



COMUNICADO TÉCNICO Nº 106/And.15/2013-14

ASS: ***ANDDIball Project 2014***
- 7º Encontro Experimental de Andebol
Guarda, 14.abril

Exm^{os} Senhores

A ANDDI-PORTUGAL vai organizar, em colaboração com os nossos associados CERCIG e ASTA ATIVA, no próximo dia 14 de abril (segunda-feira), o "**ANDDIball Project 2014 – 7º Encontro Experimental de Andebol**".

O "7º Encontro Experimental de Andebol" será no Pavilhão Desportivo Municipal S.Miguel, sendo aberto a todas as Instituições/Clubes que queiram experimentar a modalidade.

De acordo com o interesse manifestado por essa Instituição/Clube, vimos enviar as informações referentes a estes encontros. Solicita-se a urgente confirmação das inscrições (em ficha própria), **impreterivelmente até ao dia 7.abril**.

O almoço é da responsabilidade das Instituições/Clubes participantes.

No ano de 2014, nas Provas no âmbito do Desenvolvimento da Prática Desportiva, os participantes (atletas e acompanhantes) das Instituições/Clubes filiadas na ANDDI pagam uma taxa de inscrição de €2,00. Para as não-filiadas a taxa é de €7,00.

Junto enviamos o Regulamento, Programa e Ficha de Inscrição.

Sem outro assunto de momento, apresentamos os nossos cordiais cumprimentos.

O Diretor Executivo,

Eng. José Costa Pereira

V.N.Gaia, 18.março.2014



ANDDIball Project 2014

7º Encontro Experimental de Andebol

DATA	14.abril.2014
LOCAL	Guarda
PAVILHÃO	Pavilhão Desportivo Municipal S.Miguel
PARTICIPANTES	podem participar jogadores de ambos os sexos, sem distinção de idades.
N.º PARTICIPANTES	sem número limite

PROGRAMA-HORÁRIO:

10.00 - 10.30H	– Recepção no Pavilhão Desportivo Municipal S.Miguel
10.45H	– Início das atividades
10.45H	– Skills Motores
11.15H	– Torneio de 7 Metros
11.45H	– Início dos Jogos
12.30H	– Fim das atividades



ANDDIball Project 2014

7º Encontro Experimental de Andebol

Descrição das Atividades

SKILLS MOTORES

- 1- Acertar em alvos definidos utilizando a técnica do passe/remate do Andebol;
- 2- Efectuar slaloms (gincanas) com obstáculos utilizando o Drible;
- 3- Executar o Remate utilizando os três apoios permitidos sendo que o último é efectuado em cima de um banco sueco.
- 4- Realizar um “Meíinho” entre jogadores para abordar as técnicas do Passe e da Desmarcação.

TORNEIO DE 7 METROS

Competição de lançamentos de 7 metros entre todos os participantes.

JOGO

Divisão de todos os elementos participantes em diferentes equipas para a realização de jogos formais de Andebol com tempo reduzido.

Principais Regras

Separámos aqui algumas **regras básicas do andebol**, porém de suma importância para o jogo:

- O jogo é realizado por duas equipas, cada uma com 7 jogadores, sendo um guarda-redes e seis jogadores de campo, tendo como principal objetivo marcar golo na baliza adversária.
- A duração de uma partida é de 60 minutos, divididos em dois tempos de 30 minutos.
- Os jogadores podem caminhar ou correr com a bola, mas têm que bate-la no chão (driblar). O número de passos máximos sem bater a bola no chão é de 3.
- Um jogador poderá estar no máximo de três segundos com a bola controlada na(s) mão(s).
- Empurrões, puxões, segurar o adversário e bater no adversário são consideradas faltas, caso uma dessas ações aconteça quando o adversário tem a hipótese de marcar um golo, o árbitro marcará um **lançamento de 7 metros**, que é como o penalti no futebol.

