



D. PEDRO EM MOVIMENTO - TORNEIO INTER-TURMAS ANDEBOL (5X5) - 6.º ANO



REGULAMENTO TÉCNICO-PEDAGÓGICO

As regras aplicadas, que não constam neste Regulamento Técnico-Pedagógico, serão as oficiais da modalidade.

1- TERRENO DE JOGO

O torneio de ANDEBOL será realizado no campo situado junto aos balneários (Campo Norte).

2- TEMPO DE JOGO

O jogo será dividido por 2 períodos de 10 minutos cada (TEMPO CORRIDO). Entre cada período, haverá apenas troca de campo das equipas.

3- EQUIPA

- Cada turma poderá inscrever no torneio 1 equipa do género feminino e 1 do género masculino. No caso de haver uma turma que não faça inscrição de uma equipa feminina, a equipa masculina poderá incluir meninas, mas competirá no torneio masculino. Cada equipa, no mínimo, terá que inscrever 6 jogadores no torneio e, no máximo, poderá inscrever os que quiser.
- As equipas têm que comparecer à hora do jogo, com pelo menos cinco jogadores e, no máximo, com dez jogadores (efetivos + suplentes). O capitão(ã) de cada equipa fará a gestão dos seus jogadores.

4 - INÍCIO DO JOGO

As equipas devem estar devidamente preparadas para iniciar o jogo à hora marcada. A tolerância é de cinco minutos. A organização fornece a uma das equipas coletes para se diferenciar da equipa adversária. Se uma das equipas não comparecer dentro deste prazo é-lhe averbada derrota por quinze a zero (15-0) e zero (0) pontos.

5 – SUBSTITUIÇÕES / DISCIPLINA

- Não há limite de substituições. A responsabilidade das substituições pertence ao(à) capitão(ã) de equipa.
- No caso de haver uma exclusão de 2 minutos ou um cartão vermelho, poderá haver uma substituição pedagógica*, uma vez que a **defesa individual é obrigatória** nesta competição.
*Entende-se por substituição pedagógica a entrada de um jogador para o lugar do atleta excluído.
- Não há direito a reclamações pós jogo.



6 - QUADRO COMPETITIVO

- a) A competição será disputada por anos de escolaridade e nos géneros masculino e feminino.
- b) O sistema de competição dependerá do número de equipas inscritas.

7 - RESULTADO FINAL / DESEMPATES

- a) Será vencedora a equipa que no final do jogo marcar o maior número de golos.
- b) Nas fases finais, se o resultado for uma igualdade, será realizada uma série de 3 livres de 7 metros. No caso de permanecer o empate, será aplicada a regra de “Morte Súbita”. Nenhum jogador poderá marcar um segundo 7 metros, antes que todos marquem.

8 - CLASSIFICAÇÃO

Vitória: 3 pontos

Empate: 2 pontos

Derrota: 1 ponto

Falta de Comparência: 0 pontos (se não houver uma justificação válida, a equipa poderá ser desclassificada)

No caso de igualdade pontual na classificação final, o desempate será feito do seguinte modo:

- 1.º- Resultado(s) entre as duas equipas;
- 2.º- Diferença de golos marcados e sofridos entre as equipas empatadas em todos os jogos;
- 3.º- Maior número de vitórias.

9 - CASOS OMISSOS

Os casos omissos no presente regulamento serão resolvidos pela organização.

IMPORTANTE:

- Os alunos devem fazer um estudo prévio das regras do jogo (incluindo alguns gestos de arbitragem) e estarem atentos nas aulas de Educação Física. Podem e devem esclarecer as suas dúvidas com os professores de Educação Física, antes do início do torneio.

- Os alunos devem ler o Regulamento Geral, disponível para os Torneios inter-turmas, nomeadamente no que se refere aos casos de indisciplina.