



# REGULAMENTO

© 2015 by Handball Party. All rights reserved.



ASSOCIAÇÃO  
DE ANDEBOL  
DO PORTO



FEDERAÇÃO  
DE ANDEBOL  
DE PORTUGAL



maia production  
DESPORTO



maia  
CÂMARA MUNICIPAL

**Andebol7**<sup>SM</sup>  
www.andebol7.com  
MAIA



## INTRODUÇÃO

O projecto **Handball Party** tem como principal objectivo desenvolver eventos e acções originais que promovam o Andebol através da vertente espectáculo e diversão.

Assim nasceu a **Handball Party League (HPL)**, um evento inovador focado num dos momentos mais decisivos do jogo de Andebol: **o livre de sete metros**.

Trata-se, pois, de uma competição de marcação de livres de 7 metros respeitando as regras do jogo mas com novas variáveis, o que torna a competição mais atractiva e emocionante, entre equipas distribuídas por grupos que jogarão entre si até ao apuramento para as fases seguintes, sendo o grande objectivo a chegada à Final.

Os jogos podem ser realizados num pavilhão indoor, com 2 ou 6 balizas, e em ambientes outdoor, como por exemplo nos campos de jogos das Escolas, em parques públicos, praças municipais entre outros, com um número ilimitado de balizas.

Independentemente da idade, do género ou das habilidades de cada um, a HPL pode ser jogada por todos.

O ano de 2015 ficará marcado pelo lançamento oficial do evento, cuja organização será da responsabilidade do projecto Handball Party e da Associação de Andebol do Porto, com o apoio da Federação de Andebol de Portugal, da Câmara Municipal da Maia e da Andebol7 Maia.

A 1ª edição terá lugar na Cidade da Maia, nos próximos dias 27 e 28 de Junho, no Pavilhão Municipal.

Esperamos uma forte adesão por parte dos praticantes da modalidade e seus familiares, por forma a poderem usufruir de uma experiência nova e divertida.

Disponibilizaremos mais informações, de forma regular, nos websites da Associação de Andebol do Porto, da Federação de Andebol de Portugal e na página do Facebook / Handball Party League.

Poderão contactar-nos através do email [handballpartyleague@gmail.com](mailto:handballpartyleague@gmail.com).



## 1. DESTINATÁRIOS

1. Jogadores de ambos os géneros inscritos na Federação de Andebol de Portugal.
2. Ex-jogadores de Andebol.
3. Alunos das escolas.
4. Público em geral.

## 2. OBJECTIVOS

1. Proporcionar uma experiência única e divertida;
2. Promover a modalidade através de um evento inovador;
3. Angariar novos praticantes;

## 3. FORMATO

1. Cada **HPL** será dividida por escalões e género segundo os regulamentos da Federação de Andebol de Portugal. (*Anexo 1*)
2. O número de equipas por escalão é de 16.
3. Caso não se atinja o número previsto de equipas inscritas em algum escalão, cabe à Organização decidir se poderá desenvolver um novo formato que se adapte ao número real das inscrições.
4. Será realizado um sorteio antes do início da **HPL** para definir qual o Grupo correspondente a cada equipa.
5. Os jogos serão orientados por Árbitros Federados.
6. Os Árbitros no início de cada jogo, através do sistema de moeda ao ar, definirão qual a equipa a iniciar a marcação do livre de 7 metros. A ordem deve ser alternada de partida em partida.
7. Cada jogo terá um elemento da Organização responsável pelo encontro.
8. Cada equipa deverá inscrever 4 jogadores, incluindo o Guarda-Redes.
9. Durante as partidas, os jogadores que não estejam a marcar o livre de 7 metros devem permanecer sentados nos respectivos bancos até chegar a sua vez de marcação e serem chamados por um elemento da Organização.



**10 .** O Guarda-Redes quando não está na baliza, deve-se colocar fora da linha de 9 metros no lado oposto aos bancos.

**11 .** Todas as equipas devem-se fazer representar por um Oficial que deve ser maior de idade. Pode ser o treinador da equipa ou um familiar.

**12 .** Em todos os jogos deverá ser preenchido o respectivo Boletim de jogo, cujos modelos serão fornecidos pela Organização. Cabe ao Oficial da equipa fazer chegar o Boletim, correctamente preenchido antes do início de cada jogo, ao elemento da Organização responsável pelo mesmo.

**13 . Gold Card** - O Gold Card é um «cartão» que pode valer 2 golos. **Cada equipa terá direito a um Gold Card por jogo.** O mesmo poderá ser utilizado uma só vez em cada jogo, desde que seja entregue ao elemento da Organização responsável pelo jogo com a indicação prévia de qual o livre de 7 metros que poderá valer o bónus para a sua equipa. **Se o jogador marcar o livre de 7 metros valerá 2 golos, se falhar acrescentará 1 golo à equipa adversária.**

**14 .** Cabe ao Oficial de cada equipa dar a indicação ao elemento da Organização responsável pelo encontro da utilização do Gold Card .

**15 .** O elemento da Organização levantará o Gold Card, antes da marcação do livre de 7 metros, para que todos os intervenientes da partida tenham conhecimento do mesmo.

#### **4. MODELO COMPETITIVO**

**1 .** A HPL será composta por 2 fases. (*Anexo 2*)

**Fase de Grupos:** As equipas vão ser divididas por quatro grupos de quatro equipas e jogarão entre elas dentro do seu agrupamento para decidir a ordem da classificação final do grupo. Os vencedores dos grupos defrontarão os 4<sup>os</sup> classificados, dos grupos já previamente definidos, assim como os 2<sup>os</sup> classificados dos grupos defrontarão os 3<sup>os</sup> classificados.

**Fase a eliminar:** As equipas defrontam-se apenas uma vez.

**2 .** Os jogos decorrerão num sistema à melhor de 3 partidas na Fase de Grupos, vencendo a equipa que ganhar primeiro 2 partidas (*Anexo 3*), e na Fase a Eliminar os jogos decorrerão num sistema à melhor de 5 partidas, (*Anexo 4*), vencendo a equipa que ganhar primeiro 3 partidas.

**3 .** Em cada partida marcarão o livre de 7 metros os 4 jogadores inscritos no Boletim de Jogo (3 jogadores + Guarda - Redes).

O Guarda - redes será sempre o último a marcar.

**4 .** A classificação final da Fase de Grupos determina a ordem dos jogos até à Final.



## 5. PONTUAÇÕES - CLASSIFICAÇÕES - DESEMPATES

1 . A equipa que marcar mais golos ganhará 1 partida. Em caso de empate numa partida haverá uma nova volta respeitando a mesma ordem de marcação para determinar o vencedor. Aquele que falhar perde automaticamente a partida (Morte Súbita), não havendo necessidade da outra equipa ter que marcar. Se mesmo assim o empate persistir, a Organização procederá a um sorteio bola branca / bola preta, onde a bola branca dá direito à vitória na partida.

**No desempate as equipas podem utilizar o Gold Card, caso ainda o tenham em sua posse.**

2 . Na Fase de Grupos, cada vitória no jogo dá 2 pontos e a derrota varia em função do número de partidas ganhas, podendo ser 0 ou 1.

3 . Em caso de empate na classificação final da Fase de Grupos o critério de desempate será o seguinte pela respectiva ordem:

a) Confronto directo

b) Diferença de golos marcados e sofridos

c) Mais golos marcados

d) Menos golos sofridos

e) Sorteio bola branca / bola preta (bola branca passa à fase seguinte)

## 6. PRÉMIOS

1 . Serão atribuídos diplomas de participação a todas as equipas. O vencedor de cada HPL será distinguido com um prémio de classificação.

## 7. EQUIPAS

As Equipas deverão ser constituídas pelos seguintes agentes: (Anexo 5)

a) 4 jogadores (1 Guarda-Redes + 3 jogadores de campo). Podem ser de diferentes equipas federadas.

b) 1 Oficial responsável pela equipa. Terá que ser maior de idade, podendo ser o treinador ou um familiar.

c) Um agente pode acumular duas funções;

d) . Possuir t-shirt ou camisola idêntica com ou sem numeração.

e) . Não é permitida a participação de um mesmo jogador em mais de uma equipa.



## 8. INSCRIÇÕES

1. As inscrições poderão ser feitas online através do website **www.weventual.com** ou através do preenchimento da Ficha de Inscrição que estará disponível no website da Federação de Andebol de Portugal e da Associação de Andebol do Porto.

## 9. LESÕES

1. Em caso de lesão que impeça um jogador da participação numa determinada partida, faz com que o mesmo não possa voltar novamente a esse jogo, podendo-o fazer apenas nos jogos seguintes. A marcação do livre de 7 metros, correspondente ao jogador lesionado, ficará a cargo do Guarda-Redes da sua equipa.

## 10. SEGURO

1. Os jogadores federados estarão abrangidos pelo seguro desportivo da Federação de Andebol de Portugal.

2. Os jogadores não federados estarão cobertos por um Seguro de Acidentes Pessoais.

## 11. SANÇÕES DISCIPLINARES

1. A organização reserva-se ao direito de irradiar da **HPL** todo aquele que perturbar o seu normal funcionamento.

## 12. TOLERÂNCIA E FALTA DE COMPARÊNCIA

1. Será dado como prazo limite para que as equipas compareçam aos jogos o tempo de **2 minutos** após a hora marcada para início dos mesmos.

2. Caso as equipas não compareçam dentro do tempo estipulado serão penalizadas com falta de comparência ao jogo, sendo-lhes averbada uma derrota por 2-0 ou 3-0. **À segunda falta de comparência a equipa é automaticamente desqualificada.**

## 13. CASOS OMISSOS

1. Os casos omissos serão analisados pela Organização que os ajuizará da melhor forma e cujas decisões não poderão ser contestadas.

## 14. ALTERAÇÕES AO REGULAMENTO

1. A Organização reserva-se ao direito de alterar o presente regulamento sem aviso prévio.



## ESCALÕES

COMPETIÇÃO FEMININO E MASCULINO

### MINIS

2 ATLETAS  
+  
2 FAMILIARES  
(maiores de idade)  
+  
1 OFICIAL

### INFANTIS

4 ATLETAS  
+  
1 OFICIAL

### INICIADOS

4 ATLETAS  
+  
1 OFICIAL

### JUVENIS

4 ATLETAS  
+  
1 OFICIAL

### JUNIORES

4 ATLETAS  
+  
1 OFICIAL



## MODELO COMPETITIVO

16 EQUIPAS







## FASE DE GRUPOS O JOGO

1 JOGO = 2 ou 3 PARTIDAS

1ª PARTIDA	2ª PARTIDA	3ª PARTIDA
VITÓRIA	VITÓRIA	
VITÓRIA	DERROTA	VITÓRIA

2 VITÓRIAS EM 2 PARTIDAS = VITÓRIA NO JOGO



## FASE A ELIMINAR O JOGO

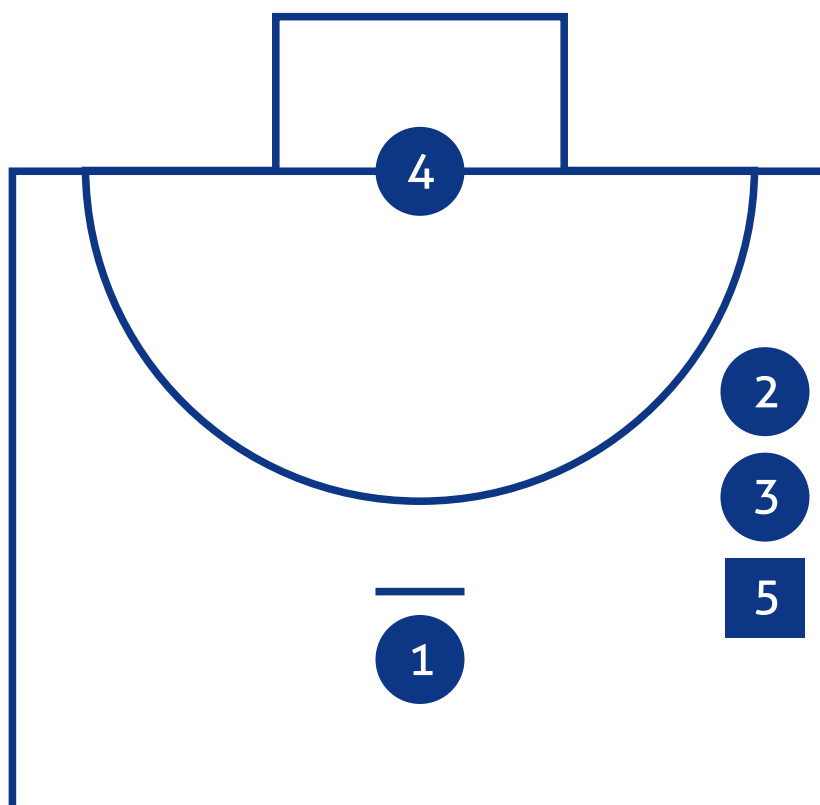
1 JOGO = 3 ou 5 PARTIDAS

1ª PARTIDA	2ª PARTIDA	3ª PARTIDA	4ª PARTIDA	5ª PARTIDA
VITÓRIA	VITÓRIA	VITÓRIA		
VITÓRIA	VITÓRIA	DERROTA	VITÓRIA	
VITÓRIA	DERROTA	VITÓRIA	DERROTA	VITÓRIA

3 VITÓRIAS EM 3 PARTIDAS = VITÓRIA NO JOGO



## A EQUIPA



1. JOGADOR
2. JOGADOR
3. JOGADOR
4. GUARDA-REDES
5. OFICIAL

---

handballparty.

---

