

**TORNEIO DE CARNAVAL DE
ANDEBOL FEMININO
Prof. Manuel Ribeiro**

Esposende 2013

**REGULAMENTO
TÉCNICO PEDAGÓGICO**

Torneio Carnaval de Andebol Feminino Esposende 2013

REGULAMENTO TÉCNICO PEDAGÓGICO

ÍNDICE

1. INTRODUÇÃO	3
2. ESCALÕES ETÁRIOS, BOLA, DURAÇÃO DO JOGO	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.....	5
7.REGULAMENTO TÉCNICO/PEDAGÓGICO	7
7.1. MINIS, INFANTIS E INICIADOS	7
7.2. JUVENIS	8
8. CASOS OMISSOS.....	10

1. INTRODUÇÃO

Este Regulamento Específico aplica-se a todas as competições de Andebol realizadas no âmbito do Torneio de Carnaval de Andebol Feminino Prof. Manuel Ribeiro – Esposende 2013 e em conformidade com o estipulado no Regulamento Geral de Provas, Normas para a Organização de Provas Nacionais e Regras Oficiais em vigor.

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 Minis, Infantis e Iniciados aplica-se ainda o Regulamento Técnico Pedagógico exposto no final do documento.

2. ESCALÕES ETÁRIOS, BOLA, DURAÇÃO DO JOGO

ESCALÃO	IDADE	TEMPO JOGO	BOLA
Minis	2002-2003	2 x 20'	48 – 50 cm
Infantis	2000-2001	2 x 20'	50 – 52 cm
Iniciadas	1998-1999	2 x 20'	50 – 52 cm
Juvenis	1995-1996- 1997	2 x 25'	54 – 56 cm

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. A equipa deve entrar para o recinto de jogo na fase do aquecimento de GR.

2.2.2. Nos escalões de Minis, Infantis e Iniciadas o tempo de jogo é de 2 x 20 minutos com intervalo de 5 minutos. No escalão de Juvenis o tempo de jogo é de 2 x 25 minutos com intervalo de 5 minutos.

2.2.3. É permitido solicitar um (1) pedido de “desconto de tempo” de cinquenta segundos (50'') por jogo.

2.2.4. 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. Pavilhão de Escola EB Antonio Correia de Oliveira

3.2. Pavilhão da Escola Secundária Henrique Medina

3.2. Pavilhão do Centro Social da Juventude de Mar

4. CONSTITUIÇÃO DAS EQUIPAS

4.1. MINIS, INFANTIS e INICIADOS

Cada equipa é constituída por:

- 10 jogadores no mínimo e 14 jogadores no máximo;

4.2. JUVENIS

Cada equipa é constituída por:

- 14 jogadores no máximo;

5. ARBITRAGEM

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

6. CLASSIFICAÇÃO, PONTUAÇÃO E DESEMPATE

6.1. A classificação das equipas nas várias fases do Quadro Competitivo 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 uma 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. MINIS

7.1.1. Constituição da equipa

7.1.1.1. Por jogo, cada equipa pode utilizar 10 jogadores no mínimo e 14 jogadores no máximo.

7.1.1.2. É OBRIGATÓRIO, que todos os atletas inscritos no boletim de jogo participem no jogo.

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.

7.1.3. Sanções:

7.1.3.1. O tempo de exclusão é de 2 (dois) minutos.

7.1.3.2. A equipa que se apresentar com menos de 10 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 no meio campo, após apito do árbitro.

7.1.5. É OBRIGATÓRIO a utilização de uma **defesa individual (H x H)** em **todo o jogo.**

7.2. INFANTIS e INICIADAS

7.2.1. Constituição da equipa

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

7.2.1.2. É OBRIGATÓRIO, que todos os atletas inscritos no boletim de jogo participem no jogo.

7.2.2 Substituições

Nos casos de Lesão ou Sanção Disciplinar, a equipa em causa, poderá efectuar uma substituição pedagógica, mantendo o enunciado no ponto 7.2.1.2.

7.2.3. Sanções:

7.2.3.1. O tempo de exclusão é de 2 (dois) minutos.

7.2.3.2. A equipa que se apresentar com menos de 10 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.

7.2.4. Reposição da bola em jogo após golo - Efectuada no meio campo, após apito do árbitro.

7.2.5. É OBRIGATÓRIO utilização de uma **defesa individual (H x H) em meio campo durante a 1ª parte**. Na 2ª parte de jogo é livre a utilização de sistemas defensivos, à exceção de defesas mistas.

7.3. JUVENIS

7.3.1. Constituição da equipa

7.3.1.1. 14 jogadores no máximo

7.3.1.2. É OBRIGATÓRIO, que todos os atletas inscritos no boletim de jogo participem no jogo.

7.3.2. Jogo Livre

8. CASOS OMISSOS

Os casos omissos neste Regulamento Específico, são analisados e resolvidos pela Comissão Técnica do Torneio e da sua decisão não cabe recurso.

ESCALÃO	TEMPO JOGO	Time Out	SUBSTITUIÇÃO	BOLA
Minis	2 x 20' + 5'	1 Jogo	Pedagógica(Posse Bola)	48 – 50 cm
Infantis	2 x 20' + 5'	1 Jogo	Pedagógica(Posse Bola)	50 – 52 cm
Iniciadas	2 x 20' + 5'	1 Jogo	Pedagógica(Posse Bola)	50 – 52 cm
Juvenis	2 x 25' + 5'	1 Jogo	Livre	54 – 56 cm