

REGULAMENTO TÉCNICO DE ANDEBOL

1. Terreno de jogo:

- 1.1. A **dimensão do campo** de jogo é de 25x18m;
- 1.2. **Baliza:** Serão utilizadas balizas com as medidas regulamentares (3,00m X 2,00m);
- 1.3. **Área de baliza:** Um semicírculo de 6 m de raio com centro no meio da linha de baliza.

2. A **bola de jogo** utilizada nos torneios é a nº 1;

3. O tempo de jogo tem a duração de **8 (oito) minutos**;

4. As **equipas têm constituição mista**, com 3 elementos do sexo masculino e 3 do sexo feminino. Em campo estarão 5 jogadores (4 jogadores de campo + 1 guarda-redes), havendo ainda 1 jogador suplente;

5. A **substituição dos jogadores** durante um jogo é em regime livre, tendo todos eles que jogar, no mínimo, 4 (quatro) minutos.

6. A **reposição da bola em jogo após golo** é realizada pelo guarda-redes, dentro da área de baliza, após apito do árbitro, independentemente dos jogadores adversários se encontrarem dentro da área de baliza, na sequência duma ação de jogo;

7. É obrigatório a utilização de uma **defesa individual (HxH)**. O não cumprimento deste ponto, implica a atribuição de uma falta administrativa e o resultado de 10-0.

8. O **tempo de exclusão** do jogador é de 1 (um) minuto. O jogador excluído deve ser substituído pelo jogador suplente. 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 da exclusão;

9. Um jogo terminará imediatamente se, por motivo das exclusões, uma equipa ficar reduzida a apenas **3 (três) jogadores**. Nesta circunstância, será averbada essa equipa uma **derrota** (1 ponto) no jogo, com o resultado de 10-0 a favor da outra equipa;

10. Será atribuída **falta de comparência** à equipa que se apresentar no local e hora definidos pela organização, com **3 (três) ou menos** jogadores, aptos para jogar. Perante a ocorrência de uma falta de comparência, é atribuída à equipa faltosa uma derrota (0 pontos) com o resultado de 15-0 a favor da outra equipa.

11. A equipa que se apresentar somente com 4 (quatro) jogadores aptos para jogar, realizará o jogo, sendo-lhe averbada uma **falta administrativa** (1 ponto), com o resultado final de 10-0 a favor da outra equipa;



12. Cabe à organização responsável por cada fase (Agrupamento, CLDE e Final Nacional), decidir qual o **modelo de competição** (fase de grupos e fase final) mais adequado a realizar, em função das condições existentes;
13. A classificação das equipas nas fases de grupo do Quadro Competitivo é determinada pela soma da **pontuação** obtida no total dos jogos efetuados, de acordo com o seguinte:
- VITÓRIA 3 PONTOS
 - EMPATE 2 PONTOS
 - DERROTA ou FALTA ADMINISTRATIVA 1 PONTO
 - FALTA DE COMPARÊNCIA 0 PONTOS
14. A **classificação final** nas fases de grupos, será estabelecida por ordem decrescente dos pontos obtidos, classificando-se em 1º lugar a equipa com maior número de pontos.
15. No caso de **empate na classificação final** nas fases de grupos, o **desempate** será efetuado da seguinte forma:
- 15.1. Número de pontos obtidos nos jogos entre si;
 - 15.2. Maior diferença entre golos marcados e sofridos nos jogos entre as equipas empatadas;
 - 15.3. Maior diferença entre golos marcados e sofridos no total dos jogos realizados entre todas as equipas;
 - 15.4. Maior número de golos marcados na respetiva fase da competição;
 - 15.5. Menor número de golos sofridos na respetiva fase da competição;
 - 15.6. Menor número de infrações disciplinares averbadas durante a realização da competição:
 - Cartão amarelo ----- 1 ponto
 - Exclusão ----- 2 pontos
 - Cartão vermelho direto ----- 8 pontos
16. Se uma equipa, por qualquer razão, for **eliminada do quadro competitivo numa fase de grupos**, todos os jogos por ela realizados são anulados e não contam para a classificação final;
17. Sempre que nos torneios, existir uma fase final (a eliminar), em caso de **empate** no final do jogo, este deve ser desempatado, através da marcação de 3 (três) livres de 7 metros efetuados por 3 (três) jogadores diferentes de cada equipa. Se ainda assim o empate subsistir, continua-se com a marcação dos livres de 7 metros, numa fase de “morte súbita”, efetuados, até ser possível, por jogadores diferentes.
18. Os **árbitros** para cada jogo serão nomeados pela organização.



BOLETIM DE JOGO

		Jogo Nº	Escalão	Género		VI Taça Desporto Escolar Unicef							
		Fase	Série	Data	Hora	ANDEBOL							
		Local											
A	Equipa Visitada			Equipa Visitante			A		B				
	CLDE	CRDE		CLDE	CRDE								
										Livres 7 metros		A	B
A		Nome e Identificação							Árbitro				
Nº	Equipa A	Cap.	Nº Cartão	Jogou	G	A	2'	2'	2'	D			
											Assinatura		
											Árbitro		
											Assinatura		
Nome Prof Resp.										Secretário			
Assin.													
B		Nome e Identificação							Assinatura				
Nº	Equipa B	Cap.	Nº Cartão	Jogou	G	A	2'	2'	2'	D			
											Cronometrista		
											Assinatura		
Nome Prof Resp.													
Assin.													

		Jogo Nº	Escalão	Género		VI Taça Desporto Escolar Unicef							
		Fase	Série	Data	Hora	ANDEBOL							
		Local											
A	Equipa Visitada			Equipa Visitante			A		B				
	CLDE	CRDE		CLDE	CRDE								
										Livres 7 metros		A	B
A		Nome e Identificação							Árbitro				
Nº	Equipa A	Cap.	Nº Cartão	Jogou	G	A	2'	2'	2'	D			
											Assinatura		
											Árbitro		
											Assinatura		
Nome Prof Resp.										Secretário			
Assin.													
B		Nome e Identificação							Assinatura				
Nº	Equipa B	Cap.	Nº Cartão	Jogou	G	A	2'	2'	2'	D			
											Cronometrista		
											Assinatura		
Nome Prof Resp.													
Assin.													