



# **REGULAMENTO ESPECÍFICO DE ANDEBOL 2021-2022**



EDUCAÇÃO



Desporto Escolar

## Índice

1.	Introdução	2
2.	Escalões Etários, Dimensões do Campo, Bola, Tempo de Jogo	2
3.	Constituição das Equipas	3
3.1.	Infantil A (andebol de 4)	3
3.2.	Infantil B (andebol de 5)	3
3.3.	Iniciado (andebol de 6)	3
3.4.	Juvenil e Júnior (andebol de 7)	3
4.	Regulamento Técnico-Pedagógico	4
4.1.	Infantil A	4
4.2.	Infantil B	5
4.3.	Iniciado	6
4.4.	Juvenil e Júnior	6
5.	Classificação, Pontuação e Desempate	7
6.	Arbitragem	9
7.	Casos Omissos	9

## 1. INTRODUÇÃO

Este regulamento específico aplica-se a todas as competições de andebol realizadas no âmbito do Regulamento Geral de Funcionamento do Desporto Escolar (RGFDE) e em conformidade com o estipulado no Regulamento de Provas e Competições (RPC) do Desporto Escolar 2021-2022 e regras oficiais em vigor.

O regulamento oficial da Federação de Andebol de Portugal aplica-se a todos os escalões, com adaptações das regras às condições de realização dos jogos, do equipamento disponível e dos recursos humanos existentes. Para os escalões de Infantil A e B e de Iniciado 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

ESCALÕES	ANO de NASCIMENTO
	2021/2022
<b>INFANTIS A (Sub 11)</b>	2011 a 2013
<b>INFANTIS B (Sub 13)</b>	2009 e 2010
<b>INICIADOS (Sub 15)</b>	2007 e 2008
<b>JUVENIS (Sub 18)</b>	2004 a 2006
<b>JUNIORES (Sub 21)</b>	2000 a 2003

As condições para a competição, nos diferentes escalões etários, são as seguintes:

Escalões	Dimensões do Campo	Bola	Tempo de Jogo Intervalo	Observações
Infantil A	20m x 13m* a)	Nº 0	*	Andebol de 4
Infantil B	20m x 18m* a)	Nº 1	*	Andebol de 5
Iniciado Masculino Iniciado Feminino	40m x 20m	Nº 2 Nº 1	4 x 10' (1+5+1)	Andebol de 6
Juvenil Masculino Juvenil Feminino	40m x 20m	Nº 3 Nº 2	2 x 25' (10')	Andebol de 7
Júnior Masculino Júnior Feminino	40m x 20m	Nº 3 Nº 2	2 x 30' (10')	Andebol de 7

\*Em função do número de jogos a realizar e espaço/tempo disponível (festand)

Escalões	N.º Equipas	N.º Jogos por equipa	Tempo de Jogo Intervalo
Infantil A	3	2	4 x 7' (1+5+1)
	4	3	4 x 6' (1+5+1)
	5	4	4 x 5' (1+5+1)
Infantil B	3	2	4 x 8' (1+5+1)
	4	3	4 x 7' (1+5+1)
	5	4	4 x 6' (1+5+1)

a) Ver regulamento técnico-pedagógico - pontos 4.1.6, 4.1.7, 4.1.8. e 4.1.9. (Infantis A) e 4.2.6, 4.2.7, 4.2.8 e 4.2.9. (Infantis B)

### 3. CONSTITUIÇÃO DAS EQUIPAS

#### 3.1. INFANTIL A (Andebol de 4):

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

#### 3.2. INFANTIL B (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

#### 3.3. INICIADO (Andebol de 6)

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

#### 3.4. JUVENIL e JUNIOR (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, sendo obrigatoriamente as camisolas numeradas.

## 4. REGULAMENTO TÉCNICO-PEDAGÓGICO

### 4.1. INFANTIL A (Andebol de 4)

No escalão de Infantil A, os grupos-equipa são obrigatoriamente constituídos por elementos do género masculino e feminino, inscritos regulamentarmente no género misto.

#### 4.1.1. CONSTITUIÇÃO DA EQUIPA

Por concentração, cada equipa pode utilizar 8 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, dentro da área de balizas, após apito do árbitro.

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

**4.1.6.** Terreno de jogo – A dimensão do campo de jogo é de 20x13m.

**4.1.7.** Baliza – Sugere-se a utilização de balizas adaptadas (2,40m x 1,60m), tendo em conta as condições existentes na instalação, garantido sempre as condições de segurança das mesmas.

**4.1.8.** Área de baliza: um semicírculo de 5 m de raio com centro no meio da linha de baliza, ou uma reta aos mesmos 5 metros da baliza.

**4.1.9.** Sanções:

**4.1.9.1.** O tempo de exclusão é de 1 (um) minuto, mantendo o princípio enunciado no ponto 4.1.3 (substituição pedagógica).

**4.1.9.2.** A equipa que se apresentar com menos de 8 jogadores terá de realizar o jogo, desde que apresente pelo menos 4 jogadores de início.

## **4.2. INFANTIS B (Andebol de 5)**

No escalão de Infantis B, os grupos-equipa são de género masculino, feminino ou misto.

Os grupos-equipa mistos, caso não tenham o mínimo de 3 escolas participantes, competirão no género masculino.

### **4.2.1. CONSTITUIÇÃO DA EQUIPA**

Por jogo, cada equipa pode utilizar 10 jogadores no mínimo e 12 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 ou sanção disciplinar. A equipa em causa poderá efetuar uma substituição pedagógica, mantendo o enunciado no ponto 4.2.2.

**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.

**4.2.4. Reposição da bola em jogo após golo** - efetuada pelo guarda-redes, dentro da área de balizas, após apito do árbitro.

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

**4.2.6. Terreno de jogo** - A dimensão do campo de jogo é de 20x13m.

**4.2.7. Baliza** - Sugere-se a utilização de balizas adaptadas (2,40m x 1,60m), tendo em conta as condições existentes na instalação, garantido sempre as condições de segurança das mesmas.

**4.2.8. Área de baliza:** um semicírculo de 5 m de raio com centro no meio da linha de baliza, ou uma reta aos mesmos 5 metros da baliza.

**4.2.9. Sanções:**

**4.2.9.1.** O tempo de exclusão é de 1 (um) minuto, mantendo o princípio enunciado no ponto 4.2.3. (substituição pedagógica).

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

### **4.3. INICIADOS (Andebol de 6)**

#### **4.3.1. CONSTITUIÇÃO DA EQUIPA**

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

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

**4.3.3. Substituições** - Só são permitidas substituições quando a equipa que a pretender fazer, tiver posse de bola. 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 4.3.2.

**4.3.4.** A equipa que se apresentar com menos de 10 jogadores terá de realizar o jogo, desde que apresente pelo menos 6 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.

**4.3.5. 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 (4:1 ou 3:2) no 3º período de jogo. No 2º e 4º período de jogo, é livre a utilização de sistemas defensivos, à exceção de defesas mistas.

#### **4.3.6. Sanções:**

**4.3.6.1.** 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 4.3.2.;

**4.3.6.2.** A equipa que se apresentar com menos de 10 atletas terá de realizar o jogo, caso apresente pelo menos 6 jogadores de início. À equipa infratora ser-lhe-á averbada Falta Administrativa, e o resultado será de 0-15.

### **4.4. JUVENIS e JUNIORES (Andebol de 7)**

Regulamentado pelas regras oficiais da modalidade, à exceção do “desconto de tempo” e o referido no ponto 4.4.2.

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

#### **4.4.1. CONSTITUIÇÃO DA EQUIPA**

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

4.4.2. 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, sendo o resultado final a considerar de 15-0.

4.4.3. Substituições - Só são permitidas substituições quando a equipa que a pretender fazer tiver posse de bola.

## 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 que compareceu ao jogo, mas não cumpriu o regulamento da prova, os pontos correspondentes à vitória serão atribuídos à equipa que cumprir o regulamento, sendo o resultado a considerar de 15-0.

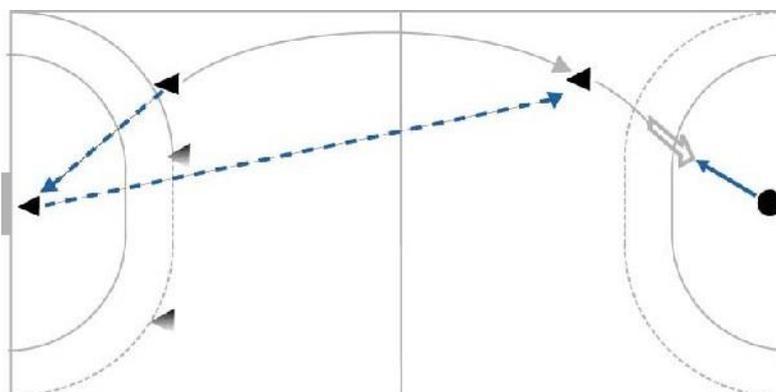
5.5. No caso de empate por pontos em qualquer prova, o desempate será efetuado da seguinte forma:

- 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;

**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, 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 go!o; 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;**
- 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 go!o. 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 aluno 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.