Cada jogo deverá ter a duração de 10 (dez) a 12 (doze) minutos.
7. Não há possibilidade de pedir descontos de tempo.
8. A posse de bola inicial é determinada por sorteio.
9. Reposição da bola em jogo após golo e penalidades:
 - a) Deverá ser efetuada junto ao poste no caso do Monocorfebol, após apito do árbitro, por qualquer um dos jogadores da equipa que sofreu golo;
10. Penalidades:
 - a) As penalidades são marcadas pelo jogador que sofreu a falta, na zona frontal ao cesto, a uma distância 2, 50m;

- b) 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.
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 “jósúbita”.
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.
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.
14. Sanções:
- a) 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;
- b) 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.

Artigo 13º

Iniciado (Sub 15)

1. O formato do jogo - 4 x 4 (Monocorfebol).
2. Postes e Cestos:

- a) Recomenda-se a utilização de postes a 3,5 metros de altura;
 - b) Os postes devem ser colocados sobre a linha mediana longitudinal do campo de forma a deixar um espaço entre 4 metros entre o poste e a linha de fundo.
 - c) 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.
 - d) Os cestos devem ser em material sintético.
3. As equipas devem ser obrigatoriamente “mistas”. Dessa forma, a equipa em jogo deve ser constituída, obrigatoriamente, por 2 elementos de cada género.
4. Durante o jogo todos os elementos inscritos no boletim de jogo terão de jogar.
5. Não existe limite de substituições.
6. Quadros Competitivos – Jogos Concentrados/Torneios:
- a) Cada jogo deverá ter a duração de 12 a 15 minutos.
7. Não há possibilidade de pedir descontos de tempo.
8. A posse de bola inicial é determinada por sorteio.
9. Reposição da bola em jogo após golo e penalidades:
- a) Deverá ser efetuada junto ao poste no caso do Monocorfebol, após apito do árbitro, por qualquer um dos jogadores da equipa que sofreu golo;
10. Penalidades:
- a) As penalidades são marcadas pelo jogador que sofreu a falta, na zona frontal ao cesto, a uma distância de 2,50m;
 - b) 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.
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”.

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.

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.

14. Sanções:

- a) 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;
- b) 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.

Artigo 14º

Juvenil (Sub 18)

- 1. O formato do jogo - 4 x 4 (Monocorfebol).
- 2. Postes e Cestos:
 - a) Recomenda-se a utilização de postes a 3,5 metros de altura;
 - b) Os postes devem ser colocados sobre a linha mediana longitudinal do campo de forma a deixar um espaço entre 4 metros entre o poste e a linha de fundo.

- c) 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.
- d) Os cestos devem ser em material sintético.
- 3. As equipas devem ser obrigatoriamente “mistas”. Dessa forma, a equipa em jogo deve ser constituída, obrigatoriamente, por 2 elementos de cada género.
- 4. Durante o jogo todos os elementos inscritos no boletim de jogo terão de jogar.
- 5. Não existe limite de substituições.
- 6. Quadros Competitivos – Jogos Concentrados/Torneios:
 - a) Cada jogo deverá ter a duração de 15 minutos.
- 7. Não há possibilidade de pedir descontos de tempo.
- 8. A posse de bola inicial é determinada por sorteio.
- 9. Reposição da bola em jogo após golo e penalidades:
 - a) Deverá ser efetuada junto ao poste no caso do Monocorfebol, após apito do árbitro, por qualquer um dos jogadores da equipa que sofreu golo;
- 10. Penalidades:
 - a) As penalidades são marcadas pelo jogador que sofreu a falta, na zona frontal ao cesto, a uma distância 2, 50m;
 - b) 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.
- 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”.

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.

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.

14. Sanções:

- a) 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;
- b) 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.

Artigo 15º

Júnior (Sub 21)

1. O formato do jogo - 4 x 4 (Quadras).

2. Postes e Cestos:

- a) Recomenda-se a utilização de postes a 3,5 metros de altura;
- b) 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.
- c) 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.
- d) Os cestos devem ser em material sintético.

3. As equipas devem ser obrigatoriamente “mistas”. Dessa forma, a equipa em jogo deve ser constituída, obrigatoriamente, por 2 elementos de cada género.
4. Durante o jogo todos os elementos inscritos no boletim de jogo terão de jogar.
5. Não existe limite de substituições.
6. Quadros Competitivos – Jogos Concentrados/Torneios:
 - a) Cada jogo deverá ter a duração de 15 a 20 minutos.
7. Não há possibilidade de pedir descontos de tempo.
8. A posse de bola inicial é determinada por sorteio.
9. Reposição da bola em jogo após golo e penalidades:
 - a) Na linha de meio-campo no caso das Quadras, após apito do árbitro, por qualquer um dos jogadores da equipa que sofreu golo;
10. Faltas Graves (Livres):
 - a) As faltas graves podem ser marcadas por qualquer jogador que esteja em campo, na zona frontal ao cesto, a uma distância 2,50m;
 - b) O jogador que faz a marcação do livre, tem obrigatoriamente de efetuar um passe antes de poder lançar ao cesto;
 - c) 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;
 - d) O jogador tem 4 segundos para efetuar a marcação do livre após apito do árbitro.
11. Penalidades:
 - a) As penalidades são marcadas pelo jogador que sofreu a falta, na zona frontal ao cesto, a uma distância 2, 50m;
 - b) 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.

12. 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”.

13. 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.

14. 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.

15. Sanções:

- a) 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;
- b) 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.

Capítulo IV

Organização das provas e competições

Artigo 16º

Procedimentos

- 1. O modelo competitivo deverá ser composto por 2 a 4 encontros, com jogos concentrados.

2. No final de cada encontro será atribuída a pontuação estabelecida no quadro abaixo indicado. Caso existam mais equipas do que as indicadas, receberam sempre o mesmo número de pontos que o 10º classificado.

Classificação	Pontuação
1º Classificado	20
2º Classificado	17
3º Classificado	14
4º Classificado	12
5º Classificado	10
6º Classificado	8
7º Classificado	6
8º Classificado	4
9º Classificado*	2
10º Classificado*	2

*a partir do 9º classificado será sempre atribuída a pontuação de 2 pontos.

3. A classificação final do encontro será estabelecida por ordem decrescente dos pontos obtidos na totalidade dos torneios, classificando-se em 1º lugar a equipa com maior número de pontos.
4. No caso de igualdade pontual entre duas ou mais equipas, serão tomados em conta, sequencialmente, os seguintes fatores:
- Vencedor do maior número de torneios realizados;
 - Equipa que participou no maior número de torneios;
 - Maior número de golos marcados na totalidade dos torneios;
 - Menor número de golos sofridos na totalidade dos torneios;
 - Equipa com maior número de cartões brancos;
 - Menor quantidade de cartões amarelos e vermelhos.

5. O Quadro Competitivo poderá ser composto por duas formas, mediante o número de equipas inscritas:

- a) Preferencialmente por uma 1ª fase de grupos em sistema todos contra todos e uma 2ª fase, onde mediante a classificação obtida, as equipas disputarão eliminatórias até chegar à final;
- b) Disputa-se apenas uma fase regular a uma volta, podendo realizar-se uma finalíssima entre as duas equipas que tiverem mais pontos.

Capítulo V

Sistema de Classificação

Artigo 17º

CrITÉRIOS de pontuação e de desempate

1. A classificação das equipas nas várias fases do Quadro Competitivo:

- a) 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

- b) No caso de igualdade pontual entre duas ou mais equipas, serão tomados em conta, sequencialmente, os seguintes fatores:
 - i. O resultado entre as equipas diretamente envolvidas;
 - ii. Maior diferença entre golos marcados e sofridos no total dos jogos realizados entre todas as equipas;
 - iii. Pelo maior número de golos marcados na respetiva fase da competição;

- iv. Pelo menor número de golos sofridos na respetiva fase da competição.
- c) 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.
- d) 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.
2. Classificação Final - No final de cada encontro será atribuída a pontuação estabelecida no quadro abaixo indicado. Caso existam mais equipas do que as indicadas, receberam sempre o mesmo número de pontos que o 10º classificado.

Classificação	Pontuação
1º Classificado	20
2º Classificado	17
3º Classificado	14
4º Classificado	12
5º Classificado	10
6º Classificado	8
7º Classificado	6
8º Classificado	4
9º Classificado*	2

10º Classificado*	2
-------------------	---

*a partir do 9º classificado será sempre atribuída a pontuação de 2 pontos.

3. A classificação final do encontro será estabelecida por ordem decrescente dos pontos obtidos na totalidade dos torneios, classificando-se em 1º lugar a equipa com maior número de pontos.
4. No caso de igualdade pontual entre duas ou mais equipas, serão tomados em conta, sequencialmente, os seguintes fatores:
 - a) Vencedor do maior número de torneios realizados;
 - b) Equipa que participou no maior número de torneios;
 - c) Maior número de golos marcados na totalidade dos torneios;
 - d) Menor número de golos sofridos na totalidade dos torneios;
 - e) Equipa com maior número de cartões brancos;
 - f) Menor quantidade de cartões amarelos e vermelhos.

Capítulo VI

Ajuizamento, Arbitragem ou Secretariado

Artigo 18º

Ajuizamento

1. Os jogos são dirigidos por 1 árbitro e por 1 oficial de mesa.
2. De acordo com o Regulamento Geral de Funcionamento do Desporto Escolar, compete ao professor responsável pelo grupo/equipa a formação básica dos seus mais diretos colaboradores (árbitro, oficial de mesa e delegado/dirigente).
3. Os alunos árbitros terão de estar habilitados para, em conformidade com o Regulamento de Funcionamento do Plano Nacional de Formação de Juízes e Árbitros Escolares, arbitrar a Fase Competitiva em que estiverem a participar.

Capítulo VII

Ética e Fair-Play

Artigo 19º

Cartão Branco

1. O Cartão Branco é um recurso pedagógico criado para promover os valores, a ética e o fair play no desporto e tem como objetivo reconhecer e valorizar comportamentos eticamente corretos e atitudes de fair play demonstrados por alunos e professores.
2. A sua atribuição pode ser efetuada pelos juizes-árbitros, professores responsáveis, coordenadores de modalidade e elementos da organização, sempre que observem uma conduta merecedora desse reconhecimento.
3. A atribuição do Cartão Branco rege-se pelo Regulamento do Cartão Branco/Fair Play do Desporto Escolar e, sempre que seja exibido, deve ser preenchido o respetivo formulário disponibilizado nos canais oficiais do Desporto Escolar.

Capítulo VIII

Disposições Finais

Artigo 20º

Considerações Finais

1. Em tudo o que não se encontre previsto no presente regulamento, aplica-se o disposto no RGFDE, no RPCDE e nos documentos orientadores emitidos pela UDE.
2. Em caso de conflito entre o presente regulamento, o RPCDE e o RGFDE 26-28, prevalece o disposto no RGFDE 26-28.
3. A resolução de dúvidas e casos omissos é da competência da Agência para a Gestão do Sistema Educativo, I. P. (AGSE), através da UDE.