

ANDEBOL DE PRAIA



Regras de Jogo

ESCLARECIMENTOS IMPORTANTES

Todas as decisões deverão respeitar:

PRINCÍPIOS DO FAIR PLAY;
SAÚDE, INTEGRIDADE E O CORPO DOS ATLETAS;
DIVERSÃO E ESPETÁCULO

Mergulhos na areia, piruetas e aéreos, mais valiosos do que vencer a qualquer custo.

PRETENDE-SE que o **jogo** seja cada vez mais **rápido** e com mais **ações espetaculares**.

ASSOCIAÇÃO ANDEBOL LEIRIA

TERRENO DE JOGO

Espaço identificado de 27x32 (+ 3m zona de Segurança)

4 Bolas

Área de substituição em toda a sua linha...

10 Atletas + 4 Oficiais (Mínimo 6 Atletas para iniciar o jogo)

Bolas, Equipamentos, 4 Oficiais – mesma cor...

TEMPO DE JOGO

2 partes x 10 minutos - 2 minutos de intervalo - 1 Time-Out por parte

Cada parte necessita de um vencedor!

Desempate por Golo de Ouro (*GOLDEN GOAL*) - Primeira equipa a marcar, VENCE!!

EQUIPAMENTOS

Não é permitida a presença de nenhum elemento no terreno de jogo sem estar devidamente equipado

Especialista usa camisola diferente

Devem jogar descalços - Permitido o uso de meias desportivas normais

Outro tipo de calçado não é permitido

OFICIAIS DE EQUIPA

Máximo de 4 oficiais por Equipa durante o jogo

(2 na área de substituição + 2 fora do espaço e área de jogo)

Nota

Em caso de Lesão de algum jogador, após autorização do árbitro, os 2 oficiais que estão fora do recinto podem entrar para socorrer os lesionados.

Todos os Oficiais têm de usar camisolas de cor diferente dos jogadores da equipa adversária.

GUARDA-REDES

I - CONDUTA FORA DE ÁREA DE BALIZA

O Guarda-Redes é responsável por qualquer contato com o adversário fora da sua área de baliza. Qualquer contato com o jogador atacante será atribuída a falta de 6m se for situação de golo e sanção progressiva (desclassificação durante Shoot-out)

Nota: Se o atacante tem tempo e espaço suficiente, para ver e evitar o guarda-redes e ocorrer contato, será marcada falta do atacante a favor da equipa do Guarda-Redes.

II – CONDUTA DO GUARDA-REDES DENTRO DA ÁREA DE BALIZA

Se o Guarda-Redes salta, sem ser verticalmente, contra um adversário que tenta converter um golo, **para o assustar/intimidar**, será concedido um lançamento de 6m e suspensão.

Se o Guarda-Redes é responsável por causar contato físico com adversário, será concedido lançamento de 6m e desqualificação.

III – VIOLAÇÃO DE AREA E LANÇAMENTO DE BALIZA

Se um jogador adversário entrar na área de baliza, o jogo é reiniciado com lançamento de baliza

IV – SUBSTITUIÇÃO DE GUARDA REDES

Lançamento de baliza é sempre realizado pelo guarda- redes que estava na baliza e somente depois pode ser realizada a substituição de guarda-redes.

ESPECIALISTA

“Não há restrição ao número de especialistas identificados“

- Equipas podem identificar qualquer atleta como especialista, desde que com camisola diferente e mantendo sempre o mesmo número!
- É-lhe permitido aguardar pela entrada em campo ajoelhado ou sentado na areia no espaço destinado a sua equipa

ASSOCIAÇÃO ANDEBOL LEIRIA

SHOOT-OUT

FASE DE GRUPOS - Todos os lançamentos têm de ser efetuados

SORTEIO - Escolha da baliza e quem começa

MORTE SÚBITA - Após primeira série de 5 = Empate:

Nova série de 5; mudança de baliza e da equipa que começou a atacar...

GUARDA-REDES - Ambos em cima da linha de baliza até que a bola saia da mão do lançador;

Se o **GR defensor** cometer **falta, obstruindo** a progressão do atacante, causando contato físico:

LIVRE DE 6M E DESQUALIFICAÇÃO

(Todos os jogadores que estejam APTOS podem executar este livre de 6m)

SUBSTITUIÇÕES/TROCAS

Em qualquer local desde que na sua linha de substituição

Todos ajoelhados exceto oficial A

Guarda-Redes sai ... especialista entra!

Situações claras: Suspensão ou caso o delegado de jogo indique infração

Livre de 6m se a substituição impedir clara situação de golo.

SUBSTITUIÇÕES DE ATLETAS

É permitido aos atletas abandonarem/saírem do campo de jogo pelo caminho mais curto pelo lado da área de substituição da sua equipa ao longo de toda a sua linha lateral.

ASSOCIAÇÃO ANDEBOL LEIRIA

GOLOS ESPETACULARES

PIRUETA - 360°

- A uma perna
 - A duas pernas
 - Pés paralelos (lado a lado)
- Corpo claramente orientado para a baliza

AÉREO (INFLIGHT)

Apanhar A bola no ar e rematar antes de tocar o solo

SANÇÕES DISCIPLINARES (16.16)

Faltas

Marcadas sempre que haja infração às regras (*lei da vantagem)
Marcadas no local onde foram cometidas ou a 1m da linha dos 6m
Os Defesas colocam-se a 1m de distância do executante.

SANÇÕES ATLETAS

Suspensão/Desqualificação - Mudança de posse de bola (turnover) - Jogador suspenso ou substituto pode entrar. **Nota:** Após livre de 6 metros, só pode entrar se a equipa que marcou o livre não se mantiver em posse de bola

SANÇÕES OFICIAIS DE EQUIPA - Advertência verbal / Suspensão / Desqualificação
Suspensão / Desqualificação - equipa fica reduzida a menos um jogador até ao próximo "Turnover "

TIME-OUT DE EQUIPA

Cada equipa tem direito a 1 Time-Out por cada parte
Oficial A apresenta o CARTÃO VERDE de braço levantado e visível;
Se estiver em posse de bola é de imediato concedido;
Após ser concedido coloca-o a 1m da linha lateral **na direção da mesa dos oficiais de mesa;**
As equipas permanecem na sua linha de substituição;
Aos 50" sinal sonoro para o jogo se reiniciar após a 10"

GESTOS TÉCNICOS DO ÁRBITRO



Advertência verbal



Suspensão



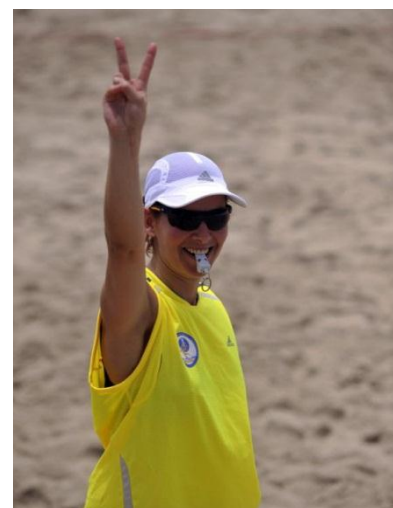
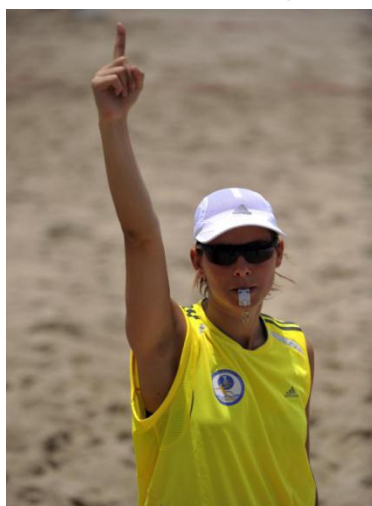
Desqualificação



Expulsão

CONTABILIZAR OS PONTOS

Golos Normais - 1 ponto



Golos Atrativos - 2 Pontos

Pirueta (360°)

Aéreo (INFLIGHT)

Guarda-Redes/Especialista

Livre de 6 metros