



REGULAMENTO ESPECÍFICO DE ANDEBOL 2017-2018

Índice

1.	Introdução	2
2.	Escalões Etários, Dimensões do Campo, Bola, Tempo de Jogo e variantes da modalidade	2
3.	Constituição das Equipas	3
3.1.	Infantis (andebol de 5)	3
3.2.	Iniciados e Juvenis (andebol de 7)	3
4.	Regulamento Técnico-Pedagógico	4
4.1.	Infantis A e B	4
4.2.	Iniciados	5
4.3.	Juvenis	6
5.	Classificação, Pontuação e Desempate	7
6.	Arbitragem	10
7.	Casos Omissos	10

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.

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 Infantis e Iniciados aplica-se ainda o Regulamento Técnico Pedagógico que faz parte deste documento.

É complementado pelo Regulamento de Prova da respectiva fase (Local, Regional e Nacional), a elaborar pela entidade organizadora.

2. ESCALÕES ETÁRIOS, DIMENSÕES DO CAMPO, BOLA, TEMPO DE JOGO e VARIANTES DA MODALIDADE

Os alunos participantes nas várias competições do Desporto Escolar distribuem-se por escalões etários, de acordo com o seguinte quadro:

ESCALÕES	ANO de NASCIMENTO			
	2017/2018	2018/2019	2019/2020	2020/2021
INFANTIS A	2007 a 2009	2008 a 2010	2009 a 2011	2010 a 2011
INFANTIS B	2005 e 2006	2006 e 2007	2007 e 2008	2008 e 2009
INICIADOS	2003 e 2004	2004 e 2005	2005 e 2006	2006 e 2007
JUVENIS	2000 a 2002	2001 a 2003	2002 a 2004	2003 a 2005

Nota: os alunos do escalão júnior (Sub 21 – nascidos entre 1996 e 1999) podem participar nas funções complementares (alunos árbitros, oficiais de mesa ou alunos dirigentes) desde que devidamente inscritos na plataforma do Desporto Escolar.

As condições para as várias competições e nos vários escalões etários distribuem-se de acordo com o seguinte quadro:

Escalões	Dimensões do Campo	Bola	Tempo de Jogo Intervalo	Observações
Infantil A	20m x 18m a)	Nº 1	4 x 8' (1+5+1)	Andebol de 5
Infantil B	20m x 18m a)	Nº 1	4 x 8' (1+5+1)	Andebol de 5
Iniciado Masculino	40m x 20m	Nº 2	4 x 10' (1+5+1)	Andebol de 7
Iniciado Feminino		Nº 1		
Juvenil Masculino	40m x 20m	Nº 3	2 x 25' (10')	Andebol de 7
Juvenil Feminino		Nº 2		

a) Ver regulamento técnico-pedagógico – pontos 4.1.7 - 4.1.8. - 4.1.9.

3. CONSTITUIÇÃO DAS EQUIPAS

3.1. INFANTIS (Andebol de 5):

- 10 Jogadores no mínimo e 12 no máximo;
- 1 Professor responsável pelo Grupo-Equipa;
- 1 Aluno árbitro e 1 oficial de mesa

3.2. INICIADOS e JUVENIS (Andebol de 7)

- 10 Jogadores no mínimo e 14 no máximo;
- 1 Professor responsável pelo Grupo-Equipa;
- 1 Aluno árbitro e 1 oficial de mesa

Nota: Todos os alunos de uma equipa devem apresentar-se em campo com equipamento próprio, identificador da sua escola. As camisolas devem estar numeradas.

4. REGULAMENTO TÉCNICO-PEDAGÓGICO

4.1. INFANTIS - A e B (Andebol de 5)

No escalão de Infantis A, a título excecional, admite-se que os Grupos-Equipa sejam constituídos por elementos do género masculino e feminino, desde que o Grupo-Equipa tenha sido inscrito na base de dados no género misto.

Os grupos equipa inscritos no género misto competem no quadro competitivo do género masculino.

4.1.1. CONSTITUIÇÃO DA EQUIPA

Por jogo, cada equipa pode utilizar 10 jogadores no mínimo e 12 no máximo.

4.1.2. É OBRIGATÓRIO, que todos os atletas inscritos no boletim de jogo permaneçam em campo no mínimo 1 (um) período e no máximo 3 (três).

4.1.3. Substituições - Não são permitidas substituições, excetuando em caso de lesão ou sanção disciplinar. A equipa em causa poderá efetuar uma substituição pedagógica, mantendo o enunciado no ponto 4.1.2..

Nota: Se um jogador tiver já sido utilizado durante 3 períodos, não poderá reentrar mesmo que o motivo seja lesão ou exclusão de um colega, devendo a substituição ser feita por outro jogador que não esteja nestas condições.

4.1.4. Reposição da bola em jogo após golo - Efetuada pelo Guarda-Redes, na linha de 4 metros, após apito do árbitro.

4.1.5. O guarda-redes não pode ultrapassar a linha de meio campo, excetuando o caso em que for marcar um livre de “7 metros”. Em caso de incumprimento desta norma, a sua equipa é sancionada com um lançamento livre (marcado no local onde o GR cometa a infração).

4.1.6. É OBRIGATÓRIO a utilização de uma defesa individual (HXH).

4.1.7. Terreno de jogo – A dimensão aconselhável para o campo de jogo é de 20x18m, podendo contudo ir até 40 x 20m.

4.1.8. Baliza – Sugere-se a utilização de balizas adaptadas (2,40m x 1,60m), tendo em conta as condições existentes na instalação ou a utilização de balizas com as

medidas regulamentares (3,00m X 2,00m) desde que estejam garantidas, em qualquer dos casos, as condições de segurança das mesmas.

4.1.9. Área de baliza: Um semicírculo de 6 m de raio com centro no meio da linha de baliza, podendo ser também utilizada a área regulamentar da modalidade.

4.1.10. Sanções:

4.1.10.1. O tempo de exclusão é de 1 (um) minuto, mantendo o princípio enunciado no ponto 4.1.3.1.

A partir da 3ª exclusão, inclusive, de qualquer jogador da equipa, não será possível substituir o jogador excluído, pelo que a equipa jogará em inferioridade numérica durante o tempo de exclusão;

4.1.10.2. A equipa que se apresentar com menos de 10 jogadores terá de realizar o jogo, desde que apresente pelo menos 5 jogadores de início;

À equipa infratora ser-lhe-á averbada Falta Administrativa (1 ponto), sendo o resultado final a considerar de 15-0.

4.2. INICIADOS (Andebol de 7)

4.2.1. CONSTITUIÇÃO DA EQUIPA

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

4.2.2. É OBRIGATÓRIO, que todos os atletas inscritos no boletim de jogo permaneçam em campo no mínimo 1 (um) período e no máximo 3 (três).

4.2.3. Substituições - Não são permitidas substituições, excetuando em caso de lesão, no qual a equipa em causa poderá efetuar uma substituição pedagógica, mantendo o princípio enunciado no ponto 4.1.2.

4.2.4. A equipa que se apresentar com menos de 10 jogadores terá de realizar o jogo, desde que apresente pelo menos 5 jogadores de início; À equipa infratora ser-lhe-á averbada Falta Administrativa (1 ponto), sendo o resultado final a considerar de 15-0.

Nota: Se um jogador tiver já sido utilizado durante 3 períodos, não poderá reentrar mesmo que o motivo seja lesão de um colega, devendo a substituição ser feita por outro jogador que não esteja nestas condições.

4.2.5. É OBRIGATÓRIO a utilização de uma defesa individual (H x H) em meio campo durante o 1º período e de uma defesa em duas linhas (por ex.: 4:2 ou 3:3) no 3º período de jogo. No 2º e 4º período de jogo, é livre a utilização de sistemas defensivos, à exceção de defesas mistas e de defesas “tipo muro” (6:0).

4.2.6. Sanções:

4.2.6.1. No caso de desqualificação do jogo (cartão vermelho), a equipa em causa, após o cumprimento dos 2 minutos de exclusão, poderá substituir o jogador desqualificado, desde que seja respeitado o princípio enunciado no ponto 4.1.2.;

4.2.6.2. A equipa que se apresentar com menos de 10 atletas terá de realizar o jogo, caso apresente pelo menos 7 jogadores de início. À equipa infratora ser-lhe-á averbada Falta Administrativa (1 ponto), e o resultado será de 0-15.

4.3. JUVENIS (Andebol de 7)

Regulamentado pelas regras oficiais da modalidade, à exceção do “desconto de tempo” e o referido no ponto 3.2.

É permitido solicitar um (1) pedido de “*desconto de tempo*” – “*time out*”, de cinquenta segundos (50”) por cada parte de jogo.

4.3.1. CONSTITUIÇÃO DA EQUIPA

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

4.3.2. A equipa que se apresentar com menos de 10 jogadores terá de realizar o jogo, desde que apresente pelo menos 5 jogadores de início.

À equipa infratora ser-lhe-á averbada Falta Administrativa (1 ponto), sendo o resultado final a considerar de 15-0.

5. CLASSIFICAÇÃO, PONTUAÇÃO e DESEMPATE

5.1. A classificação das equipas nas várias fases do Quadro Competitivo é determinada pela soma da pontuação obtida no total dos jogos efetuados, de acordo com o seguinte critério:

- VITÓRIA 3 PONTOS
- EMPATE 2 PONTOS
- DERROTA ou FALTA ADMINISTRATIVA 1 PONTO
- FALTA DE COMPARÊNCIA 0 PONTOS

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

5.3. Perante a ocorrência de uma falta de comparência, é atribuída derrota por 15-0 à equipa que não compareceu ao jogo.

5.4. Perante a ocorrência de uma falta administrativa (a equipa compareceu ao jogo mas não cumpriu o regulamento da prova – ex.: não cumprimento do regulamento técnico-pedagógico, não apresentou o nº mínimo de jogadores, mas realizou o jogo), os pontos correspondentes à vitória serão atribuídos à equipa que cumprir o regulamento, sendo o resultado a considerar de 15-0.

5.5. No caso de empate por pontos em qualquer prova, o desempate será efetuado da seguinte forma:

- a. Pelo número de pontos obtidos nos jogos entre si;
- b. A que tiver maior diferença entre golos marcados e sofridos nos 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 marcados na respetiva fase da competição;
- e. Pelo menor número de golos sofridos na respetiva fase da competição;

f. A que tiver menor número de infrações disciplinares averbadas durante a realização da competição:

- Cartão amarelo ----- 1 ponto
- Exclusão ----- 2 pontos
- Cartão vermelho direto ----- 8 pontos

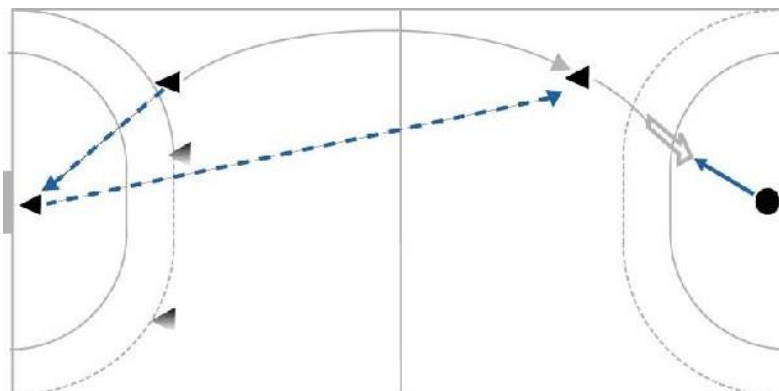
Nota: Aos responsáveis das equipas, qualquer sanção é contabilizada com o dobro dos pontos acima mencionados.

g. No caso de ainda subsistir o empate, cabe à organização determinar a forma de desempate a efetuar.

Nota: quando uma equipa, por qualquer razão, for eliminada do quadro competitivo, todos os jogos por ela realizados são anulados e não contam para a classificação final.

5.6. Nas Fases Finais (Local, Regional e Nacional), nos escalões de Iniciados e Juvenis, no final do tempo regulamentar nos jogos a eliminar, caso algum jogo termine empatado, aplicar-se-á a regra do “shoot-out” (fórmula de desempate) com as seguintes condições:

- Cada equipa indicará 5 jogadores de campo e 1 guarda-redes que não estejam excluídos ou desqualificados. Cada jogador apenas poderá executar 1 remate;
- O árbitro e os capitães de equipa, através de sorteio, determinam qual a equipa que inicia o “shoot-out”. A equipa vencedora escolhe o campo ou a posse de bola;
- O Guarda-redes da equipa com posse de bola tem de ter pelo menos 1 pé em cima da linha de golo; o jogador de campo tem de estar obrigatoriamente com 1 pé sobre a linha de 9 metros, podendo escolher a sua posição no campo;



- Após o apito do árbitro o jogador passa a bola ao seu guarda-redes. O jogador partirá em direção à baliza contrária a fim de receber a bola do seu guarda-redes e executar o remate. Para a execução do passe por parte do guarda-redes este não poderá ultrapassar a linha dos 6 metros (Juvenis) e a linha dos 9 metros (Iniciados);
- **Após o apito do árbitro, a bola não poderá tocar o solo antes da execução do remate. Se tal acontecer, é considerado violação e o ataque será nulo;**
- O Guarda-redes defensor não poderá abandonar, em situação alguma, a área de baliza. Caso o faça deverão ser aplicadas as seguintes sanções:
 - O guarda-redes defensor não toca no atacante:
 - Se houver golo, é mostrado cartão amarelo ao guarda-redes;
 - No caso de não haver golo, será assinalado um livre de 7 metros, a ser executado por este jogador atacante e mostrado cartão amarelo ao guarda-redes;
 - Se ao guarda-redes forem mostrados 2 cartões amarelos será desqualificado, podendo ser substituído por outro jogador;
 - O guarda-redes toca no atacante:
 - Em caso de golo, ao guarda-redes é mostrado cartão vermelho;
 - No caso de não haver golo, será assinalado um livre de 7 metros, a ser executado por este jogador atacante, e será mostrado cartão vermelho ao guarda-redes;
 - Em caso de desqualificação do guarda-redes qualquer jogador de campo poderá ocupar o seu lugar.
- A equipa vencedora será a que obtiver maior nº de golos marcados após os 5 remates; Se a igualdade persistir continuar-se-á até que uma equipa ganhe vantagem mediante o mesmo nº de tentativas. A 1ª equipa a iniciar o “shoot-out” numa série será a 2ª equipa a fazê-lo na série seguinte.

- Se após a realização dessa série de 5 (cinco) remates, a igualdade subsistir, será realizada nova série de remates, um para cada equipa, até que uma das equipas obtenha vantagem de um golo.
- Na execução desta ação, não serão permitidas, em situação alguma, repetições do jogador executante, até que todos os jogadores de campo, inscritos no boletim de jogo (com exceção dos excluídos ou desqualificados) a tenham realizado.

6. ARBITRAGEM

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

6.2. Compete ao professor responsável pelo grupo-equipa a formação básica dos seus mais diretos colaboradores (árbitro, oficial de mesa e delegado/dirigente).

7. CASOS OMISSOS

Os casos omissos neste Regulamento Específico, são analisados e resolvidos pelo Coordenador Nacional da modalidade, pelas Coordenações Locais do Desporto Escolar, Coordenação Regional do Desporto Escolar e, em última instância, pela Coordenação Nacional do Desporto Escolar e da sua decisão não cabe recurso.