REPÚBLICA PORTUGUESA

AGSE AGÊNCIA PARA A GESTÃO DO SISTEMA EDUCATIVO

Desporto Escolar

ANDEBOL

REGULAMENTO ESPECÍFICO

2026-2028

Ficha Técnica

Título

Regulamento Específico de Andebol 2026-2028

Data

Outubro de 2026

Edição

1.ª edição

Autoria

Agência para a Gestão do Sistema Educativo, I. P.

Coordenação

Unidade de Desporto Escolar

Página eletrónica oficial

Desporto Escolar

Índice

Índice 3
Introdução 5
Capítulo I **Caraterísticas da competição** 6
Artigo 1º **Escalões etários** 6
Artigo 2º **Tipologia das Provas, Formato de jogo e variantes da modalidade** 6
Artigo 3º **Instalações Desportivas/ Dimensões do espaço de prática** 7
Artigo 4º **Material e equipamento** 7
Artigo 5º **Organização Temporal da Competição/Tempo de Jogo** 8
Capítulo II **Constituição das equipas e normas regulamentares** 8
Artigo 6º **Constituição das equipas** 8
Artigo 7º **Acreditação ou identificação** 9
Artigo 8º **Falta administrativa e Falta de Comparência** 9
Artigo 9º **Subidas de escalão** 9
Artigo 10º **Elegibilidade dos alunos e participação de alunos federados** 10
Capítulo III **Regulamento técnico-pedagógico** 11
Artigo 11º **DE Jogar +** 11
Artigo 12º **Infantil B (Sub 13)** 17
Artigo 13º **Iniciado (Sub 15)** 18
Artigo 14º **Juvenil (Sub 18)** 18
Artigo 15º **Júnior (Sub 21)** 19
Capítulo IV **Organização das provas e competições** 19
Artigo 16º **Procedimentos** 19
Capítulo V **Sistema de Classificação** 20
Artigo 17º **Critérios de pontuação e de desempate** 20
Capítulo VI **Ajuizamento, Arbitragem ou Secretariado** 22
Artigo 18º **Ajuizamento** 22

Capítulo VII **Ética e Fair-Play** 23
Artigo 19º **Cartão Branco** 23
Capítulo VIII **Disposições Finais** 23
Artigo 20º **Considerações Finais** 23
Anexos 25

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 conformidadecom o estipulado no Regulamento de Provas e Competições do Desporto Escolar (RPCDE) e Regras oficiais da Federação de Andebol de Portugal, em vigor.

Pode, ainda, ser complementado pelo Regulamento de Prova da respetiva fase (Local, Regional e Nacional), a elaborar pela respetiva entidade organizadora.

As regras oficiais da Federação de Andebol de Portugal aplicam-se a todos os escalões, com a adaptação das regras às condições de realização dos jogos, ao equipamento disponível e aos recursos humanos existentes nas escolas. Para os vários escalões aplica-se ainda o Regulamento Técnico Pedagógico exposto neste documento.

No projeto «DE Competição», as provas e competições constituem a expressão do trabalho pedagógico e desportivo desenvolvido de forma regular e continuada pelos Grupos-Equipa, valorizando a participação efetiva, o compromisso dos alunos e a identidade da escola. A participação competitiva pressupõe a integração efetiva dos alunos no respetivo Grupo-Equipa e a sua participação regular no processo de treino e preparação desenvolvido pela escola, nos termos do RGFDE e do RPCDE, não sendo permitida a inscrição de alunos exclusivamente para reforço competitivo pontual

Neste sentido, este regulamento visa a criação de condições para o alargamento gradual da oferta do Andebol, com carácter regular, mas também ocasional, de forma inclusiva, participativa e progressiva, alinhadas com os Projetos Educativos e com a Estratégia Nacional para o Desporto Escolar, permitindo o desenvolvimento integral dos alunos e simultaneamente o desenvolvimento desportivo individual e coletivo.

Capítulo I

Caraterísticas da competição

Artigo 1º

Escalões etários

1. Para efeitos de participação nas atividades e competições do Desporto Escolar, quando aplicável, os alunos enquadram se por escalões etários, nos termos da tabela que se segue:

ANO LETIVO / ESCALÃO	2026/2027	2027/2028
	Ano de Nascimento	Ano de Nascimento
Infantil A (Sub 11)	2016 a 2018	2017 a 2019
Infantil B (Sub 13)	2014 e 2015	2015 e 2016
Iniciado (Sub 15)	2012 e 2013	2013 e 2014
Juvenil (Sub 18)	2009 a 2011	2010 a 2012
Júnior (Sub 21)	2005 a 2008	2006 a 2009

2. Os alunos do escalão Infantil A (Sub 11) podem participar nas atividades de treino dos Grupos-Equipa (GE) do projeto «DE Competição», incluindo o exercício de funções de arbitragem e de aluno-dirigente exclusivamente no âmbito dos treinos, não podendo participar nas provas e competições deste projeto na qualidade de alunos-praticantes, juízes-árbitros ou alunos-dirigentes.

3. Os alunos referidos no número anterior devem constar da ficha de inscrição do respetivo Grupo-Equipa, não sendo contabilizados para efeitos do número mínimo de alunos exigido para a sua constituição.

Artigo 2º

Tipologia das Provas, Formato de jogo e variantes da modalidade

1. O jogo de Andebol deverá realizar-se de acordo com a seguinte tabela:

ESCALÃO	Variante
Infantil A (Sub 11)	Andebol de 4
Infantil B (Sub 13)	Andebol de 5
Iniciado (Sub 15)	Andebol de 6
Juvenil (Sub 18)	Andebol de 7
Júnior (Sub 21)	Andebol de 7

Artigo 3º

Instalações Desportivas/ Dimensões do espaço de prática

1. As dimensões do campo deverão ser as seguintes:

ESCALÃO	Dimensões
Infantil A (Sub 11)	20m x 13m
Infantil B (Sub 13)	20m x 18m
Iniciado (SUB 15)	40m x 20m
Juvenil (SUB 18)	40m x 20m
Júnior (SUB 21)	40m x 20m

Artigo 4º

Material e equipamento

2. O tamanho da bola deverá ser:

ESCALÃO	Bola
Infantil A (Sub 11)	Nº 0
Infantil B (Sub 13)	Nº 1
Iniciado M (SUB 15) Iniciado F (SUB 15)	Nº 2 Nº 1
Juvenil M (SUB 18) Juvenil F (SUB 18)	Nº 3 Nº 2
Júnior M (SUB 21)	Nº 3

Júnior F (SUB 21)	Nº 2

2. Todos os alunos da equipa devem apresentar-se em campo com equipamento próprio, identificador da sua escola, sendo obrigatoriamente as camisolas numeradas.

Artigo 5º

Organização Temporal da Competição/Tempo de Jogo

1. Consoante o escalão, deverão ser seguidas as indicações seguintes:

Escalão	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)

ESCALÃO	Tempo de Jogo Intervalo
Iniciado (SUB 15)	4 x 10' (1+5+1)
Juvenil (SUB 18)	2 x 25' (10')
Júnior (SUB 21)	2 x 25' (10')

Capítulo II

Constituição das equipas e normas regulamentares

Artigo 6º

Constituição das equipas

1. Infantis B

a) 10 jogadores no mínimo e 12 no máximo;

b) 1 Professor responsável pelo Grupo-Equipa;

c) 1 Aluno árbitro e 1 oficial de mesa;

2. Iniciados, Juvenis e Juniores

a) 10 jogadores no mínimo e 14 no máximo;

b) 1 Professor responsável pelo Grupo-Equipa;

c) 1 Aluno árbitro e 1 oficial de mesa;

Artigo 7º

Acreditação ou identificação

1. Antes do início de qualquer jogo é obrigatória a acreditação e identificação dos alunos praticantes, juízes -árbitros, dirigentes e professores responsáveis pelos GE.
2. A identificação dos alunos praticantes, juízes-árbitros, dirigentes e demais participantes é feita mediante apresentação de documento oficial de identificação válido, com fotografia e data de nascimento, designadamente Cartão de Cidadão, Passaporte ou Autorização de Residência.

Artigo 8º

Falta administrativa e Falta de Comparência

1. Perante a ocorrência de uma falta administrativa (a equipa 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**.
2. Perante a ocorrência de uma falta de comparência, é atribuída derrota por **15-0** à equipa que **não compareceu** ao jogo, sendo atribuídos **0 pontos**.
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 (1 ponto), sendo o resultado final a considerar de 15-0.

Artigo 9º

Subidas de escalão

1. A decisão de subida de escalão deve respeitar o princípio do harmonioso desenvolvimento do aluno e implica que, no decurso desse ano letivo, o aluno deixe de poder participar, em competições oficiais, no escalão correspondente à sua idade.

2. No escalão Infantil A (Sub 11) e Juvenil (Sub 18), não é permitida a subida ao escalão imediatamente superior.

3. No escalão Infantil B (Sub 13), a subida ao escalão imediatamente superior é permitida aos alunos que se encontrem em qualquer um dos anos do escalão correspondente à sua idade.

4. No escalão de Iniciado (Sub 15), a subida ao escalão imediatamente superior apenas é permitida aos alunos que se encontrem no último ano do escalão correspondente à sua idade. No escalão Infantil B (Sub 13), a subida ao escalão imediatamente superior é permitida aos alunos que se encontrem em qualquer um dos anos do escalão correspondente à sua idade.

Artigo 10º

Elegibilidade dos alunos e participação de alunos federados

1. A condição de aluno federado não constitui impedimento à participação nas provas e competições de Futsal do projeto «DE Competição».

2. A participação dos alunos federados deve compatibilizar-se com a criação de oportunidades efetivas de participação, progressão e sucesso desportivo para os alunos não federados.

3. Apenas podem participar, na qualidade de alunos-praticantes, nas provas e competições do projeto «DE Competição» os alunos devidamente inscritos no respetivo Grupo-Equipa e que nele desenvolvam atividade regular ao longo do ano letivo, nos termos do RGFDE e do RPCDE, não sendo permitida a participação exclusivamente para reforço competitivo pontual.

4. Compete ao professor responsável pelo grupo-equipa assegurar o cumprimento dos requisitos de elegibilidade e participação e o registo da condição de aluno federado ou não federado no processo de inscrição. Sempre que solicitado pela entidade organizadora, o AE/EnA/EEPC deve disponibilizar os elementos necessários à comprovação da integração efetiva e da participação regular dos alunos no grupo-equipa, nos termos do RPCDE.

5. A condição de aluno federado na modalidade de Andebol deve ser assinalada no boletim de jogo, de acordo com a informação constante do respetivo processo de inscrição, para efeitos de monitorização e análise da participação.

Capítulo III

Regulamento técnico-pedagógico

Artigo 11º

DE Jogar +

1. O DE Jogar+ tem como objetivo proporcionar a todos os alunos experiências desportivas de qualidade, inclusivas, diversificadas e motivadoras. As atividades pedagógicas devem contribuir para desenvolver a literacia física, a autonomia, o gosto pela prática e a confiança dos alunos, respeitando o seu ritmo de desenvolvimento e promovendo uma competição pedagogicamente significativa. Recomenda-se a consulta do Referencial DE JOGAR+, onde constam os princípios orientadores do Projeto.



1. Objetivos do Andebol 4 Kids

a) Promover a participação do maior número possível de alunos nesta vertente simplificada da modalidade de Andebol, adaptada à iniciação;

b) Criar um ambiente agradável e propício à aprendizagem e desenvolvimento de todos os participantes, onde a participação, inclusão e o divertimento são fundamentais;

c) 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:

a) Em campos reduzidos

b) Com número reduzido de jogadores

c) Para maior intervenção no jogo

d) E mais ações de sucesso pelos alunos

3. Vantagens do Andebol de 4

a) Maior espaço entre jogadores, logo movimentos mais amplos e mais situações de êxito

b) Duas linhas de passe - jogo simplificado.

4. Organização competitiva

a) Premissa de integração e não de exclusão.

b) O jogo é para todos e todos devem participar.

c) O modelo de competição não considera eliminação ou apuramentos.

d) Todas as equipas devem realizar o mesmo número de jogos.

e) 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.

f) Premissa de integração e não de exclusão.

g) O jogo é para todos e todos devem participar.

h) O modelo de competição não considera eliminação ou apuramentos.

i) Todas as equipas devem realizar o mesmo número de jogos.

j) 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.

k) 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.

l) Cada turma pode participar com equipas por género ou mistas. Mas os Torneios devem ser preferencialmente MISTOS.

5. Regras do jogo

a) 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.

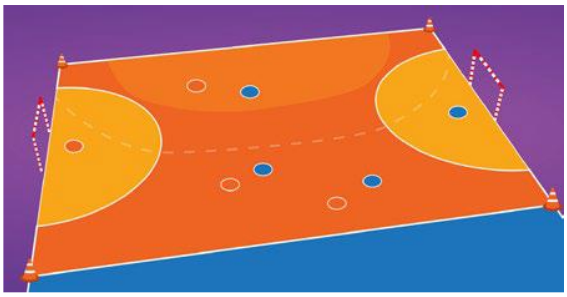
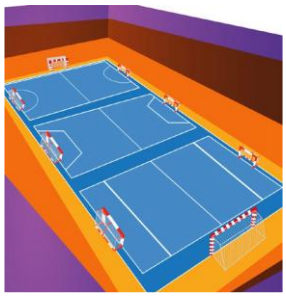
b) Tempo de Jogo - Deve ser definido por cada escola, devendo ser estipulado em função do número de equipas e espaços disponíveis. Deve considerar-se o tempo base 10 minutos por jogo, com uma realização mínima de 3 jogos. O cronómetro apenas para, em situações anómalas, tais como: acidente, lesão, interrupção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

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

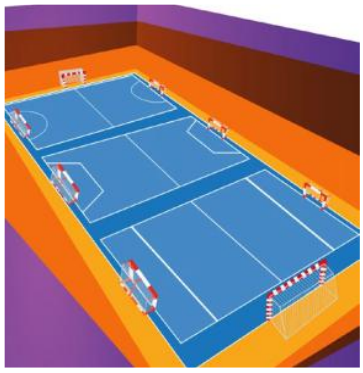
c) Resultados / Classificação - Não existe marcador nem classificações nos encontros do projeto “Andebol4Kids”, apenas registo dos resultados dos jogos.

d) 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.

e) 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)



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



g) 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.



h) Vamos começar o jogo - Quem inicia com a bola? Realizam pedra, papel, tesoura. O vencedor sai com bola.



i) 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!



j) 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.

k) 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.

l) 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.

m) 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).

n) Todos têm que jogar - 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)	• Reposição da bola pelo GR, jogadores contrários a 3m da área • Substituição Pedagógica nas exclusões • Equipamento igual para todos os alunos, podendo qualquer um ser GR • O GR poderá jogar à frente • Todos terão de ser utilizados no jogo, proporcionando tempos iguais de utilização • Não há substituições, aquando em processo defensivo.
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	

Artigo 12º

Infantil B (Sub 13)

1. No escalão de Infantil B, os grupos-equipa são obrigatoriamente constituídos por elementos do género masculino e feminino, inscritos regulamentarmente no género misto.
   a) É obrigatório, que todos os atletas inscritos no boletim de jogo permaneçam em campo no mínimo 1 (um) período, e no máximo 3 (três).
   b) É obrigatório, que em todos os períodos, estejam atletas de ambos os géneros em campo.
   c) 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 na alínea a) do presente.
   d) 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.
   e) A reposição da bola em jogo após golo tem que ser efetuada pelo guarda-redes, dentro da área de balizas, após apito do árbitro.
   f) É obrigatório, a utilização de um sistema defensivo individual.
   g) 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.
   h) 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 de distância da baliza.
   i) Sanções disciplinares - O tempo de exclusão é de 1 (um) minuto, mantendo o princípio enunciado na alínea c) do número 1 do artigo 12.º
   j) Resultado do Jogo - Não há resultado e com isso não haverá classificação neste escalão.

Artigo 13º

Iniciado (Sub 15)

1. É obrigatório que todos os atletas inscritos no boletim de jogo permaneçam em campo no mínimo 1 (um) período, e no máximo 3 (três).
2. 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 na alínea a) do número 1 do artigo 13.º.
3. 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. É obrigatória a utilização de uma defesa individual, 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.
5. Sanções disciplinares - No caso de desqualificação (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 na alínea a) do número 1 do artigo 13.º.

Artigo 14º

Juvenil (Sub 18)

1. Regulamentado pelas regras oficiais da modalidade, à exceção do "desconto de tempo", pois só é permitido solicitar um (1) pedido de "*desconto de tempo*" – "*time out*", por cada parte de jogo**.**
2. É obrigatório, que todos, no mínimo 10 atletas, inscritos no boletim de jogo, tenham participação efetiva no jogo.
3. Substituições- Só são permitidas substituições quando a equipa que a pretender fazer, tiver posse de bola.

Artigo 15º

Júnior (Sub 21)

1. Regulamentado pelas regras oficiais da modalidade, à exceção do "desconto de tempo", pois só é permitido solicitar um (1) pedido de "*desconto de tempo*" – "*time out*", por cada parte de jogo**.**
2. É obrigatório, que todos, no mínimo 10 atletas, inscritos no boletim de jogo, tenham participação efetiva no jogo.
3. Substituições- Só são permitidas substituições quando a equipa que a pretender fazer, tiver posse de bola.

Capítulo IV

Organização das provas e competições

Artigo 16º

Procedimentos

1. As competições de Andebol do projeto "DE Competição" são organizadas na Fase Local, podendo incluir Fases Regionais e Nacionais, se previstas pela estrutura do Desporto Escolar;
2. Na Fase Local, a definição do modelo competitivo, do número de voltas e jornadas deve assegurar a todas os grupo-equipas a participação de um número mínimo de jogos/encontros. Deve ainda assegurar a realização do maior número possível de jogos, de acordo com as condições da organização, proporcionando aos alunos experiências regulares e significativas de participação competitiva;
3. Nas provas e competições de Andebol têm que ser utilizados os modelos oficiais de boletim de jogo, de acordo com o escalão etário e modelo de jogo, disponibilizados em anexo;
4. No boletim de jogo têm que contar todos os intervenientes do jogo (jogadores, árbitros e professores);
5. A identificação da condição de aluno federado no boletim de jogo é efetuada nos termos do n.º 5 do artigo 10º;

6. Compete ao Professor responsável pelo Grupo-equipa assegurar a correção das informações relativas aos alunos da sua equipa, incluindo a identificação da condição de aluno federado;
7. O preenchimento do boletim de jogo é assegurado pelo secretário, em colaboração com a equipa de arbitragem, devendo ser registados os resultados parciais e final, a participação efetiva dos jogadores e as sanções disciplinares aplicadas, de acordo com as regras e regulamento do jogo de Andebol.

Capítulo V

Sistema de Classificação

Artigo 17º

Critérios de pontuação e de desempate

1. Classificação

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:

a) VITÓRIA	3 PONTOS
b) EMPATE	2 PONTOS
c) DERROTA ou FALTA ADMINISTRATIVA	1 PONTO
d) FALTA DE COMPARÊNCIA	0 PONTOS

e) 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.

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

i. Pelo número de pontos obtidos nos jogos entre si;
ii. A que tiver maior diferença entre golos marcados e sofridos nos jogos entre as equipas empatadas;
iii. Maior diferença entre golos marcados e sofridos no total dos jogos realizados entre todas as equipas;

iv. Pelo maior número de golos marcados na respetiva fase da competição;

v. Pelo menor número de golos sofridos na respetiva fase da competição.

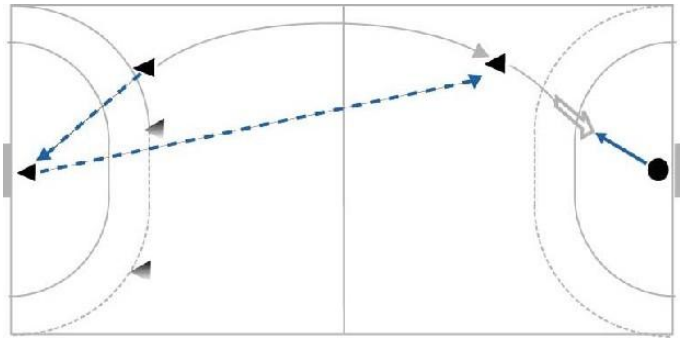
g) quando uma equipa, por qualquer razão, for eliminada do quadro competitivo, todos os jogos por ela realizados são anulados e não contam para a classificação final.

h) 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:

i. Cada equipa indicará 5 jogadores de campo e 1 guarda-redes que não estejam excluídos ou desqualificados. Cada jogador apenas poderá executar 1 remate;

ii. 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;

iii. 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;



iv. 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);

v. **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;**

vi. 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.

vii. 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.

Capítulo VI

Ajuizamento, Arbitragem ou Secretariado

Artigo 18º

Ajuizamento

1. O Plano Nacional de Formação de Juízes-Árbitros Escolares (PNFJAE) constitui um projeto estruturante do Desporto Escolar, destinado à formação de alunos para o exercício de funções de ajuizamento e arbitragem, promovendo valores de respeito, responsabilidade e ética desportiva.
2. A formação de Nível 1 (Fase Escola) **é obrigatória**, sendo assegurada pelo CDE, através do professor responsável pelo Grupo-Equipa, e devendo constar das atividades planeadas no PCDE.
3. A não realização da formação de Juízes-Árbitros de Nível 1 (Fase Escola), ou a inexistência de alunos juízes-árbitros com certificação desse nível devidamente inscritos nos DGDE, determina a aplicação de **falta administrativa** ao Grupo-Equipa no respetivo encontro ou competição, nos termos da regulamentação aplicável.

4. Serão disponibilizados documentos de apoio e os instrumentos de avaliação de nível base (Nível 1), a aplicar pelos professores responsáveis pelos Grupos-Equipa.
5. A Estrutura descentralizada do Desporto Escolar pode, mediante decisão própria, promover ações de formação de Nível 2 (Fase Local), no respeito pelo enquadramento geral do PNFJAE.

Capítulo VII

Ética e Fair-Play

Artigo 19º

Cartão Branco

1. O Cartão Branco é um recurso pedagógico criado para promover os valores, a ética e o fair play no desporto e tem como objetivo reconhecer e valorizar comportamentos eticamente corretos e atitudes de fair play demonstrados por alunos e professores.
2. A sua atribuição pode ser efetuada pelos juízes-árbitros, professores responsáveis, coordenadores de modalidade e elementos da organização, sempre que observem uma conduta merecedora desse reconhecimento.
3. A atribuição do Cartão Branco rege-se pelo Regulamento do Cartão Branco/Fair Play do Desporto Escolar e, sempre que seja exibido, deve ser preenchido o respetivo formulário disponibilizado nos canais oficiais do Desporto Escolar.

Capítulo VIII

Disposições Finais

Artigo 20º

Considerações Finais

1. Em tudo o que não se encontre previsto no presente regulamento, aplica-se o disposto no RGFDE, no RPCDE e nos documentos orientadores emitidos pela UDE.
2. Em caso de conflito entre o presente regulamento, o RPCDE e o RGFDE 26-28, prevalece o disposto no RGFDE 26-28.

3. A resolução de dúvidas e casos omissos é da competência da Agência para a Gestão do Sistema Educativo, I. P. (AGSE), através da UDE.

Anexos

Link:

Andebol 4kids_Ensino do jogo de Andebol

Andebol 4kids_Regras e Regulamentos