



**REGULAMENTO
ESPECÍFICO DE
ANDEBOL**

2007 – 2008

e

2008 – 2009

ÍNDICE

1. INTRODUÇÃO	3
2. ESCALÕES ETÁRIOS, BOLA, DURAÇÃO DE TEMPO E VARIANTES DA MODALIDADE	4
2.1 BOLA DE JOGO	4
2.2 DURAÇÃO DO JOGO	4
3. TERRENO DE JOGO	5
4. CONSTITUIÇÃO DA EQUIPA	5
5. ARBITRAGEM	5
6. CLASSIFICAÇÃO, PONTUAÇÃO E DESEMPATE	6
7. REGULAMENTO TÉCNICO/PEDAGÓGICO	8
7.1. INFANTIS (ANDEBOL DE 5)	8
7.2. INICIADOS	9
8. CASOS OMISSOS	10

1. INTRODUÇÃO

Este Regulamento Específico aplica-se a todas as competições de Andebol realizadas no âmbito do Programa do Desporto Escolar e em conformidade com o estipulado no Regulamento Geral de Provas, Normas para a Organização de Provas Regionais e Nacionais e Regras Oficiais em vigor.

Pode ainda ser complementado pelo Regulamento de Prova da respectiva fase (Local, Regional e Nacional), a elaborar pela entidade organizadora.

O Regulamento de Provas Oficial da Federação de Andebol de Portugal 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 os escalões de Infantis e Iniciados aplica-se ainda o Regulamento Técnico Pedagógico exposto no final do documento.

2. ESCALÕES ETÁRIOS, BOLA, DURAÇÃO DO JOGO E VARIANTES DA MODALIDADE

ESCALÕES	ANO de NASCIMENTO 2007/2008	ANO de NASCIMENTO 2008/2009	BOLA	TEMPO DE JOGO	VARIANTE
INFANTIS	95/98	96/99	50 a 52 cm (n.º 1)	4 x 8' (1+5+1)	Andebol 5
INICIADOS	93/94 (14-13)	94/95 (14-13)	(F) - 50 a 52 cm (n.º 1) (M) - 54 a 56 cm (n.º 2)	4 x 10' (1+5+1)	Andebol 7
JUVENIS	91/92 (16-15)	92/93 (16-15)	54 a 56 cm (n.º 2)	(F) 2 x 25' (10') (M) 2 x 30' (10')	Andebol 7
JUNIORES	90 e anteriores (17)	91 e anteriores (17)	(F) - 54 a 56 cm (n.º 2) (M) - 58 a 60 cm (n.º 3)	2 x 30' (10')	Andebol 7

Quadro I

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. Duração dos jogos

2.2.1. Nos escalões de **Juvenis** e **Juniores** é permitido solicitar um (1) pedido de “desconto de tempo” de cinquenta segundos (50”) por cada parte de jogo.

2.2.2. Se num jogo houver necessidade de se recorrer a prolongamento para se definir o vencedor, não é permitido a solicitação de “descontos de tempo”

3. TERRENO DE JOGO

3.1. Fase D.R.E. / Nacional

Os jogos devem realizar-se em recintos cobertos com piso de madeira ou sintético, e sempre que possível com as dimensões mínimas de:

- And.7 – 40x20 metros.

4. CONSTITUIÇÃO DA EQUIPA

4.1. INFANTIS (Andebol de 5)

Cada equipa é constituída por:

- 8 jogadores no mínimo e 12 jogadores no máximo;
- 1 Professor responsável pelo grupo/equipa;
- 1 Aluno árbitro e 1 oficial de mesa

4.2. INICIADOS, JUVENIS e JÚNIORES (Andebol de 7)

Cada equipa é constituída por:

- 10 jogadores no mínimo e 14 jogadores no máximo;
- 1 Professor responsável pelo grupo/equipa;
- 1 Aluno árbitro e 1 oficial de mesa

5. ARBITRAGEM

5.1. Os jogos são dirigidos por 2 árbitros e por 2 oficiais de mesa.

5.2. De acordo com o Regulamento da Formação de Árbitros e Juizes 2007/2008 e 2008/2009, compete ao professor responsável pelo grupo/equipa a formação básica dos seus mais directos colaboradores (árbitro, oficial de mesa e delegado/dirigente).

5.3 Os alunos árbitros terão de estar habilitados para, em conformidade com o Regulamento de Formação de Juizes e Árbitros, arbitrar a Fase Competitiva em que estiverem a participar.

6. CLASSIFICAÇÃO, PONTUAÇÃO E DESEMPATE

6.1. A classificação das equipas nas várias fases do Quadro Competitivo 1 é determinada pela soma da pontuação obtida no total dos jogos efectuados, de acordo com o seguinte critério:

- | | |
|--|-----------------|
| • VITÓRIA | 3 PONTOS |
| • EMPATE | 2 PONTOS |
| • DERROTA ou FALTA ADMINISTRATIVA | 1 PONTO |
| • FALTA DE COMPARÊNCIA | 0 PONTOS |

6.2. Perante a ocorrência de um falta de comparência, é atribuída uma derrota por 0-15 à equipa que não compareceu ao jogo.

6.3. Perante a ocorrência de uma falta administrativa, os pontos correspondentes à vitória serão atribuídos à equipa que cumprir o regulamento, e para efeitos de “Goal-Average”, o resultado a considerar será de 15-0.

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

6.5. No caso de igualdade pontual entre duas ou mais equipas, serão tomados em conta, sequencialmente, os seguintes factores:

- em poule a uma só volta:

- a. O resultado entre as equipas directamente envolvidas;
- b. Maior diferença entre golos marcados e sofridos no total dos jogos realizados entre todas as equipas;
- c. Pelo maior número de golos marcados na respectiva fase da competição.

- em poule a duas voltas ou mais:

- d. Maior número de pontos obtidos no jogo ou jogos entre as equipas empatadas;
- e. Maior diferença entre golos marcados e sofridos no jogo ou jogos entre as equipas empatadas;
- f. Maior diferença entre golos marcados e sofridos no total dos jogos realizados entre todas as equipas;
- g. Pelo maior número de golos marcados na respectiva fase da competição.

6.6. Nos casos em que, por força do regulamento específico de prova, os jogos não possam terminar empatados, será realizado um prolongamento com 2 partes de 5 minutos sem intervalo.

6.7. No caso de ainda subsistir a igualdade será realizada uma série de 5 (cinco) livres de 7 metros para cada equipa, executada por 5 (cinco) jogadores diferentes e que não estejam excluídos, desqualificados ou expulsos.

6.8. Se após a realização dessa série de 5 (cinco) livres de 7 metros, a igualdade ainda subsistir, serão realizadas séries de livres de 7 metros um para cada equipa, até que uma das equipas obtenha vantagem de um golo.

6.9. Na execução destas séries de livres de 7 metros, não serão permitidas repetições do jogador executante, até que todos os jogadores inscritos no boletim de jogo (com excepção dos excluídos, desqualificados e expulsos) tenham realizado essa execução.

7. REGULAMENTO TÉCNICO/PEDAGÓGICO

7.1. INFANTIS (Andebol de 5)

7.1.1. Constituição da equipa

7.1.1.1. Por jogo, cada equipa pode utilizar 8 jogadores no mínimo e 12 jogadores no máximo

Nota: No caso de não existir competição feminina, poderão as equipas ser mistas.

7.1.1.2. É OBRIGATÓRIO, que todos os atletas inscritos no boletim de jogo permaneçam em campo no mínimo 1 (um) período e no máximo 3 (três).

7.1.2 Substituições - nos casos de Lesão ou Sanção Disciplinar, a equipa em causa, poderá efectuar uma substituição pedagógica, mantendo o enunciado no ponto 7.1.1.2.

Nota: se um jogador tiver já sido utilizado durante 3 períodos, não poderá reentrar mesmo que o motivo seja lesão ou exclusão de um colega, devendo a substituição ser feita por outro jogador que não esteja nestas condições.

7.1.3. Sanções:

7.1.3.1. O tempo de exclusão é de 1 (um) minuto.

7.1.3.2. A equipa que se apresentar com menos de 8 atletas terá de realizar o jogo, desde que apresente pelo menos 5 jogadores. À equipa infractora ser-lhe-á averbada **Falta Administrativa** (1 ponto), e o resultado para efeitos de “Goal-Average” será de 0-15.

7.1.4. Reposição da bola em jogo após golo - Efectuada pelo Guarda-Redes, na linha de 4 metros, após apito do árbitro.

7.1.5. É OBRIGATÓRIO a utilização de uma defesa individual (HXH) em todo o campo.

7.1.6. Terreno de jogo – A dimensão aconselhável para o campo de jogo é de 20x18 m.

7.1.7. Baliza – Recomenda-se a utilização com as medidas regulamentares (3,00 m X 2,00 m) ou, caso não seja possível, baliza adaptada de acordo com as condições existentes na instalação, desde que garantidas, em qualquer dos casos, as condições de segurança das mesmas.

7.1.8. Área de baliza: Um semicírculo de 6 m de raio com centro no meio da linha de baliza, podendo ser também utilizada a área regulamentar da modalidade.

7.2. INICIADOS (Andebol de 7)

7.2.1. Constituição da equipa

7.2.1.1. Por jogo, cada equipa pode utilizar 10 (dez) jogadores no mínimo e 14 (catorze) jogadores no máximo.

7.2.1.2. É OBRIGATÓRIO, que todos os atletas inscritos no boletim de jogo permaneçam em campo no mínimo 1 (um) período e no máximo 3 (três).

7.2.2 Substituições - Não são permitidas substituições, exceptuando em caso de lesão, no qual a equipa em causa, poderá efectuar uma substituição pedagógica, mantendo o princípio enunciado no ponto 7.2.1.2.

Nota: se um jogador tiver já sido utilizado durante 3 períodos, não poderá reentrar mesmo que o motivo seja lesão ou exclusão de um colega, devendo a substituição ser feita por outro jogador que não esteja nestas condições.

7.2.3. Sanções:

7.2.3.1. No caso de **desqualificação** do jogo (cartão vermelho), a equipa em causa, após o cumprimento dos 2 minutos de exclusão, poderá substituir o jogador desqualificado, desde que seja respeitado o princípio enunciado no ponto 7.2.1.2.

7.2.3.2. A equipa que se apresentar com menos de 10 atletas, terá de realizar o jogo, caso presente pelo menos 7 jogadores de início.. À equipa infractora ser-

Ihe-á averbada **Falta Administrativa** (1 ponto), e o resultado para efeitos de “Goal-Average” será de 0-15.

7.2.4. É obrigatório a utilização de uma **defesa individual (H x H) em meio campo durante o 1º período** e de uma **defesa em duas linhas (por ex.: 4:2 ou 3:3) no 3º período** de jogo. No 2º e 4º períodos de jogo é livre a utilização de sistemas defensivos, à excepção de defesas mistas e de defesas “tipo muro” (6:0).

8. CASOS OMISSOS

Os casos omissos neste Regulamento Específico, são analisados e resolvidos pelas Estruturas Locais do Desporto Escolar, DRE e, em última instância, pela Direcção Geral de Inovação e Desenvolvimento Curricular – Gabinete Coordenador do Desporto Escolar e da sua decisão não cabe recurso.