



REGULAMENTOS TÉCNICO-  
PEDAGÓGICOS ESPECÍFICOS

**2020/2021**

## MANITAS/BAMBIS - Femininos e Masculinos

### 1. REGULAMENTO TÉCNICO-PEDAGÓGICO

#### 1.1. Jogadores Participantes

1.1.1. Podem participar nos femininos atletas nascidos em 2012, 2013, 2014 e 2015 (5-7 anos);

1.1.2. Podem participar nos masculinos atletas nascidos em 2012 e 2013 (6-8 anos);

1.1.3. As equipas são constituídas por um mínimo de 5 jogadores e um máximo de 8, podendo ser mistas (femininos e masculinos), sendo o andebol de 4 obrigatório.

#### 1.2. Tempo de Jogo

1.2.1. Em função do número de equipas e do tempo disponível, as atividades poderão ter a duração de 10 a 15 minutos, com um intervalo de 2 a 3 minutos para respetivas trocas de atividades.

#### 1.3. Dimensões

1.3.1. A bola deverá ter um tamanho que permita uma pega correta, perímetro entre 46-48 cm (H00) ou 48-50 (H0), devendo ser de material apropriado, permitindo a capacidade de ressalto;

1.3.2. O campo de jogo corresponde a um retângulo de 13 x 20 metros (1/3 de um campo de andebol, no sentido transversal);

1.3.2.1. As áreas de baliza correspondem a semicírculos com 4,5 a 5 metros de raio, cujo centro se encontra no ponto médio da linha de baliza;

1.3.2.2. O tamanho das balizas deverá ser 2,40 x 1,70 metros.

#### 1.4. Regras Especiais

1.4.1. Na marcação dos livres os adversários deverão estar à distância de três passos;

1.4.2. A reposição da bola em jogo, após golo, é efetuada dentro da área de baliza pelo guarda-redes, após o apito do árbitro;

1.4.2.1. Os jogadores contrários têm de estar a 3 metros da área (após golo ou lançamento de baliza);

1.4.3. Equipamento igual para todos os atletas, podendo qualquer um ser guarda-redes;

1.4.3.1. O guarda-redes poderá jogar à frente;

1.4.4. Obrigatoriedade da utilização do sistema defensivo individual (HxH) a partir do 1/2 campo defensivo, durante todo o jogo;

1.4.5. Obrigatoriedade de todos os atletas participarem no jogo, proporcionando tempos aproximadamente iguais de utilização a todos os jogadores;

1.4.6. No caso de ocorrerem exclusões ou desqualificação, aplica-se a substituição pedagógica;

1.4.7. Pode haver substituições só quando a equipa estiver com posse de bola;

### 2. CASOS OMISSOS

2.1 Os casos omissos serão resolvidos pela organização dos eventos ou pela Direção da AAM.

## MINIS - Femininos e Masculinos

### 1. REGULAMENTO TÉCNICO-PEDAGÓGICO

#### 1.1. Jogadores Participantes

1.1.1. Podem participar atletas femininos nascidos em 2011 e 2012 (8 - 9 anos).

1.1.1.1. Podem participar atletas nascidos em 2013 e 2014, desde que estejam aptos para Minis (subida de escalão) e respeitem o RG da FAP e AAM (distância entre jogos de categorias diferentes - 15 horas) e com a respetiva anuência do departamento técnico (nestes casos somente poderão participar no escalão de minis).

1.1.2. Podem participar atletas masculinos nascidos em 2010 e 2011 (9 -10 anos).

1.1.2.1. Podem participar atletas nascidos em 2012 e 2013, desde que estejam aptos para Minis (subida de escalão) e respeitem o RG da FAP e AAM (distância entre jogos de categorias diferentes - 15 horas) e com a respetiva anuência do departamento técnico (nestes casos somente poderão participar no escalão de minis).

1.1.3. As equipas poderão ser formadas por jogadores de géneros diferentes, com as seguintes condicionantes, ter no máximo 3 atletas do género diferente na equipa, em jogo só poderão participar 2 atletas em simultâneo e respeitar as idades do escalão onde integram.

1.1.4. As equipas são constituídas por um mínimo de 4 (na variante de andebol de 4) e 5 (na variante de andebol de 5) e no máximo de 10.

1.1.5. Será considerada falta de comparência para efeitos disciplinares às equipas que se apresentem no jogo com um número inferior a 4 ou 5 atletas de acordo com a variante em que se disputa a competição.

#### 1.2. Tempo de Jogo

1.2.1. Os jogos terão a duração de 25 minutos, divididos em 2 períodos de 12 minutos e trinta segundos, havendo um intervalo de 1 minuto entre períodos, de modo a que as equipas possam realizar 2 jogos num turno.

#### 1.3. Dimensões

1.3.1. A bola deverá ter um perímetro entre os 48-50 cm, tamanho H0.

1.3.2. O campo de jogo corresponde a um retângulo de 13 a 20m x 20 a 28m.

1.3.3. As áreas de baliza, correspondem a semicírculos com 5 a 6m metros de raio, cujo centro se encontra no ponto médio da linha de baliza, ou a uma reta com 5 a 6m.

1.3.4. O tamanho das balizas deverá ser reduzido para 2,40 x 1,60 metros ou 1,80 x 3m (adaptadas).

#### 1.4. Regras Especiais

1.4.1. Os sistemas defensivos em uma linha só serão permitidos, desde que a profundidade esteja garantida, nomeadamente ações de dissuasão e marcação em proximidade aos jogadores com e sem bola. A zona a defender deverá situar-se entre os 6 e os 10 metros.

1.4.1.1. Obrigatório defesa individual (HxH), a partir do meio-campo.

1.4.1.2. Proibição da utilização de sistemas defensivos mistos.

1.4.2. A reposição da bola em jogo, após golo, é efetuada dentro da área de baliza pelo guarda-redes, após o apito do árbitro.

- 1.4.3. Pode haver substituições só quando a equipa estiver com posse de bola.
- 1.4.3.1. A zona de substituições corresponde ao meio campo defensivo.
- 1.4.4. Obrigatoriedade de todos os atletas participarem no jogo, proporcionando tempos aproximadamente iguais de utilização a todos os jogadores.
- 1.4.5. Equipamento igual para todos os atletas, podendo qualquer um ser guarda-redes.
- 1.4.6. A marcação do livre de 7 metros, será obrigatoriamente executada pelo jogador que sofreu a falta, exceto em caso de lesão grave.
- 1.4.7. No caso de ocorrerem exclusões ou desqualificação, aplica-se a substituição pedagógica e as exclusões têm a duração de 1 minuto.
- 1.4.8. No caso de exclusão, desqualificação ou expulsão dos oficiais, estas sanções não se repercutem nos jogadores de campo.
- 1.4.9. No caso de incumprimento do ponto 1.4.1.2 as sanções a aplicar progressivamente são as seguintes:
- a) Interrupção do jogo e advertência verbal ao responsável técnico da equipa prevaricadora;
  - b) Interrupção do jogo e aplicação de sanção progressiva ao oficial A da equipa prevaricadora, até o limite da desqualificação do mesmo;
  - c) Interrupção do jogo, sendo retirado um golo à equipa prevaricadora;
  - d) Interrupção do jogo, sendo retirado um golo à equipa prevaricadora e concedida a marcação de um livre de "7 metros" à outra equipa;
  - e) Eliminação da equipa, que perde o jogo por falta de comparência.

## 2. CASOS OMISSOS

2.1. Os casos omissos serão resolvidos pela organização dos eventos ou pela Direção da AAM.

## INFANTIS - Femininos e Masculinos (SUB-12 e SUB-13)

### 1. REGULAMENTO TÉCNICO-PEDAGÓGICO

#### 1.1. Jogadores Participantes

1.1.1. Podem participar atletas femininos nascidos em 2009 e 2010 (10-11 anos).

1.1.1.1 Podem participar atletas nascidos em 2011 e 2012, desde que estejam aptos para infantis (subida de escalão) e respeitem o RG da FAP e AAM (distância entre jogos de categorias diferentes - 15 horas).

1.1.2. Podem participar atletas masculinos nascidos em 2008 e 2009 (11-12 anos).

1.1.2.1 Podem participar atletas nascidos em 2010 e 2011, desde que estejam aptos para infantis (subida de escalão) e respeitem o RG da FAP e AAM (distância entre jogos de categorias diferentes - 15 horas).

1.1.3. As equipas têm de estar inscritas no boletim de jogo e fisicamente presentes no início do jogo, com um mínimo de 6 atletas e um máximo de 12 atletas nas provas regionais (o número de atletas pode variar consoante o tipo de prova e/ou condicionantes dos clubes, sendo as alterações expostas em comunicado oficial).

1.1.4. Caso as equipas apresentem um número de atletas inferior ao exigido os jogos terão de ser realizados (o jogo só não se realiza se a equipa apresentar um número inferior a 5 atletas). O árbitro deverá de mencionar sempre tal ocorrência no boletim de jogo. O departamento Técnico da Associação atribuirá derrota (0 pontos) à equipa que não cumpriu com o regulamento.

1.1.4.1. Será considerada falta de comparência para efeitos disciplinares às equipas que se apresentem com um número inferior a 5 atletas.

#### 1.2. Tempo de Jogo

1.2.1. Os jogos têm a duração de 50 minutos, divididos em duas partes de 25'. As duas partes são separadas por um intervalo de 10 minutos. Para as provas em regime de concentração o tempo de jogo passa para 40', dividido em 2 partes de 20' com 10' de intervalo.

#### 1.3. Dimensões

1.3.1. A bola deverá ter um perímetro entre os 50 e 52 cm, tamanho H1.

#### 1.4. Time - out

1.4.1. Cada equipa pode utilizar 2 time-out por jogo, um em cada parte.

1.4.2. O cartão de Time-out deve ser entregue em mão ao Oficial de Mesa.

1.4.3. Os cartões de Time-out (verdes) deverão estar numerados de T1 a T2.

1.4.4. Não é permitido utilizar o Time-out durante o(s) prolongamento(s).

#### 1.5. Regras Especiais

1.5.1. Proibição da utilização de sistemas defensivos mistos.

1.5.2. As substituições só podem ser efetuadas, quando a equipa estiver com posse de bola, excetuando-se os casos de lesão grave.

1.5.3 Todos os atletas inscritos terão de ser utilizados no jogo, proporcionando tempos aproximadamente iguais de utilização a todos.

1.5.4. Terá de haver sempre em campo um atleta com funções de guarda-redes.

1.5.5. O guarda-redes pode ser substituído na situação de livre de 7 metros.

1.5.6. No caso de incumprimento do ponto 1.5.1 as sanções a aplicar progressivamente, são as seguintes:

- a) Interrupção do jogo e advertência verbal ao responsável técnico da equipa prevaricadora;
- b) Interrupção do jogo e aplicação de sanção progressiva ao oficial A da equipa prevaricadora, até o limite da desqualificação do mesmo;
- c) Interrupção do jogo, sendo retirado um golo à equipa prevaricadora;
- d) Interrupção do jogo, sendo retirado um golo à equipa prevaricadora e concedida a marcação de um livre de "7 metros" à outra equipa;
- e) Eliminação da equipa, que perde o jogo por falta de comparência.

1.5.8 Em caso de lesão grave, durante o jogo, pode-se substituir um jogador de campo, mesmo que o clube não tenha a posse de bola.

## 1.6. Clubes com mais do que uma equipa

1.6.1. Para que os clubes com equipas A e B fiquem isentos do pagamento do valor da arbitragem, terão de ter um mínimo de 7 jogadores inscritos do escalão correspondente na equipa A e um mínimo de 5 jogadores inscritos do escalão correspondente na equipa B.

1.6.1.1 Os custos de arbitragem de uma eventual equipa C e restantes, serão sempre suportados pelos respetivos clubes, não havendo obrigatoriedade de ter atletas do escalão correspondente.

1.6.2. No ato do sorteio, os clubes que tenham mais do que uma equipa a participar no mesmo escalão/género e competição, têm de obrigatoriamente vincular os atletas a cada uma das equipas (A ou B ou C, etc.), não os podendo utilizar na outra equipa. A indicação das diferentes equipas (A, B, C) será efetuada para cada uma das diferentes provas.

## 2. CLASSIFICAÇÕES E DESEMPATES

2.1. No caso de igualdade pontual entre 2 ou mais clubes, a classificação será estabelecida de acordo com o estipulado no RG da Federação de Andebol e Associações.

## 3. CASOS OMISSOS

3.1. Os casos omissos serão resolvidos pela organização dos eventos ou pela Direção da AAM.

## INICIADOS - Femininos (SUB-14)

### 1. REGULAMENTO TÉCNICO-PEDAGÓGICO

#### 1.1. Jogadores Participantes

1.1.1. Podem participar atletas nascidos em 2007 e 2008 (12-13 anos).

1.1.2. Podem participar atletas nascidos em 2009 e 2010, desde que estejam aptos para iniciados (subida de escalão) e respeitem o RG da FAP e AAM (distância entre jogos de categorias diferentes - 15 horas).

1.1.3. Será considerada falta de comparência para efeitos disciplinares às equipas que se apresentem no jogo com um número inferior a 5 atletas.

#### 1.2. Tempo de Jogo

1.2.1. Os jogos têm a duração de 60 minutos, divididos em duas partes de 30'. As duas partes são separadas por um intervalo de 10 minutos. Para as provas em regime de concentração o tempo de jogo passa para 50', dividido em 2 partes de 25' com 10' de intervalo.

#### 1.3. Dimensões

1.3.1. A bola deverá ter um perímetro entre os 50-52 cm, tamanho H2.

#### 1.4. Time - out

1.4.1. O cartão de Time-out deve ser entregue em mão ao Oficial de Mesa.

1.4.2. Cada equipa pode utilizar 3 time-out por jogo, no máximo dois por cada parte.

1.4.3. Nos últimos 5 minutos do jogo, cada equipa apenas pode fazer a utilização de 1 Time-out.

1.4.4. Os cartões de Time-out (verdes) deverão estar numerados de T1 a T3.

1.4.5. Não é permitido utilizar o Time-out durante o(s) prolongamento(s).

#### 1.5. Regras Especiais

1.5.1. Proibição da utilização de sistemas defensivos mistos.

1.5.2. As substituições só podem ser efetuadas, quando a equipa estiver com posse de bola, excetuando-se os casos de lesão grave.

1.5.3. Terá de haver sempre em campo um atleta com funções de guarda-redes.

1.5.4. O guarda-redes pode ser substituído na situação de livre de 7 metros.

1.5.5. No caso de incumprimento do ponto 1.5.1 as sanções a aplicar progressivamente, são as seguintes:

- a) Interrupção do jogo e advertência verbal ao responsável técnico da equipa prevaricadora;
- b) Interrupção do jogo e aplicação de sanção progressiva ao oficial A da equipa prevaricadora, até o limite da desqualificação do mesmo;
- c) Interrupção do jogo, sendo retirado um golo à equipa prevaricadora;
- d) Interrupção do jogo, sendo retirado um golo à equipa prevaricadora e concedida a marcação de um livre de "7 metros" à outra equipa;
- e) Eliminação da equipa, que perde o jogo por falta de comparência.

## 1.6. Clubes com mais do que uma equipa

1.6.1. Para que os clubes com equipas A e B fiquem isentos do pagamento do valor da arbitragem, terão de ter um mínimo de 7 jogadores inscritos do escalão correspondente na equipa A e um mínimo de 5 jogadores inscritos do escalão correspondente na equipa B.

1.6.1.1 Os custos de arbitragem de uma eventual equipa C e restantes, serão sempre suportados pelos respetivos clubes, não havendo obrigatoriedade de ter atletas do escalão correspondente.

1.6.2. No ato do sorteio, os clubes que tenham mais do que uma equipa a participar no mesmo escalão/género e competição, têm de obrigatoriamente vincular os atletas a cada uma das equipas (A ou B ou C, etc.), não os podendo utilizar na outra equipa. A indicação das diferentes equipas (A, B, C) será efetuada para cada uma das diferentes provas.

1.6.3. Se o sistema de competição onde os clubes estão envolvidos contemplar duas fases, as equipas de letra mais alta nunca podem ser apuradas para a fase final.

## 2. CLASSIFICAÇÕES E DESEMPATES

2.1. No caso de igualdade pontual entre 2 ou mais clubes, a classificação será estabelecida de acordo com o estipulado no RG da Federação de Andebol e Associações.

## 3. CASOS OMISSOS

3.1. Os casos omissos serão resolvidos pela organização dos eventos ou pela Direção da AAM.

## INICIADOS – Masculinos (SUB-15)

### 1. REGULAMENTO TÉCNICO-PEDAGÓGICO

#### 1.1. Jogadores Participantes

1.1.1. Podem participar atletas nascidos em 2006 e 2007 (13-14 anos).

1.1.2. Podem participar atletas nascidos em 2008 e 2009, desde que estejam aptos para iniciados (subida de escalão) e respeitem o RG da FAP e AAM (distância entre jogos de categorias diferentes - 15 horas).

1.1.3. Será considerada falta de comparência para efeitos disciplinares às equipas que se apresentem no jogo com um número inferior a 5 atletas.

#### 1.2. Tempo de Jogo

1.2.1. Os jogos têm a duração de 60 minutos, divididos em duas partes de 30'. As duas partes são separadas por um intervalo de 10 minutos. Para as provas em regime de concentração o tempo de jogo passa para 50', dividido em 2 partes de 25' com 10' de intervalo.

#### 1.3. Dimensões

1.3.1. A bola deverá ter um perímetro entre os 54-56 cm, tamanho H2.

#### 1.4. Time - out

1.4.1. O cartão de Time-out deve ser entregue em mão ao Oficial de Mesa.

1.4.2. Cada equipa pode utilizar 3 time-out por jogo, no máximo dois por cada parte.

1.4.3. Nos últimos 5 minutos do jogo, cada equipa apenas pode fazer a utilização de 1 Time-out.

1.4.4. Os cartões de Time-out (verdes) deverão estar numerados de T1 a T3.

1.4.5. Não é permitido utilizar o Time-out durante o(s) prolongamento(s).

#### 1.5. Regras Especiais

1.5.1. Proibição da utilização de sistemas defensivos mistos.

1.5.2. As substituições só podem ser efetuadas, quando a equipa estiver com posse de bola, excetuando-se os casos de lesão grave.

1.5.3. Terá de haver sempre em campo um atleta com funções de guarda-redes.

1.5.4. O guarda-redes pode ser substituído na situação de livre de 7 metros.

1.5.5. No caso de incumprimento do ponto 1.5.1 as sanções a aplicar progressivamente, são as seguintes:

a) Interrupção do jogo e advertência verbal ao responsável técnico da equipa prevaricadora;

b) Interrupção do jogo e aplicação de sanção progressiva ao oficial A da equipa prevaricadora, até o limite da desqualificação do mesmo;

c) Interrupção do jogo, sendo retirado um golo à equipa prevaricadora;

d) Interrupção do jogo, sendo retirado um golo à equipa prevaricadora e concedida a marcação de um livre de "7 metros" à outra equipa;

e) Eliminação da equipa, que perde o jogo por falta de comparência.

## 1.6. Clubes com mais do que uma equipa

1.6.1. Para que os clubes com equipas A e B fiquem isentos do pagamento do valor da arbitragem, terão de ter um mínimo de 7 jogadores inscritos do escalão correspondente na equipa A e um mínimo de 5 jogadores inscritos do escalão correspondente na equipa B.

1.6.1.1 Os custos de arbitragem de uma eventual equipa C e restantes, serão sempre suportados pelos respetivos clubes, não havendo obrigatoriedade de ter atletas do escalão correspondente.

1.6.2. No ato do sorteio, os clubes que tenham mais do que uma equipa a participar no mesmo escalão/género e competição, têm de obrigatoriamente vincular os atletas a cada uma das equipas (A ou B ou C, etc.), não os podendo utilizar na outra equipa. A indicação das diferentes equipas (A, B, C) será efetuada para cada uma das diferentes provas.

1.6.3. Se o sistema de competição onde os clubes estão envolvidos contemplar duas fases, as equipas de letra mais alta nunca podem ser apuradas para a fase final.

## 2. CLASSIFICAÇÕES E DESEMPATES

2.1. No caso de igualdade pontual entre 2 ou mais clubes, a classificação será estabelecida de acordo com o estipulado no RG da Federação de Andebol e Associações.

## 3. CASOS OMISSOS

3.1. Os casos omissos serão resolvidos. Pela organização dos eventos ou pela Direção da AAM.

## JUVENIS – Femininos (SUB-16)

### 1. REGULAMENTO TÉCNICO-PEDAGÓGICO

#### 1.1. Jogadores Participantes

1.1.1. Podem participar atletas nascidos em 2005 e 2006 (14-15 anos).

1.1.2. Podem participar atletas nascidos 2007 e 2008, desde que estejam aptos para juvenis (subida de escalão) e respeitem o RG da FAP e AAM (distância entre jogos de categorias diferentes - 15 horas).

1.1.3. Será considerada falta de comparência para efeitos disciplinares às equipas que se apresentem no jogo com um número inferior a 5 atletas.

#### 1.2. Tempo de Jogo

1.2.1. Os jogos têm a duração de 60 minutos, divididos em duas partes de 30'. As duas partes são separadas por um intervalo de 10 minutos. Para as provas em regime de concentração o tempo de jogo passa para 50', dividido em 2 partes de 25' com 10' de intervalo.

#### 1.3. Dimensões

1.3.1 A bola deverá ter um perímetro entre os 54-56 cm, tamanho H2.

#### 1.4. Time – out

1.4.1. O cartão de Time-out deve ser entregue em mão ao Oficial de Mesa;

1.4.2. Cada equipa pode utilizar 3 time-out por jogo, no máximo dois por cada parte;

1.4.3. Nos últimos 5 minutos do jogo, cada equipa apenas pode fazer a utilização de 1 Time-out;

1.4.4. Os cartões de Time-out (verdes) deverão estar numerados de T1 a T3.

1.4.5. Não é permitido utilizar o Time-out durante o(s) prolongamento(s).

#### 1.5. Regras Especiais

1.5.1. Aconselha-se a cumprimentar os adversários (atletas, treinadores e dirigentes) e equipa de arbitragem no início e no fim do jogo.

1.5.2. Não existem quaisquer condicionalismos ao jogo.

#### 1.6. Clubes com mais do que uma equipa

1.6.1. Para que os clubes com equipas A e B fiquem isentos do pagamento do valor da arbitragem, terão de ter um mínimo de 7 jogadores inscritos do escalão correspondente na equipa A e um mínimo de 5 jogadores inscritos do escalão correspondente na equipa B.

1.6.1.1 Os custos de arbitragem de uma eventual equipa C e restantes, serão sempre suportados pelos respetivos clubes, não havendo obrigatoriedade de ter atletas do escalão correspondente.

1.6.2. No ato do sorteio, os clubes que tenham mais do que uma equipa a participar no mesmo escalão/género e competição, têm de obrigatoriamente vincular os atletas a cada uma das equipas (A ou B ou C, etc.), não os podendo utilizar na outra equipa. A indicação das diferentes equipas (A, B, C) será efetuada para cada uma das diferentes provas.

1.6.3. Se o sistema de competição onde os clubes estão envolvidos contemplar duas fases, as equipas de letra mais alta nunca podem ser apuradas para a fase final.

## 2. CLASSIFICAÇÕES E DESEMPATES

2.1. No caso de igualdade pontual entre 2 ou mais clubes, a classificação será estabelecida de acordo com o estipulado no RG da Federação de Andebol e Associações.

## 3. CASOS OMISSOS

3.1. Os casos omissos serão resolvidos pela organização dos eventos ou pela Direção da AAM.

## JUVENIS – Masculinos (SUB-17)

### 1. REGULAMENTO TÉCNICO

#### 1.1. Jogadores Participantes

1.1.1. Podem participar atletas nascidos em 2004 e 2005 (15-16 anos).

1.1.2. Podem participar atletas nascidos 2006 e 2007, desde que estejam aptos para juvenis (subida de escalão) e respeitem o RG da FAP e AAM (distância entre jogos de categorias diferentes - 15 horas).

1.1.3. As equipas podem inscrever no boletim de jogo o máximo de 16 atletas nas provas regionais e nacionais.

1.1.4. As equipas têm de ter no mínimo 5 jogadores inscritos e presentes no início do jogo.

#### 1.2. Tempo de Jogo

1.2.1. Os jogos têm a duração de 60 minutos, divididos em duas partes de 30'. As duas partes são separadas por um intervalo de 10 minutos. Para as provas em regime de concentração o tempo de jogo passa para 50', dividido em 2 partes de 25' com 10' de intervalo.

#### 1.3. Dimensões

1.3.1. A bola deverá ter um perímetro entre os 58-60 cm, tamanho H3.

#### 1.4. Time – out

1.4.1. O cartão de Time-out deve ser entregue em mão ao Oficial de Mesa.

1.4.2. Cada equipa pode utilizar 3 time-out por jogo, no máximo dois por cada parte.

1.4.3. Nos últimos 5 minutos do jogo, cada equipa apenas pode fazer a utilização de 1 Time-out.

1.4.4. Os cartões de Time-out (verdes) deverão estar numerados de T1 a T3.

1.4.5. Não é permitido utilizar o Time-out durante o(s) prolongamento(s).

#### 1.5. Regras Especiais

1.5.1. Não existem quaisquer condicionalismos ao jogo.

#### 1.6. Clubes com mais do que uma equipa

1.6.1. Para que os clubes com equipas A e B fiquem isentos do pagamento do valor da arbitragem, terão de ter um mínimo de 7 jogadores inscritos do escalão correspondente na equipa A e um mínimo de 5 jogadores inscritos do escalão correspondente na equipa B.

1.6.1.1 Os custos de arbitragem de uma eventual equipa C e restantes, serão sempre suportados pelos respetivos clubes, não havendo obrigatoriedade de ter atletas do escalão correspondente.

1.6.2. No ato do sorteio, os clubes que tenham mais do que uma equipa a participar no mesmo escalão/género e competição, têm de obrigatoriamente vincular os atletas a cada uma das equipas (A ou B ou C, etc.), não os podendo utilizar na outra equipa. A indicação das diferentes equipas (A, B, C) será efetuada para cada uma das diferentes provas.

1.6.3. Se o sistema de competição onde os clubes estão envolvidos contemplar duas fases, as equipas de letra mais alta nunca podem ser apuradas para a fase final.

## 2. CLASSIFICAÇÕES E DESEMPATES

2.1. No caso de igualdade pontual entre 2 ou mais clubes, a classificação será estabelecida de acordo com o estipulado no RG da Federação de Andebol e Associações.

## 3. CASOS OMISSOS

3.1. Os casos omissos serão resolvidos pela organização dos eventos ou pela Direção da AAM.

## JUNIORES – Femininos (SUB-18)

### 1. REGULAMENTO TÉCNICO

#### 1.1. Jogadores Participantes

1.1.1. Podem participar atletas nascidos em 2003 e 2004 (16-17 anos).

1.1.2. Cada Clube pode utilizar os jogadores nascidos em 2005 e 2006, desde que estejam aptos para juniores (subida de escalão) e respeitem o RG da FAP e AAM (distância entre jogos de categorias diferentes - 15 horas).

1.1.3. As equipas podem inscrever no boletim de jogo o máximo de 16 atletas.

1.1.4. As equipas têm de ter no mínimo 5 jogadores inscritos e presentes no início do jogo.

#### 1.2. Tempo de Jogo

1.2.1. Os jogos têm a duração de 60 minutos, divididos em duas partes de 30'. As duas partes são separadas por um intervalo de 10 minutos. Para as provas em regime de concentração o tempo de jogo passa para 50', dividido em 2 partes de 25' com 10' de intervalo.

#### 1.3. Dimensões

1.3.1. A bola deverá ter um perímetro entre os 54-56 cm, tamanho H2.

#### 1.4. Time – out

1.4.1. O cartão de Time-out deve ser entregue em mão ao Oficial de Mesa.

1.4.2. Cada equipa pode utilizar 3 time-out por jogo, no máximo dois por cada parte.

1.4.3. Nos últimos 5 minutos do jogo, cada equipa apenas pode fazer a utilização de 1 Time-out.

1.4.4. Os cartões de Time-out (verdes) deverão estar numerados de T1 a T3.

1.4.5. Não é permitido utilizar o Time-out durante o(s) prolongamento(s).

#### 1.5. Regras Especiais

1.5.1. Não existem quaisquer condicionalismos ao jogo.

#### 1.6. Clubes com mais do que uma equipa

1.6.1. Para que os clubes com equipas A e B fiquem isentos do pagamento do valor da arbitragem, terão de ter um mínimo de 7 jogadores inscritos do escalão correspondente na equipa A e um mínimo de 5 jogadores inscritos do escalão correspondente na equipa B.

1.6.1.1 Os custos de arbitragem de uma eventual equipa C e restantes, serão sempre suportados pelos respetivos clubes, não havendo obrigatoriedade de ter atletas do escalão correspondente.

1.6.2. No ato do sorteio, os clubes que tenham mais do que uma equipa a participar no mesmo escalão/género e competição, têm de obrigatoriamente vincular os atletas a cada uma das equipas (A ou B ou C, etc.), não os podendo utilizar na outra equipa. A indicação das diferentes equipas (A, B, C) será efetuada para cada uma das diferentes provas.

1.6.3. Se o sistema de competição onde os clubes estão envolvidos contemplar duas fases, as equipas de letra mais alta nunca podem ser apuradas para a fase final.

## 2. CLASSIFICAÇÕES E DESEMPATES

2.1. No caso de igualdade pontual entre 2 ou mais clubes, a classificação será estabelecida de acordo com o estipulado no RG da Federação de Andebol e Associações.

## 3. CASOS OMISSOS

3.1. Os casos omissos serão resolvidos pela organização dos eventos ou pela Direção da AAM.

## JUNIORES – Masculinos (SUB-19)

### 1. REGULAMENTO TÉCNICO

#### 1.1. Jogadores Participantes

- 1.1.1. Podem participar atletas nascidos em 2002 e 2003 (17-18 anos).
- 1.1.2. Cada Clube pode utilizar os jogadores nascidos em 2004 e 2005 desde que estejam aptos para juniores (subida de escalão) e respeitem o RG da FAP e AAM (distância entre jogos de categorias diferentes - 15 horas).
- 1.1.3. As equipas podem inscrever no boletim de jogo o máximo de 16 atletas.
- 1.1.4. As equipas têm de ter no mínimo 5 jogadores inscritos e presentes no início do jogo.

#### 1.2. Tempo de Jogo

- 1.2.1. Os jogos têm a duração de 60 minutos, divididos em duas partes de 30'. As duas partes são separadas por um intervalo de 10 minutos. Para as provas em regime de concentração o tempo de jogo passa para 50', dividido em 2 partes de 25' com 10' de intervalo.

#### 1.3. Dimensões

- 1.3.1. A bola deverá ter um perímetro entre os 58-60 cm, tamanho H3.

#### 1.4. Time – out

- 1.4.1. O cartão de Time-out deve ser entregue em mão ao Oficial de Mesa.
- 1.4.2. Cada equipa pode utilizar 3 time-out por jogo, no máximo dois por cada parte.
- 1.4.3. Nos últimos 5 minutos do jogo, cada equipa apenas pode fazer a utilização de 1 Time-out.
- 1.4.4. Os cartões de Time-out (verdes) deverão estar numerados de T1 a T3.
- 1.4.5. Não é permitido utilizar o Time-out durante o(s) prolongamento(s).

#### 1.5. Regras Especiais

- 1.5.1. Não existem quaisquer condicionalismos ao jogo.

#### 1.6. Clubes com mais do que uma equipa

- 1.6.1. Para que os clubes com equipas A e B fiquem isentos do pagamento do valor da arbitragem, terão de ter um mínimo de 7 jogadores inscritos do escalão correspondente na equipa A e um mínimo de 5 jogadores inscritos do escalão correspondente na equipa B.
  - 1.6.1.1 Os custos de arbitragem de uma eventual equipa C e restantes, serão sempre suportados pelos respetivos clubes, não havendo obrigatoriedade de ter atletas do escalão correspondente.
- 1.6.2. No ato do sorteio, os clubes que tenham mais do que uma equipa a participar no mesmo escalão/género e competição, têm de obrigatoriamente vincular os atletas a cada uma das equipas (A ou B ou C, etc.), não os podendo utilizar na outra equipa. A indicação das diferentes equipas (A, B, C) será efetuada para cada uma das diferentes provas.

1.6.3. Se o sistema de competição onde os clubes estão envolvidos contemplar duas fases, as equipas de letra mais alta nunca podem ser apuradas para a fase final.

## 2. CLASSIFICAÇÕES E DESEMPATES

2.1. No caso de igualdade pontual entre 2 ou mais clubes, a classificação será estabelecida de acordo com o estipulado no RG da Federação de Andebol e Associações.

## 3. CASOS OMISSOS

3.1. Os casos omissos serão resolvidos pela organização dos eventos ou pela Direção da AAM.

## SENIORES – Femininos

### 1. REGULAMENTO TÉCNICO

#### 1.1. Jogadores Participantes

1.1.1. Podem participar atletas nascidos até 2002 inclusive.

1.1.2. Podem participar atletas do escalão Juniores (nascidas em 2003 e 2004), pertencentes às equipas do mesmo clube com cartão “Apto para seniores” desde que respeitem o RG da FAP e ASSOC. (distância entre jogos de categorias diferentes – 15 horas).

1.1.3. As equipas podem inscrever no boletim de jogo o máximo de 16 atletas.

1.1.4. As equipas têm de ter no mínimo 5 jogadores inscritos e presentes no início do jogo.

#### 1.2. Tempo de Jogo

1.2.1. Os jogos têm a duração de 60 minutos, divididos em duas partes de 30', separadas por um intervalo de 10 minutos.

#### 1.3. Dimensões

1.3.1. A bola deverá ter um perímetro entre os 54-56 cm, tamanho H2.

#### 1.4. Time – out

1.4.1. O cartão de Time-out deve ser entregue em mão ao Oficial de Mesa.

1.4.2. Cada equipa pode utilizar 3 time-out por jogo, no máximo dois por cada parte.

1.4.3. Nos últimos 5 minutos do jogo, cada equipa apenas pode fazer a utilização de 1 Time-out.

1.4.4. Os cartões de Time-out (verdes) deverão estar numerados de T1 a T3.

1.4.5. Não é permitido utilizar o Time-out durante o(s) prolongamento(s).

#### 1.5. Regras Especiais

1.5.1. Não existem quaisquer condicionalismos ao jogo.

#### 1.6. Clubes com mais do que uma equipa

1.6.1. Para que os clubes com equipas A e B fiquem isentos do pagamento do valor da arbitragem, terão de ter um mínimo de 7 jogadores inscritos do escalão correspondente na equipa A e um mínimo de 5 jogadores inscritos do escalão correspondente na equipa B.

1.6.1.1 Os custos de arbitragem de uma eventual equipa C e restantes, serão sempre suportados pelos respetivos clubes, não havendo obrigatoriedade de ter atletas do escalão correspondente.

1.6.2. No ato do sorteio, os clubes que tenham mais do que uma equipa a participar no mesmo escalão/género e competição, têm de obrigatoriamente vincular os atletas a cada uma das equipas (A ou B ou C, etc.), não os podendo utilizar na outra equipa. A indicação das diferentes equipas (A, B, C) será efetuada para cada uma das diferentes provas.

1.6.3. Se o sistema de competição onde os clubes estão envolvidos contemplar duas fases, as equipas de letra mais alta nunca podem ser apuradas para a fase final.

## 2. CLASSIFICAÇÕES E DESEMPATES

2.1. No caso de igualdade pontual entre 2 ou mais clubes, a classificação será estabelecida de acordo com o estipulado no RG da Federação de Andebol e Associações.

## 3. CASOS OMISSOS

3.1. Os casos omissos serão resolvidos pela organização dos eventos ou pela Direção da AAM.

## SENIORES – Masculinos

### 1. REGULAMENTO TÉCNICO

#### 1.1. Jogadores Participantes

1.1.1. Podem participar atletas nascidos até 2001 inclusive.

1.1.2. Podem participar atletas do escalão Juniores (nascidos em 2002 e 2003), pertencentes às equipas do mesmo clube com cartão "Apto para seniores " desde que respeitem o RG da FAP e ASSOC. (distância entre jogos de categorias diferentes - 15 horas).

1.1.3. As equipas podem inscrever no boletim de jogo o máximo de 16 atletas.

1.1.4. As equipas têm de ter no mínimo 5 jogadores inscritos e presentes no início do jogo.

#### 1.2. Tempo de Jogo

1.2.1. Os jogos têm a duração de 60 minutos, divididos em duas partes de 30', separadas por um intervalo de 10 minutos.

#### 1.3. Dimensões

1.3.1. A bola deverá ter um perímetro entre os 58-60 cm, tamanho H3.

#### 1.4. Time - out

1.4.1. O cartão de Time-out deve ser entregue em mão ao Oficial de Mesa.

1.4.2. Cada equipa pode utilizar 3 time-out por jogo, no máximo dois por cada parte.

1.4.3. Nos últimos 5 minutos do jogo, cada equipa apenas pode fazer a utilização de 1 Time-out.

1.4.4. Os cartões de Time-out (verdes) deverão estar numerados de T1 a T3.

1.4.5. Não é permitido utilizar o Time-out durante o(s) prolongamento(s).

#### 1.5. Regras Especiais

1.5.1. Não existem quaisquer condicionalismos ao jogo.

#### 1.6. Clubes com mais do que uma equipa

1.6.1. Para que os clubes com equipas A e B fiquem isentos do pagamento do valor da arbitragem, terão de ter um mínimo de 7 jogadores inscritos do escalão correspondente na equipa A e um mínimo de 5 jogadores inscritos do escalão correspondente na equipa B.

1.6.1.1 Os custos de arbitragem de uma eventual equipa C e restantes, serão sempre suportados pelos respetivos clubes, não havendo obrigatoriedade de ter atletas do escalão correspondente.

1.6.2. No ato do sorteio, os clubes que tenham mais do que uma equipa a participar no mesmo escalão/género e competição, têm de obrigatoriamente vincular os atletas a cada uma das equipas (A ou B ou C, etc.), não os podendo utilizar na outra equipa. A indicação das diferentes equipas (A, B, C) será efetuada para cada uma das diferentes provas.

1.6.3. Se o sistema de competição onde os clubes estão envolvidos contemplar duas fases, as equipas de letra mais alta nunca podem ser apuradas para a fase final.

## 2. CLASSIFICAÇÕES E DESEMPATES

2.1. No caso de igualdade pontual entre 2 ou mais clubes, a classificação será estabelecida de acordo com o estipulado no RG da Federação de Andebol e Associações.

## 3. CASOS OMISSOS

3.1. Os casos omissos serão resolvidos pela organização dos eventos ou pela Direção da AAM.

## VETERANOS – Femininos

### 1. REGULAMENTO TÉCNICO

#### 1.1. Jogadores Participantes

1.1.1. Podem participar atletas nascidas até 1985 inclusive.

1.1.2. Poderão ser utilizados na fase final o máximo de 2 atletas nascidos entre 1985 e 1989.

1.1.3. Nas Fases Regionais as Associações Regionais com delegação de competências podem, a título excecional, adotar normas distintas a aplicar apenas nas suas competições.

1.1.4. Não obstante o estipulado no ponto anterior não é permitido inscrições no escalão de veteranos 1 de jogadores nascidos depois de 1991.

1.1.5. As equipas têm de ter inscrito regularmente um mínimo de 10 jogadoras.

1.1.6. As equipas podem inscrever no boletim de jogo o máximo de 16 atletas.

1.1.7. As equipas têm de ter no mínimo 5 jogadoras inscritas e presentes no início do jogo.

#### 1.2. Tempo de Jogo

1.2.1. Os jogos têm a duração de 50 minutos, divididos em duas partes de 25', separadas por um intervalo de 10 minutos.

#### 1.3. Dimensões

1.3.1. A bola deverá ter um perímetro entre os 54-56 cm, tamanho H2.

#### 1.4. Time – out

1.4.1. O cartão de Time-out deve ser entregue em mão ao Oficial de Mesa.

1.4.2. Cada equipa pode utilizar 3 time-out por jogo, no máximo dois por cada parte.

1.4.3. Nos últimos 5 minutos do jogo, cada equipa apenas pode fazer a utilização de 1 Time-out.

1.4.4. Os cartões de Time-out (verdes) deverão estar numerados de T1 a T3.

1.4.5. Não é permitido utilizar o Time-out durante o(s) prolongamento(s).

#### 1.5. Regras Especiais

1.5.1. Não existem quaisquer condicionalismos ao jogo.

#### 1.6. Clubes com mais do que uma equipa

1.6.1. Para que os clubes com equipas A e B fiquem isentos do pagamento do valor da arbitragem, terão de ter um mínimo de 7 jogadores inscritos do escalão correspondente na equipa A e um mínimo de 5 jogadores inscritos do escalão correspondente na equipa B.

1.6.1.1 Os custos de arbitragem de uma eventual equipa C e restantes, serão sempre suportados pelos respetivos clubes, não havendo obrigatoriedade de ter atletas do escalão correspondente.

1.6.2. No ato do sorteio, os clubes que tenham mais do que uma equipa a participar no mesmo escalão/género e competição, têm de obrigatoriamente vincular os atletas a cada uma das equipas (A ou B ou C, etc.), não os podendo utilizar na outra equipa. A

indicação das diferentes equipas (A, B, C) será efetuada para cada uma das diferentes provas.

1.6.3. Se o sistema de competição onde os clubes estão envolvidos contemplar duas fases, as equipas de letra mais alta nunca podem ser apuradas para a fase final.

## 2. CLASSIFICAÇÕES E DESEMPATES

2.1. No caso de igualdade pontual entre 2 ou mais clubes, a classificação será estabelecida de acordo com o estipulado no RG da Federação de Andebol e Associações.

## 3. CASOS OMISSOS

3.1. Os casos omissos serão resolvidos pela organização dos eventos ou pela Direção da AAM.

## VETERANOS – Masculinos

### 1. REGULAMENTO TÉCNICO

#### 1.1 Jogadores Participantes

- 1.1.1. Podem participar atletas nascidas até 1985 inclusive.
- 1.1.2. Poderão ser utilizados na fase final o máximo de 2 atletas nascidos entre 1985 e 1989.
- 1.1.3. Nas Fases Regionais as Associações Regionais com delegação de competências podem, a título excecional, adotar normas distintas a aplicar apenas nas suas competições.
- 1.1.4. Não obstante o estipulado no ponto anterior não é permitido inscrições no escalão de veteranos 1 de jogadores nascidos depois de 1991.
- 1.1.5. As equipas têm de ter inscrito regularmente um mínimo de 10 jogadores.
- 1.1.6. As equipas podem inscrever no boletim de jogo o máximo de 16 atletas.
- 1.1.7. As equipas têm de ter no mínimo 5 jogadores inscritos e presentes no início do jogo.

#### 1.2. Tempo de Jogo

- 1.2.1. Os jogos têm a duração de 50 minutos, divididos em duas partes de 25', separadas por um intervalo de 10 minutos.

#### 1.3. Dimensões

- 1.3.1. A bola deverá ter um perímetro entre os 58-60 cm, tamanho H3.

#### 1.4. Time – out

- 1.4.1. O cartão de Time-out deve ser entregue em mão ao Oficial de Mesa.
- 1.4.2. Cada equipa pode utilizar 3 time-out por jogo, no máximo dois por cada parte.
- 1.4.3. Nos últimos 5 minutos do jogo, cada equipa apenas pode fazer a utilização de 1 Time-out.
- 1.4.4. Os cartões de Time-out (verdes) deverão estar numerados de T1 a T3.
- 1.4.5. Não é permitido utilizar o Time-out durante o(s) prolongamento(s).

#### 1.5. Regras Especiais

- 1.5.1. Não existem quaisquer condicionalismos ao jogo.

#### 1.6. Clubes com mais do que uma equipa

- 1.6.1. Para que os clubes com equipas A e B fiquem isentos do pagamento do valor da arbitragem, terão de ter um mínimo de 7 jogadores inscritos do escalão correspondente na equipa A e um mínimo de 5 jogadores inscritos do escalão correspondente na equipa B.
  - 1.6.1.1 Os custos de arbitragem de uma eventual equipa C e restantes, serão sempre suportados pelos respetivos clubes, não havendo obrigatoriedade de ter atletas do escalão correspondente.
  - 1.6.2. No ato do sorteio, os clubes que tenham mais do que uma equipa a participar no mesmo escalão/género e competição, têm de obrigatoriamente vincular os atletas a cada uma das equipas (A ou B ou C, etc.), não os podendo utilizar na outra equipa. A

indicação das diferentes equipas (A, B, C) será efetuada para cada uma das diferentes provas.

1.6.3. Se o sistema de competição onde os clubes estão envolvidos contemplar duas fases, as equipas de letra mais alta nunca podem ser apuradas para a fase final.

## 2. CLASSIFICAÇÕES E DESEMPATES

2.1. No caso de igualdade pontual entre 2 ou mais clubes, a classificação será estabelecida de acordo com o estipulado no RG da Federação de Andebol e Associações.

## 3. CASOS OMISSOS

3.1. Os casos omissos serão resolvidos pela organização dos eventos ou pela Direção da AAM.