



# **REGULAMENTO ESPECÍFICO DE ANDEBOL 2025-2026**

## Índice

|      |   |    |
|------|---|----|
| 1.   | Introdução  | 2  |
| 2.   | Escalões Etários, Dimensões do Campo, Bola, Tempo de Jogo | 2  |
| 3.   | Constituição das Equipas                                  | 3  |
| 3.1. | Infantis 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. | Infantis B  | 5  |
| 4.3. | Iniciados   | 5  |
| 4.4. | Juvenis   | 6  |
| 4.5. | Juniores  | 7  |
| 4.6. | DE Escola Ativa   | 7  |
| 5.   | Classificação, Pontuação e Desempate                      | 7  |
| 6.   | Arbitragem  | 9  |
| 7.   | Casos Omissos   | 9  |
|      | Anexo - Dinamização “DE Escola Ativa” – Andebol 4 Kids    | 10 |

## 1. INTRODUÇÃO

Este Regulamento Específico aplica-se a todas as competições de Andebol realizadas no âmbito do Regulamento Geral de Funcionamento do Desporto Escolar 2025-2026 (RGFDE) e em conformidade com o estipulado no Regulamento de Provas e Competições do Desporto Escolar 2025-2026 (RPCDE) 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 Infantil A e B, Iniciados e Juvenis 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

| ESCALÃO             | ANO DE NASCIMENTO |
|---------------------|-------------------|
| INFANTIL A (SUB 11) | 2015 a 2017       |
| INFANTIL B (SUB 13) | 2013 e 2014       |
| INICIADO (SUB 15)   | 2011 e 2012       |
| JUVENIL (SUB 18)    | 2008 a 2010       |
| JÚNIOR (SUB 21)     | 2004 a 2007       |

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

| Escalões                                   | Dimensões do Campo | Bola         | Tempo de Jogo Intervalo | Observações  |
|--|--------------------|--------------|-------------------------|--------------|
| INFANTIL A (SUB 11)                        | 20m x 13m* a)      | Nº 0         | *                       | Andebol de 4 |
| INFANTIL B (SUB 13)                        | 20m x 18m* a)      | Nº 1         | *                       | Andebol de 5 |
| INICIADO M (SUB 15)<br>INICIADO F (SUB 15) | 40m x 20m          | Nº 2<br>Nº 1 | 4 x 10' (1+5+1)         | Andebol de 6 |
| JUVENIL M (SUB 18)<br>JUVENIL F (SUB 18)   | 40m x 20m          | Nº 3<br>Nº 2 | 2 x 25' (10')           | Andebol de 7 |
| JÚNIOR M (SUB 21)<br>JÚNIOR F (SUB 21)     | 40m x 20m          | Nº 3<br>Nº 2 | 2 x 25' (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. INFANTIS A (Andebol de 4) – DE ESCOLA ATIVA**

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/Encontro/Convívio, 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. É OBRIGATÓRIO**, que em todos os períodos, estejam atletas de ambos os géneros em campo.

**4.1.4.** 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.

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

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

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

**4.1.8.** 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.

**4.1.9.** 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.

**4.1.10.** Sanções:

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

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

**4.1.11.** Resultado do Jogo: Não há resultado e com isso não haverá classificação neste escalão.

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

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

### **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. É OBRIGATÓRIO**, que em todos os períodos, estejam atletas de ambos os géneros em campo.

**4.2.4. 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.

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

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

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

**4.2.8. 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.

**4.2.9. 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.

**4.2.10. Sanções:**

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

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

**4.2.11. Resultado do Jogo:** Não há resultado e com isso não haverá classificação neste escalão.

## **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 (Andebol de 7)**

Regulamentado pelas regras oficiais da modalidade, à exceção do “desconto de tempo” e o referido no ponto 4.4.1. e 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.** É OBRIGATÓRIO, que todos, **no mínimo 10** atletas inscritos no boletim de jogo, tenham participação efetiva no jogo.

**4.4.3.** 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 a considerar, de 15-0.

**4.4.4.** Substituições - Só são permitidas substituições quando a equipa que a fizer tiver posse de bola.

#### **4.5. JUNIORES (Andebol de 7)**

Regulamentado pelas regras oficiais da modalidade, à exceção do “desconto de tempo” e o referido no ponto 4.4.1.

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

##### **4.5.1. CONSTITUIÇÃO DA EQUIPA**

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

**4.5.2.** 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 a considerar, de 15-0.

#### **4.6. DE ESCOLA ATIVA**

Uma vez que o DE Escola Ativa pode ser desenvolvido em qualquer escalão/ciclo, sugerimos que, no âmbito do Andebol se siga o preconizado no programa do Andebol 4 Kids. Para isso consultem o anexo ao presente regulamento.

### **5. CLASSIFICAÇÃO, PONTUAÇÃO e DESEMPATE**

5.1. A classificação das equipas nas várias fases do quadro competitivo, nos escalões de iniciados, juvenis e juniores, 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, nos escalões de iniciados, juvenis e juniores, 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.

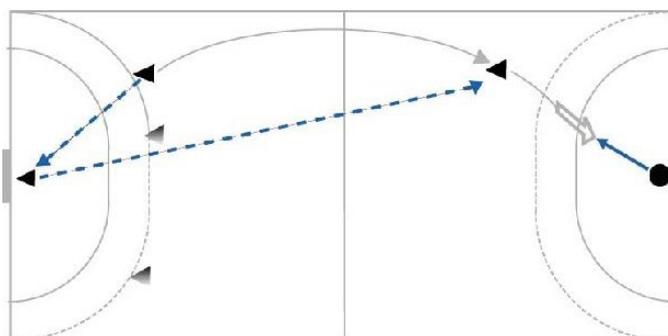
5.5. No caso de empate por pontos em qualquer prova, o desempate será efetuado da seguinte forma:

- 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 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;**
- 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**

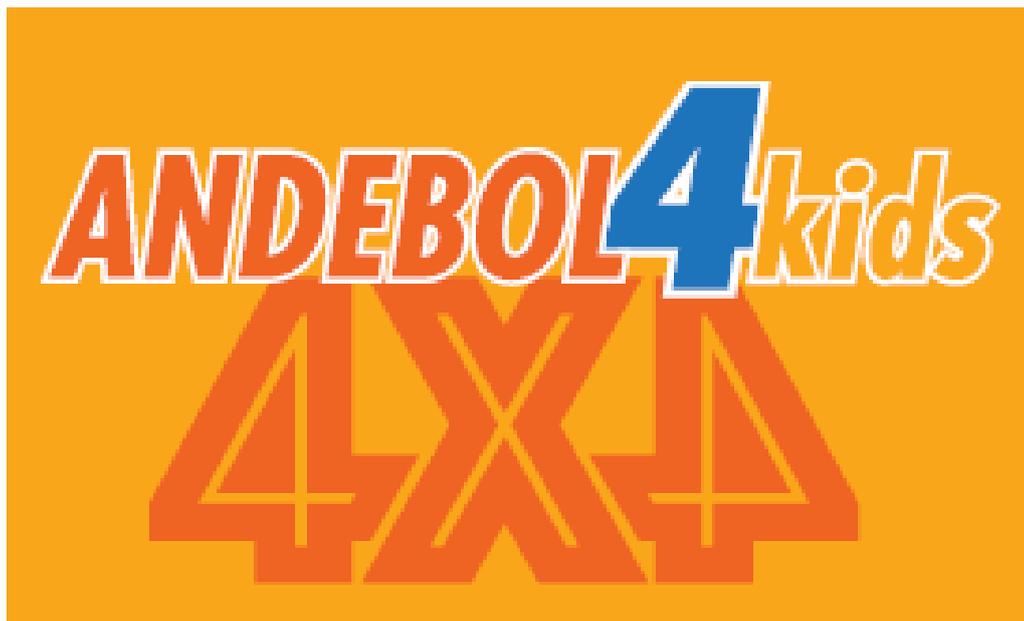
- 6.1. Os jogos são dirigidos por 2 árbitros e por 2 oficiais de mesa.
- 6.2. Compete ao professor responsável pelo grupo-equipa a formação básica dos seus mais diretos colaboradores (árbitro, oficial de mesa e aluno dirigente).

## **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.

# ANEXO

DINAMIZAÇÃO do “DE ESCOLA ATIVA”



## **1 - OBJETIVOS DO ANDEBOL 4 KIDS**

- Promover a participação do maior número possível de alunos nesta vertente simplificada da modalidade de Andebol, adaptada à iniciação;
- Criar um ambiente agradável e propício à aprendizagem e desenvolvimento de todos os participantes, onde a participação, inclusão e o divertimento são fundamentais;
- Promover atitudes de desportivismo e Fair Play, reconhecendo comportamentos eticamente relevantes.

## **2 - O JOGO DE ANDEBOL NA ESCOLA**

- O jogo tem de ser simples, reduzindo o número de alunos, permitindo assim maior possibilidade de sucesso.
- O jogo tem de proporcionar experiências positivas e divertimento.
- Por isso pretendemos que o jogo se realize:
  - Em campos reduzidos
  - Com número reduzido de jogadores
  - Para maior intervenção no jogo
  - E mais ações de sucesso pelos alunos

## **3 - VANTAGENS DO ANDEBOL DE 4**

- Maior espaço entre jogadores, logo movimentos mais amplos e mais situações de êxito
- Duas linhas de passe - jogo simplificado.

## **4 - ORGANIZAÇÃO COMPETITIVA**

- Premissa de integração e não de exclusão.
- O jogo é para todos e todos devem participar.
- O modelo de competição não considera eliminação ou apuramentos.
- Todas as equipas devem realizar o mesmo número de jogos.
- Ideia base: participação de todas as equipas em todos os momentos, realizando o maior número possível de jogos, não havendo exclusão de equipas no processo.
- Premissa de integração e não de exclusão.
- O jogo é para todos e todos devem participar.
- O modelo de competição não considera eliminação ou apuramentos.
- Todas as equipas devem realizar o mesmo número de jogos.
- Ideia base: participação de todas as equipas em todos os momentos, realizando o maior número possível de jogos, não havendo exclusão de equipas no processo.

- O sistema de competição será determinado por cada escola, tendo em conta a sua especificidade, mas privilegiando um sistema que garanta o maior número de jogos possível a cada equipa
- Cada turma pode participar com equipas por género ou mistas. Mas os Torneios devem ser preferencialmente MISTOS

## 5 - REGRAS DO JOGO

### 5.1. Constituição das equipas

- Mínimo de 4 e máximo de 6 alunos (nomeando um Capitão de Equipa).
- Não existe guarda-redes fixo (todos devem passar por esta posição de jogo).
- Um aluno só pode estar inscrito numa única equipa.
- Todos os alunos inscritos nas equipas participantes, têm obrigatoriamente de jogar em todos os jogos que as suas equipas realizarem.

### 5.2. Tempo de Jogo

- Deve ser definido por cada escola, devendo ser estipulado em função do número de equipas e espaços disponíveis.
- Deve considerar-se o tempo base 10 minutos por jogo, com uma realização mínima de 3 jogos.
- O cronómetro apenas para, em situações anómalas, tais como: acidente, lesão, interrupção do jogo, ou outras de força maior.

Ideal: um único cronómetro para 3 campos (quando em pavilhão)

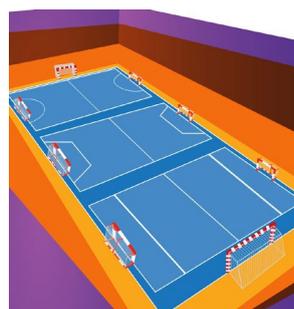
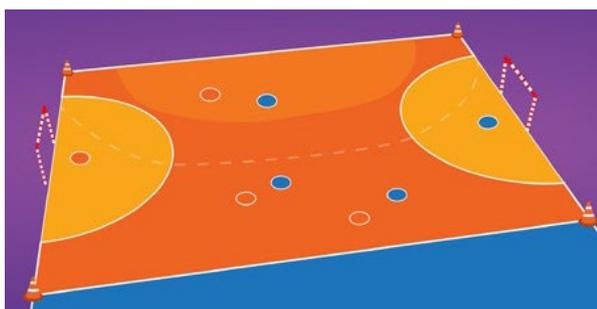
### 5.3. Resultados / Classificação

- Não existe marcador nem classificações nos encontros do projeto “Andebol4Kids”, apenas registo dos resultados dos jogos.

### 5.4. Campo

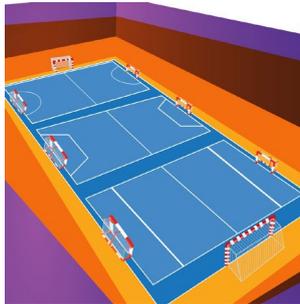
- As dimensões do campo são as correspondentes a 1/3 de campo de andebol (aproximadamente 20x13metros).

Admitem-se adaptações a estas medidas, em função das características do local onde se realizam os jogos e (ou) das necessidades da organização.



### 5.5. Área de Baliza

- A área de baliza deve ter 5 metros (podendo ser circular ou em alternativa reta – tipo andebol de praia ou em trapézio)



### 5.6. Balizas

- As balizas deverão ter tamanho reduzido (1,60x2,40m) ou em alternativa reduzir a altura de balizas de tamanho formal.



### 5.7. Bolas

- Deverão ser utilizadas as seguintes bolas:

- T0 (46-48 cm) no 2º ciclo
- T1 (50-52cm) no 3º ciclo e secundário

Fundamental jogar com bolas macias e que todos os alunos consigam agarrar.



### 5.8. Vamos comer o Jogo

- Quem inicia com a bola? Realizam pedra, papel, tesoura. O vencedor sai com bola.



### 5.9. Reposição após golo

- Reposição da bola após golo é realizada sempre pelo guarda-redes em qualquer posição da área de baliza, os jogadores contrários têm de estar a 3m da área (após golo ou lançamento de baliza).
- Não existe bola ao meio-campo, nem linha de meio-campo!



### 5.10. Contacto Físico

- O jogo deve ser realizado sempre sem contacto físico, penalizando com exclusão todas as ações de empurrar, agarrar ou puxar (2' ou tempo ajustado à duração do jogo).
- Mas não queremos que existam exclusões, por isso é importante limitar os contactos.

### 5.11. Como Proceder nas Exclusões de 2 minutos

- Caso exista exclusão, realiza-se sempre substituição pedagógica (o aluno é substituído por outro colega da equipa durante os 2').
- Nunca deverá ficar nenhuma equipa em inferioridade numérica.

### 5.12. Guarda-Redes

- O guarda-redes poderá jogar à frente, caso os professores assim o entendam. A sua utilização à frente poderá ajudar na criação de ações de sucesso e de maior número de golos no jogo.

### 5.13. Substituições

- Não existem substituições, quando em processo defensivo. Ou seja, só pode haver substituições quando a equipa tem posse de bola (assim, quem ataca também defende).

### 5.14. Utilização de todos

- Todos terão de ser utilizados no jogo, proporcionando tempos aproximadamente iguais de utilização a todos os alunos.

### 5.15. Utilização de todos

- Todos terão de ser utilizados no jogo, proporcionando tempos aproximadamente iguais de utilização a todos os alunos.

## 6. MODELOS DE ORGANIZAÇÃO

- O Andebol4Kids pretende ser mais que um simples torneio.
- Pretende-se que além dos jogos de andebol se realizem atividades alternativas complementares:
- Estações de skills técnicos, Goalcha, Jogos tradicionais, etc...
- Pretende-se que os alunos joguem andebol, mas em simultâneo se possa potenciar atividades lúdicas e paralelas ao jogo

**Vamos fazer do andebol uma festa: festand**

## 7. QUADRO RESUMO DAS REGRAS

| JOGO              |   | REGRAS  |
|-------------------|---|---|
| Forma disputa     | 4x4 (3 + GR)  | <ul style="list-style-type: none"><li>• Reposição da bola pelo GR, jogadores contrários a 3m da área</li><li>• Substituição Pedagógica nas exclusões</li><li>• Equipamento igual para todos os alunos, podendo qualquer um ser GR</li><li>• O GR poderá jogar à frente</li><li>• Todos terão de ser utilizados no jogo, proporcionando tempos iguais de utilização</li><li>• Não há substituições, aquando em processo defensivo.</li></ul> |
| Campo             | 13m x 20m   |   |
| Áreas             | 5m (retas , circulares ou em trapézio)                                      |   |
| Balizas           | 1,60mx2,40m   |   |
| Tempo jogo        | Em função do número de jogos a realizar                                     |   |
| Modelo competição | FESTAND, com várias equipas e inclusão de estações de trabalho multivariado |   |