

ANDEBOL PARA A DEFICIÊNCIA INTELECTUAL

ANDEBOL

1 - CAMPEONATO DE PORTUGAL

O Campeonato de Portugal de Andebol disputa-se em regime de “compacto fim de semana”, de acordo com o documento anexo “ORGANIZAÇÃO DE COMPETIÇÕES”, em função do número de equipas inscritas, com as [Regras de ANDEBOL de 7 da IHF](#) - Federação Internacional de Andebol.

2 - TAÇA DE PORTUGAL

Realiza-se a Taça de Portugal de acordo com as regras referidas no ponto 1, em sistema de **competição aberta por eliminatória** entre todas as equipas inscritas.

As equipas que vão sendo eliminadas, disputam um torneio de consolação paralelo, para uma classificação final oficiosa.

3 - SUPERTAÇA

As equipas Campeã de Portugal e Vencedora da Taça de Portugal, disputam entre si em 2 mãos a Supertaça, de acordo com as regras referidas no ponto 1.

No caso da equipa Campeã de Portugal ser simultaneamente a Vencedora da Taça de Portugal, a Supertaça será disputada com a equipa finalista vencida da Taça de Portugal.

4 – CAMPEONATOS REGIONAIS ADAPTADOS (*Andebol 5*)

Os Campeonatos Regionais Adaptados destinam-se a equipas cujo nível qualitativo seja inferior ao das equipas que participam no Campeonato de Portugal (competição Aberta), essencialmente compostas por utentes de Unidades/Centros de Formação Profissional e/ou CAO's – Centros de Atividades Ocupacionais.

As equipas podem ser constituídas por jogadores de ambos os sexos, sem distinção de escalões etários.

As regras para estes Campeonatos são as da variante de Andebol de 5 da FAP – Federação de Andebol de Portugal / ANDDI-Portugal para a Deficiência Intelectual (ver documento final).

O sistema de competição pode ser por Jornadas (concentradas) com uma Fase Final (também em regime de concentração) ou numa única Jornada concentrada (compacto fim de semana), consoante a disponibilidade das equipas locais.

Exemplo - *Calendário competitivo do Campeonato Regional Adaptado do Norte 2014:*

SISTEMA DE COMPETIÇÃO

Este Campeonato disputa-se em 4 Jornadas em sistema de “poule” (todos contra todos). Cada vitória vale 3 pontos, empate 2 pontos e derrota 1 ponto.

Na Fase Final jogam-se 2 Meias-finais, com o 1º classificado das 4 jornadas a jogar contra o 4º e o 2º a jogar com o 3º classificado. Os vencedores discutem a Final e os vencidos o jogo da atribuição do 3º e 4º lugar.

CALENDÁRIO DE JOGOS

JORNADAS	1ª	2ª	3ª	4ª	FASE FINAL
DATA	17.janeiro	14.fevereiro	7.março	11.abril	a designar
LOCAL	Vila do Conde	V.N.Gaia	Fafe	Braga	a designar
JOGOS	MADI – GAIA TOUGUINHA – GUIM. TOUGUINHA – GAIA MADI – GUIMARÃES MADI – TOUGUINHA ISENTOS FAFE / NOVAIS / ESTA	GAIA – ESTARREJA MADI – FAFE TOUGUINHA – ESTA. GAIA - FAFE ESTARREJA – MADI ISENTOS NOVAIS / GUIMARÃES	FAFE – TOUGUINHA NOVAIS – GAIA GAIA – GUIMARÃES TOUGUINHA – NOVAIS FAFE – NOVAIS ISENTOS MADI / ESTARREJA	NOVAIS – GUIM. FAFE – ESTA. NOVAIS – MADI GUIM. – FAFE NOVAIS – ESTA. ESTA. – GUIM. ISENTOS GAIA / TOUGUINHA	1º vs. 4º 2º vs. 3º 3º/4º Lugares FINAL

5 – TORNEIOS ADAPTADOS (*Andebol 5*)

Os Torneios Adaptados de Andebol destinam-se a equipas cujo nível qualitativo seja inferior ao das equipas que participam nas competições de Andebol 7.

As equipas podem ser constituídas por jogadores de ambos os sexos, sem distinção de escalões etários.

As regras para estes Campeonatos são as da variante de Andebol de 5 da FAP – Federação de Andebol de Portugal / ANDDI-Portugal para a Deficiência Intelectual (ver documento final).

6 – ENCONTROS EXPERIMENTAIS / ATIVIDADE ADAPTADA

Esta Atividade Adaptada não tem carácter competitivo prioritário, e **destina-se à participação de jogadores e/ou equipas constituídas por jogadores com níveis de deficiência mais severos e/ou com problemas motores associados.**

Nos Encontros Experimentais não há distinção de idades e/ou de sexo. As Instituições/Clubes podem apresentar jogadores em regime individual, ou seja não precisam de ter uma equipa completa.

Descrição da Atividade

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 “Meínho” 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 (federados e atletas ANDDI) em diferentes equipas para a realização de jogos formais de Andebol com tempo reduzido.

Regras do Mini Andebol (5x5) aplicadas ao Andebol Adaptado para a DI

01 – O TERRENO DE JOGO

O terreno de jogo é o campo formal do andebol de 7.

02 – A BALIZA

A baliza é a mesma das utilizadas no andebol formal (3m x 2m)

03 – A BOLA

Deve ser utilizada a bola nº 2.

05 – OS JOGADORES

Para participar do jogo, uma equipa deve ter no mínimo 7 (sete) jogadores e no máximo 10 (dez) jogadores inscritos. No campo somente poderão jogar por vez 1 (um) guarda-redes e 4 (quatro) jogadores de campo. Todos os jogadores podem jogar como guarda-redes ou jogador de campo, porém devem trocar a camisola de guarda-redes (outra cor). As equipas podem ser mistas (rapazes e raparigas).

06 – O ÁRBITRO

O árbitro apita todas as irregularidades que se produzam no jogo e deve explicar aos praticantes sobre as irregularidades durante o mesmo, para que desta forma os jogadores entendam o desenvolvimento do jogo e suas regras. Quando um jogador tiver alguma dúvida, o árbitro deverá esclarecer.

07 – DURAÇÃO DA PARTIDA

O jogo tem duas partes com duração de 10 minutos, com um intervalo de 5 minutos.

08 – SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES

Poderão ser realizadas substituições em qualquer altura do jogo, sem que este tenha obrigatoriamente que parar. O jogador que entra na partida deverá esperar que o colega que substitui saia completamente do terreno de jogo, junto do seu banco de suplentes (zona de substituição).

09 – AÇÕES PERMITIDAS

É PERMITIDO:

- a) Dar 3 (três) passos sem driblar a bola. Após os 3 (três) passos deve-se passar a bola ao companheiro, driblar ou rematar. Se o árbitro sanciona com falta, uma infração, o atleta pode perguntar o motivo, mas deve fazê-lo com respeito, cortesia e sem protestar. Pode segurar a bola sem driblar, sem dar 3 (três) passos no máximo 3 (três) segundos. Pode passar a bola de uma para outra mão sem perder contacto com a bola.
- b) O guarda-redes deverá recolocar a bola em jogo da sua área de baliza, quando ocorre uma invasão da sua área, com autorização do árbitro.
- c) É permitido no lançamento de reposição em jogo lançar a bola direto à baliza adversária para se obter o golo.
- d) É permitido tocar a bola com qualquer parte do corpo exceto com as pernas abaixo do joelho e com os pés.
- e) É permitido ficar à frente do oponente para impedir a sua trajetória, porém sem usar os braços e pernas.

f) Somente ao guarda-redes é permitido tocar a bola com os pés, numa ação de defesa de um remate.

g) É permitido ao guarda-redes sair da área de baliza e atuar como jogador de campo.

10 – O GOLO

Qualquer jogador inclusive o guarda-redes pode marcar golo, para isso a bola deve ultrapassar totalmente a linha de baliza.

11 – LANÇAMENTO DE BALIZA

O lançamento de baliza é executado pelo guarda-redes quando a bola, arremessada por um oponente, passar para fora pela linha de fundo ou sobre o travessão superior da trave sem ter sido tocada por nenhum jogador de defesa, exceção feita ao guarda-redes.

12 – LANÇAMENTO DE SAÍDA

- a) No começo do jogo, o lançamento de saída é executado pela equipa que vencer o sorteio e decidir iniciar o jogo com a bola na sua posse. Os adversários têm então o direito de escolher o campo. Alternativamente, se a equipa que vence o sorteio prefere escolher campo, então os adversários executam o lançamento de saída.
- b) As equipas mudam de campo na segunda metade do jogo. O lançamento de saída no começo da segunda parte é efetuado pela equipa que não o tenha executado no começo do jogo.
- c) Após um golo ter sido marcado, o jogo é retomado com um lançamento de saída, executado pela equipa que sofreu o golo.
- d) O lançamento de saída é executado em qualquer direção a partir do centro do terreno. É precedido por um sinal de apito, após o qual deve ser executado dentro de 3 (três) segundos. O jogador que executa o lançamento de saída deve estar com pelo menos um pé em contacto com a linha central e não é permitido aos companheiros de equipa do executante atravessar a linha central antes do sinal do apito.

13 – LANÇAMENTO DE REPOSIÇÃO EM JOGO

Ocorre o lançamento de reposição em jogo quando a bola ultrapassar a linha lateral num dos lados do campo. É executado pela equipa contrária a do jogador que tenha tocado a bola por último. Ao executar o lançamento de reposição em jogo o jogador tem que obrigatoriamente pisar na linha lateral um ou 2 (dois) pés e todos os jogadores da equipa adversária devem estar no mínimo a 3 metros. Se não pisar a linha lateral o árbitro orienta o atleta a executar um novo tiro lateral, pisando na linha lateral com um ou dois pés.

14 – SISTEMA DE MARCAÇÃO INDIVIDUAL

É perfeitamente possível (e até desejável) a utilização do sistema defensivo de marcação individual.

15 – LANÇAMENTO LIVRE

As faltas cometidas pelos defensores entre a área do guarda-redes e a linha de lançamento livre, deverão ser executadas fora da linha descontínua. Os jogadores atacantes não podem estar dentro da Área de Lançamento Livre. Não é necessário autorização do árbitro para execução do Lançamento Livre.

16 – TEMPO DE PARAGEM “TIME-OUT”

Para corrigir erros e orientar sua equipa, cada treinador pode solicitar um pedido de tempo de paragem que terá 1 (um) minuto de duração em cada parte da partida. Este pedido de tempo técnico só será concedido pelo árbitro quando a bola estiver em posse da equipa solicitante.

17 – AÇÕES NÃO PERMITIDAS (INCORREÇÕES)

NÃO É PERMITIDO:

- a) Tirar a bola do oponente, quando este a tem na sua posse.

- b) Ao jogador de campo penetrar na área do guarda-redes. Ao guarda-redes sair da área de baliza em posse de bola. Em ambos os casos o árbitro apita falta contra o infrator.
- c) Ao jogador de campo passar a bola para o seu guarda-redes que se encontra dentro da área de baliza (Lançamento Livre).
- d) Segurar, agarrar, empurrar, golpear ou rasteirar o jogador adversário. Se a ação de um jogador for perigosa, o árbitro pode excluí-lo por 2 (dois) minutos e a equipa do jogador penalizado deverá substituí-lo permanecendo com 5 (cinco) jogadores em campo.
- e) Correr com a bola mais de 3 (três) passos sem driblar.
- f) Lançar-se sobre a bola em disputa com o adversário.
- g) Molestar o adversário que está com a bola controlada.
- h) Defender dentro da sua área (interferir ou fazer falta) - lançamento de 7 metros.
- i) Entrar em campo usando objetos perigosos (correntes, pulseiras, relógios, anéis, unhas compridas). Chutar voluntariamente a bola com os pés. Driblar a bola com as duas mãos.
- j) Realizar defesas mistas (marcar um jogador individualmente).

18 – LANÇAMENTO DE 7 METROS

Somente o guarda-redes pode evitar o golo, não podendo sair além da linha de 4 metros. Os outros jogadores têm que estar fora da linha de 9 metros a 3 (três) metros do jogador que executara o lançamento de 7 metros. Quem executa o lançamento de 7 metros tem de esperar pelo apito do árbitro.

19 – O MARCADOR

O resultado final da partida será determinado pelo número de golos assinalados pelas equipas durante as duas partes do jogo.

20 – SANÇÕES

1 – Quando por qualquer infração as regras ou conduta antidesportiva o atleta for punido, o árbitro deverá esclarecer o motivo da sanção.

2 – Os atletas poderão ser penalizados com:

- Advertência
- Exclusão

3 – Em nenhum dos casos o árbitro deverá mostrar o Cartão Amarelo ou fazer o gesto da exclusão por dois minutos. O árbitro deverá comunicar ao treinador da equipa e ao secretário o atleta que está a ser penalizado.

4 – Quando o atleta for excluído, o árbitro deverá solicitar ao treinador que o substitua, para que a equipa permaneça com 5 (cinco) jogadores em campo.

5 – Em nenhuma hipótese o árbitro deverá desqualificar ou expulsar um atleta. Quando ocorrer casos de conduta antidesportiva grosseira o árbitro solicitará ao treinador que substitua o atleta faltoso. A depender da gravidade - temporariamente (dois minutos) ou definitivamente do jogo.

7 – O treinador que cometer atitudes antidesportivas grosseiras, tais como, fazer reclamações grosseiras aos árbitros, dirigentes da competição, atletas e ao público, ou se comportar de maneira deseducada será punido com um lançamento de 7 metros contra sua equipa. O treinador poderá ser punido mesmo com sua equipa em posse de bola.

NOTAS:

1 - Os Regulamentos Específicos de cada uma das competições da ANDDI-PORTUGAL na modalidade de ANDEBOL, são apresentados no respetivo Comunicado Técnico.

2 - Os casos omissos são definidos pelo Delegado Técnico e/ou pelo Diretor da Competição.