

REGULAMENTO

ESPECÍFICO

DE

ANDEBOL

2001/2002



ÍNDICE

1. INTRODUÇÃO	3
2. ANDEBOL DE 5/7	4
2.1. ESCALÕES ETÁRIOS E VARIANTES DA MODALIDADE	4
2.2 BOLA DE JOGO	4
2.3. DURAÇÃO DOS JOGOS	5
2.4. TERRENO DE JOGO	6
2.4.1.Fase C.A.E.....	6
2.4.2. Fase D.R.E. / Nacional	6
2.5. CONSTITUIÇÃO DAS EQUIPA.....	6
2.6. CLASSIFICAÇÃO, PONTUAÇÃO E DESEMPATE	7
2.8.REGULAMENTO TÉCNICO/PEDAGÓGICO	8
2.8.1. INFANTIS A e B (Andebol de 5)	8
2.8.2. INICIADOS	10
2.9. CASOS OMISSOS.....	11
3. ANDEBOL DE PRAIA.....	12
3.1. REGRAS	12
3.2. TERRENO DE JOGO	12
3.3. CONSTITUIÇÃO DAS EQUIPAS.....	12
3.4. DURAÇÃO DO JOGO	13
3.5. EQUIPAMENTO DOS JOGADORES.....	13
3.6. ZONA DE SUBSTITUIÇÕES.....	13
3.7. PONTUAÇÃO	13
3.8. TIME-OUT.....	14
3.9. GOLOS.....	14
3.10. PENALIZAÇÕES	15
3.11. SITUAÇÕES ESPECIAIS	15

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 e Regras Oficiais em vigor. Pode ainda ser complementado pelo Regulamento de Provas de cada fase (CAE, Regional e Nacional), a elaborar pela respectiva entidade organizadora, com o parecer do Coordenador Nacional de Modalidade.

2. ANDEBOL DE 5/7

2.1. ESCALÕES ETÁRIOS E VARIANTES DA MODALIDADE

ESCALÕES	ANO DE NASCIMENTO	VARIANTE
INFANTIS A	91-92	And 5
INFANTIS B	89-90	And 5
INICIADOS	87-88	And 5
JUVENIS	85-86	And 7
JUNIORES	83-84	And 7

Quadro I

2.2 BOLA DE JOGO

2.2.1. Cada equipa deve apresentar uma bola com as medidas regulamentares e em condições de ser utilizada, das quais o arbitro escolherá aquela com que se iniciará o jogo.

2.2.2. Sempre que possível deve ser evitado a utilização de bolas com revestimento de borracha.

2.2.3. As dimensões das bolas para os vários escalões deverão ser as seguintes:

ESCALÕES	DIMENSÕES
INFANTIS A e B INICIADOS FEMININOS	50 a 52 cm (n.º 1)
INICIADOS MASCULINOS JUVENIS FEMININOS JUVENIS MASCULINOS JUNIORES FEMININOS	54 a 56 cm (n.º2)
JUNIORES MASCULINOS	58 a 60 cm (n.º3)

Quadro II

2.3. DURAÇÃO DOS JOGOS

JOGOS OFICIAIS	ENCONTROS/CONVÍVIOS
INFANTIS A e B (AND.5) 4X10' + (1'+5'+1')	<p>A duração dos jogos será ajustada às necessidades de organização dos quadros competitivos.</p> <p>A entidade organizadora, estabelecerá antes do início da competição, a duração dos jogos</p>
INICIADOS (AND.5) 4X10' + (1'+5'+1')	
JUVENIS 2 X 25' + (10')	
JUNIORES 2 X 30' + (10')	

Quadro III

Nota- Entre parêntesis estão indicados os tempos de intervalo entre cada período.

2.3.1. 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.

2.3.1.1. Se num jogo houver necessidade de se recorrer a prolongamento para se definir o vencedor, não é permitido a solicitação de “descontos de tempo” pelo professor durante esse período.

2.3.1.2. No escalão de INFANTIS (A E B) e INICIADOS os jogos estão subdivididos em 4 períodos e 2 partes. Haverá um intervalo de um minuto (1’) entre o 1º e 2º períodos e entre o 3º e 4º períodos. **Entre o 2º e 3º períodos, o intervalo é de cinco minutos (5’) com mudança de campo.**

2.4. TERRENO DE JOGO

2.4.1. Fase C.A.E.

Os jogos podem realizar-se em recintos com as dimensões mínimas de 38x18 metros.

2.4.2. Fase D.R.E. / Nacional

Os jogos devem realizar-se em recintos cobertos, e sempre que possível com as dimensões de 40x20 metros com piso de madeira ou sintético.

2.5. CONSTITUIÇÃO DAS EQUIPA

2.5.1. No escalão de INFANTIS A e B e INICIADOS (And 5) cada equipa deve ser constituída do seguinte modo:

- 12 jogadores no máximo e 8 no mínimo, por equipa
- 1 professor responsável pelo grupo/equipa
- 1 árbitro (aluno com curso de arbitragem)

2.5.2. Nos restantes escalões etários/sexo, cada equipa é constituída por:

- 12 jogadores no máximo e 8 no mínimo, por equipa
- 1 professor responsável pelo grupo/equipa
- 1 árbitro (aluno com curso de arbitragem)

2.5.4. O professor responsável pelo grupo/equipa pode agregar a si um jovem para desempenhar as funções de Monitor ou Delegado/Seccionista.

2.5.5. Compete ao professor responsável pelo grupo/equipa a formação básica dos seus mais directos colaboradores (árbitro e delegado / Seccionista) até finais do 1º Período.

2.6. CLASSIFICAÇÃO, PONTUAÇÃO E DESEMPATE

2.6.1. A classificação das equipas nas várias fases do Quadro Competitivo Escolar 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 | 1 PONTO |
| • FALTA DE COMPARÊNCIA | 0 PONTOS |

2.7.1. Para efeitos de contagem de golos, a falta de comparência corresponde a uma derrota por 0 - 15.

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

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

- a. Maior número de pontos obtidos no jogo ou jogos entre as equipas empatadas.
- b. Maior diferença entre golos marcados e sofridos no jogo ou jogos entre as equipas empatadas
- c. Maior diferença entre golos marcados e sofridos no total dos jogos realizados entre todas as equipas.
- d. Pelo maior número de golos marcado na respectiva fase da competição
- e. Pelo menor número de golos sofrido na respectiva fase da competição

2.7.4. Nos casos em que, por força do regulamento específico de prova, os jogos não possam terminar empatados, serão realizados prolongamentos com 2 partes de 5 minutos sem intervalo até a um máximo de 2 prolongamentos.

O número de prolongamentos e a sua duração poderão ser ajustados às necessidades de organização dos respectivos quadros competitivos.

2.7.5. 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.

2.7.6. 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.

2.7.7. 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 exceção dos excluídos, desqualificados e expulsos) tenham realizado essa execução.

2.7.8. O Jogo será regulamentado pelas regras oficiais do Andebol, da responsabilidade da Federação Andebol de Portugal, com as alterações previstas no presente regulamento.

2.8.REGULAMENTO TÉCNICO/PEDAGÓGICO

2.8.1. INFANTIS A e B (Andebol de 5)

2.8.1.1. Constituição da equipa

2.8.1.1.1. É OBRIGATÓRIO, os atletas permanecerem em campo no mínimo um (1) período e no máximo três (3) .

2.8.1.1.2. Nos casos excepcionais de lesão, sanção disciplinar ou menos de 8 atletas no início do jogo a equipa em causa jogará os períodos necessários em inferioridade numérica, mantendo o princípio enunciado no artigo anterior.

2.8.1.2. Sanções

2.8.1.2.1. A equipa que se apresentar com 7 jogadores ou menos, poderá realizar o jogo, caso apresente pelo menos 5 Jogadores de início. Contudo os pontos correspondentes à vitória serão averbados à equipa que cumprir o presente regulamento, independentemente do resultado do jogo.

2.8.1.2.2. À equipa infractora ser-lhe-á averbada derrota (1 ponto). Para efeitos de "Goal-Average" (diferença entre o número de golos marcados e sofridos), o resultado final será aquele que se verificar no final do jogo.

2.8.1.2.3. Caso a equipa infractora não realize o jogo. ser-lhe á averbada FALTA DE COMPARÊNCIA e os correspondentes (0 pontos) . Neste caso o resultado final para efeitos de "Goal-Average" será de (0 –15);

2.8.1.3. É OBRIGATÓRIO a utilização de uma **defesa individual (HXH) durante todo o jogo.**

2.8.1.4. TERRENO DE JOGO

Dimensões mínimas (não restritivas) – 18 metros X 15 metros

Balizas:

Próprias 2,60 metros X 1,80 metros

Improvisadas 3,00 metros X 1,80 metros

Nota: Têm de ser fixas ou presas de forma a não tombar para a frente

Área de Baliza - Um círculo de 5 metros de raio com centro no meio da linha de baliza.

2.8.1.5. Os jogos são dirigidos por **1 árbitro e 1 Oficial de Mesa** (secretário/cronometrista)

2.8.1. INICIADOS

2.8.2.1. Constituição da equipa

2.8.2.1.1. É OBRIGATÓRIO, os atletas permanecerem em campo no mínimo um (1) período e no máximo três (3) .

2.8.2.1.2. Nos casos excepcionais de lesão, sanção disciplinar ou menos de 8 atletas no início do jogo a equipa em causa jogará os períodos necessários em inferioridade numérica, mantendo o princípio enunciado no artigo anterior.

2.8.2.2. Sanções

2.8.2.2.1. A equipa que se apresentar com 7 jogadores ou menos, poderá realizar o jogo, caso apresente pelo menos 5 Jogadores de inicio. Contudo os pontos correspondentes à vitória serão averbados à equipa que cumprir o presente regulamento, independentemente do resultado do jogo.

2.8.2.2.2. Á equipa infractora ser-lhe-á averbada derrota (1 ponto). Para efeitos de "Goal-Average" (diferença entre o número de golos marcados e sofridos), o resultado final será aquele que se verificar no final do jogo.

2.8.2.2.3. Caso a equipa infractora não realize o jogo. ser-lhe á averbada FALTA DE COMPARÊNCIA e os correspondentes (0 pontos) . Neste caso o resultado final para efeitos de "Goal-Average" será de (0 –15);

2.8.2.3. É OBRIGATÓRIO a utilização de uma **defesa individual (HxH) durante o 1º período** e de uma **defesa recuada (4:0) no 3º período** de jogo. No 2º e 4º períodos de jogo é livre a utilização de sistemas defensivos.

2.8.2.4. É proibida a utilização de defesas mistas e substituições defesa / ataque.

2.8.2.5. TERRENO DE JOGO

Dimensões mínimas (não restritivas) – 18 metros X 15 metros

Outros espaços possíveis, onde jogar:

Campo de Basquetebol : 26 m X 14 m ou 28 m X 15 m

Balizas: 3,00 metros X 2,00 metros

Nota: Têm de ser fixas ou presas de forma a não tombar para a frente

Área de Baliza - Um círculo de 5 metros de raio com centro no meio da linha de baliza.

2.8.2.6 Os jogos são dirigidos por **1 árbitro e 1 Oficial de Mesa** (secretário/cronometrista)

2.9. CASOS OMISSOS

Os casos omissos e as dúvidas resultantes da aplicação deste regulamento específico serão analisados pelo Gabinete Coordenador do Desporto Escolar.

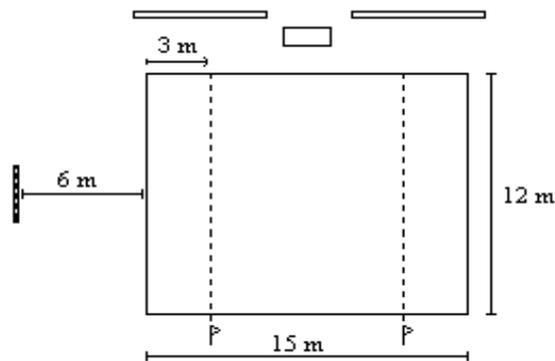
3. ANDEBOL DE PRAIA

3.1. REGRAS

O Andebol de Praia disputa-se sob as regras normais do jogo de Andebol, apenas com as seguintes alterações:

3.2. TERRENO DE JOGO

O terreno de jogo é de forma rectangular com 15 m de comprimento e 12 m de largura. A baliza tem 3 m de comprimento e 2 m de altura, situando-se a 6 m da linha de fundo. A linha de 9 m será uma linha imaginária que terá como referencial uma bandeirola colocada na linha lateral a 3 metros de cada linha de fundo.



3.3. CONSTITUIÇÃO DAS EQUIPAS

- ❑ Cada equipa é composta por um mínimo de 6 jogadores e um máximo de 10, podendo jogar simultaneamente 3 jogadores de campo e um Guarda-redes, sendo os restantes jogadores suplentes.
- ❑ É permitida a constituição de equipas mistas.

As equipas serão organizadas segundo os seguintes escalões etários:

- ❑ Grupo A - Menos de 15 anos (exclusive)
- ❑ Grupo B - Mais de 15 anos (inclusive)

Não há limite de substituições.

3.4. DURAÇÃO DO JOGO

3.4.1. Jogo tem a duração de 2 partes de 10 minutos com um intervalo de 5 minutos.

3.4.2. Nos encontros/convívios a duração dos jogos será ajustada às necessidades de organização dos quadros competitivos.

3.4.3. A entidade organizadora, estabelecerá antes do início da competição, a duração dos jogos em conformidade com o escalão etário correspondente.

3.5. EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

Todos os jogadores têm de jogar descalços, com camisola devidamente numerada e calções.

3.6. ZONA DE SUBSTITUIÇÕES

As substituições serão sempre feitas ao longo da linha lateral do lado da mesa dos Oficiais de Mesa.

3.7. PONTUAÇÃO

3.7.1. Por cada parte é averbado 1 ponto à equipa vencedora e 0 pontos à equipa vencida. No caso de uma parte terminar empatada, são averbados 1 ponto a cada uma das equipas. A equipa que averbar 2 pontos no final da partida é considerada a vencedora.

3.7.2. No caso de no final da partida o resultado estiver empatado , jogar-se-á o sistema de desempate denominado “Um contra o Guarda-redes”.

3.7.2.1. “UM CONTRA O GUARDA-REDES”

A aplicação do sistema “Um contra o Guarda-redes” ocorrerá sempre que no final da partida se registre um empate.

3.7.2.1.1. O sistema consiste no lançamento da bola em contra-ataque por parte do Guarda-redes, dentro da sua área de baliza, em direcção a um colega que pode mexer-

se livremente no terreno de jogo, iniciando a sua deslocação a partir da linha de fundo da sua baliza.

3.7.2.1.2. O jogador terá que receber a bola, sem a deixar cair, para rematar à baliza.

3.7.2.1.3. Guarda-redes que lança a bola em contra-ataque, não o pode fazer directamente à baliza contrária. Contudo, o Guarda-redes que defende a outra baliza, pode entrar dentro do terreno de jogo para dificultar a acção de recepção de bola por parte do atacante, desde que o faça depois da bola sair da mão do outro Guarda-redes.

3.7.2.1.4. As equipas vão-se alternando nos lançamentos.

3.7.2.1.5. Um golo equivale a 1 ponto.

3.7.2.1.6. Um golo em jogada aérea (recepção e remate no mesmo salto) equivale a 2 pontos.

3.7.2.1.7. Se o Guarda-redes que defende, ao opor-se ao atacante, comete alguma falta, é averbado 1 ponto à equipa que ataca e o lançamento é repetido.

3.7.2.1.8. Cada equipa tem direito a 5 lançamentos.

3.7.2.1.9. Vence a equipa que no final dos 5 lançamentos obtenha o maior número de pontos.

3.7.2.1.10. Caso o empate se mantenha ao fim da primeira série de 5 lançamentos, os lançamentos prosseguirão, até uma equipa ficar em vantagem.

3.8. TIME-OUT

É permitido a cada equipa a solicitação de um minuto de paragem em cada parte.

3.9. GOLOS

3.9.1. A marcação de um golo equivale a 1 ponto, à excepção de quando na acção que precedeu o golo, o jogador recepcionou e rematou a bola em trajectória aérea. Neste caso, um golo equivale a 2 pontos.

3.9.2. Um golo marcado pelo Guarda-redes equivale a 2 pontos e sofrerá uma bonificação de mais um ponto se for executado em jogada aérea.

3.10. PENALIZAÇÕES

3.10.1. Os livres de 7 metros serão marcados atrás da linha de fundo.

3.10.2. Nas exclusões, todo o jogador que for excluído é substituído. Se não houver suplentes, esse jogador irá ocupar o local de Guarda-redes. Se durante estes 2 minutos de exclusão, ocorrer uma nova exclusão, esse jogador terá de cumprir o tempo de exclusão fora do campo.

3.10.3. Sempre que um jogador for excluído, será marcado um livre de 7 metros contra a sua equipa. Se a falta que deu origem a essa exclusão foi uma falta que daria origem a um livre de 7 metros, então será marcado o 7 metros e a posse de bola continuará na equipa atacante.

3.11. SITUAÇÕES ESPECIAIS

3.11.1. O lançamento de saída no início do jogo e após o intervalo é feito através de um lançamento de árbitro (bola ao ar).

3.11.2. Após um golo, o jogo recomeça com um lançamento de Guarda-redes.

3.11.3. Sempre que a bola sai pela linha de fundo, a sua reposição pertence ao Guarda-redes, excepto se houver intenção por parte do defesa em mandar a bola para fora, dando esta situação lugar à marcação de um livre de 9 m.

3.11.4. Todos os livres de 9 m serão marcados na linha imaginária referenciada no ponto 1.