



COMUNICADO TÉCNICO Nº 50/ And.3/2015-16

ASS: **ANDEBOL-5**
CAMPEONATO REGIONAL ADAPTADO NORTE (JORNADAS)
- CALENDÁRIO 2016

Exmos. Senhores,

De forma a dar início à organização do Campeonato Regional Adaptado Norte de Andebol-5 (por Jornadas), vimos enviar o respetivo Calendário de Jogos.

EQUIPAS PARTICIPANTES

Nível I	Nível II
CLUBE CERCIFAF	APPACDM-PORTO
CLUBE CERCIGUI	CAVA - VIEIRA DO MINHO
CLUBE GAIA	CENTRO NOVAIS E SOUSA - BRAGA
SCM VILA DO CONDE	CERCIBRAGA

SISTEMA DE COMPETIÇÃO

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

Na Fase Final (nível 1) jogam-se 2 Meias-finais, com o 1º classificado 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

JORN.	1ª – Nível I	2ª – Nível II	3ª – Nível II	4ª – Nível I	FASE FINAL
DATA	22.janeiro	12.fevereiro	21.março	8.abril	2.maio
LOCAL	Vila do Conde	Braga	Vieira do Minho	Fafe	V.N.Gaia
JOGOS	V.CONDE – GAIA FAFE – GUIM. GAIA – FAFE V.CONDE – GUIM. GUIM. – GAIA V.CONDE – FAFE	BRAGA – NOVAIS PORTO – CAVA NOVAIS – CAVA BRAGA – PORTO PORTO – NOVAIS BRAGA – CAVA	CAVA – NOVAIS PORTO – BRAGA NOVAIS – BRAGA CAVA – PORTO PORTO – NOVAIS CAVA – BRAGA	FAFE – V.CONDE GUIM. – GAIA GUIM. – V.CONDE FAFE – GAIA GAIA – V.CONDE FAFE – GUIM.	1º I vs. 4º I 2º I vs. 3º I 3º/4º FINAL

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

O Diretor Executivo,

Eng. José Costa Pereira



Regras do Andebol-5 para a Deficiência Intelectual

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 jogadores inscritos. No campo somente poderão jogar por vez 1 guarda-redes e 4 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 jogo, 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.

09 – AÇÕES PERMITIDAS

É PERMITIDO:

a) Dar 03 (três) passos sem driblar a bola. Após os 03 (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 03 (três) passos no máximo 03 (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 adversário para se obter o golo.

d) Tocar a bola com qualquer parte do corpo exceto com as pernas abaixo do joelho e com os pés.

e) Tirar a bola do oponente, com a mão aberta e sem tocar o oponente.

f) Ficar à frente do oponente para impedir a sua trajetória, porém sem usar os braços e pernas.

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

h) O 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 golo.

11 – LANÇAMENO 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

- 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.
- 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.
- Após um golo ter sido marcado, o jogo é retomado com um lançamento de saída, executado pela equipa que sofreu o golo.
- 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 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:

- 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.
- Ao jogador de campo passar a bola para o seu guarda-redes que se encontra dentro da área de baliza (Lançamento Livre).
- Não é permitido segurar, agarrar, empurrar, golpear ou rasteirar o jogador adversário. Se a ação de um jogador for perigosa, o árbitro pode excluí-lo por 02 (dois) minutos e a equipa do jogador penalizado deverá substituí-lo permanecendo com 05 (cinco) jogadores em campo.
- Não é permitido correr com a bola mais de 02 (três) passos com drible.

- e) Não é permitido lançar-se sobre a bola em disputa com o adversário.
- f) Molestar o adversário que esta com a bola controlada.
- g) Defender dentro da sua área (interferir ou fazer falta), lançamento de 7 metros.
- i) Não se pode entrar em campo usando objetos perigosos (correntes, pulseiras, relógios, anéis, unhas grandes). Chutar voluntariamente a bola com os pés. Driblar a bola com as duas mãos.
- j) Não é permitido 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 02 (dois) 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 este a ser penalizado.

4 – Quando o atleta for excluído, o árbitro deverá solicitar ao treinador que o substitua, para que a equipa permaneça com 05 (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 o 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.