



FEDERAÇÃO
DE ANDEBOL
DE PORTUGAL

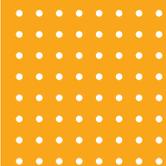
ANDEBOL **4** kids

4x4

REGRAS E REGULAMENTOS

Índice

Objetivos	- 3
O jogo de andebol na escola	- 4
Vantagens do andebol de 4	- 5
Organização competitiva	- 6
Regras de jogo	- 8
Vamos começar o jogo	- 11
Modelos de organização	- 13
Quadro resumo das regras	- 14
Cartão branco/fair play	- 15





Objetivos

- Promover a participação do maior número possível de crianças 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
- Estabelecer protocolos de colaboração entre a Federação de Andebol de Portugal, o Desporto Escolar e as Escolas
- Promover atitudes de desportivismo e Fair Play, reconhecendo comportamentos eticamente relevantes





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

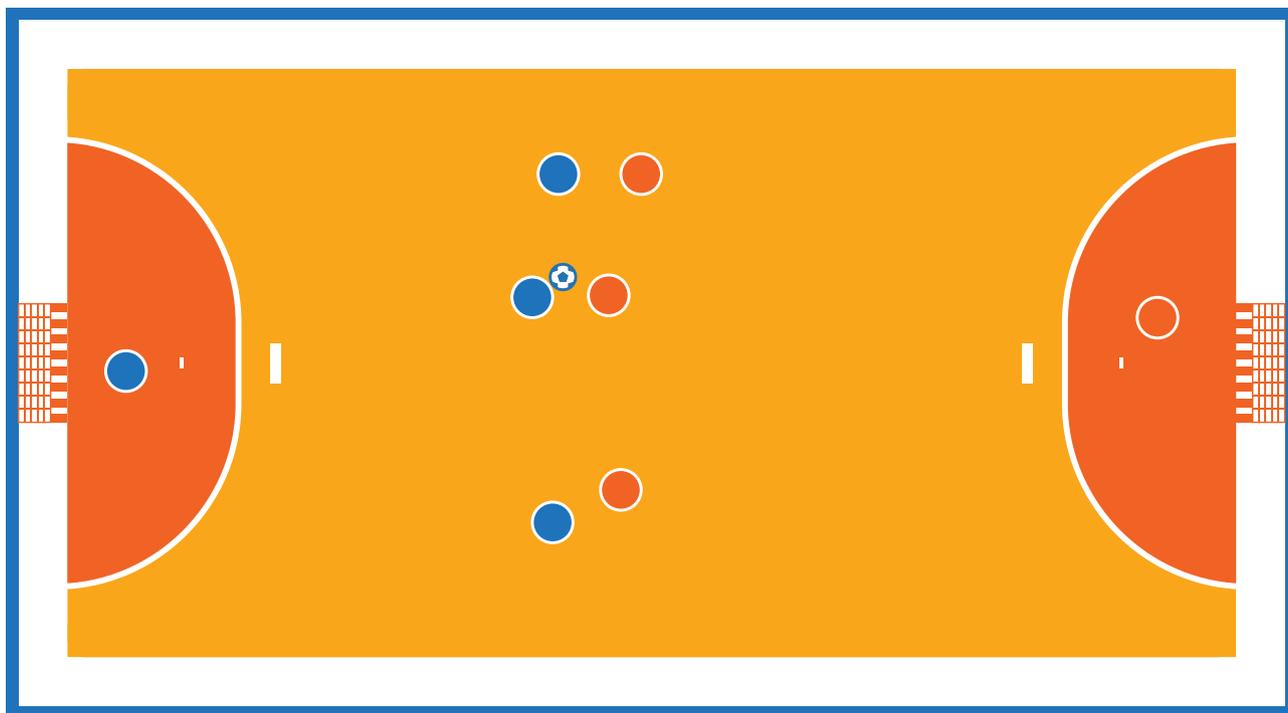


Temos de simplificar o jogo por isso a proposta é que se jogue andebol de 4



Vantagens do andebol de 4

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





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.





Necessário realizar ações pontuais de promoção e divulgação da prática simplificada do jogo «4x4» nas diferentes turmas.

Começar na turma e na aula de Educação Física o modelo inicial de implementação do projeto na escola e que constitui a base de dinamização Escolar, que deverá culminar na realização de um evento que envolva o maior número de alunos, equipas e turmas da escola.

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





Regras de jogo



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.

Tempo de Jogo

Deve ser definido pela organização, 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)

Resultados/classificação

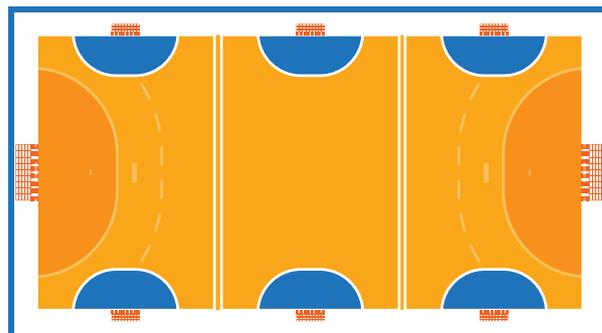
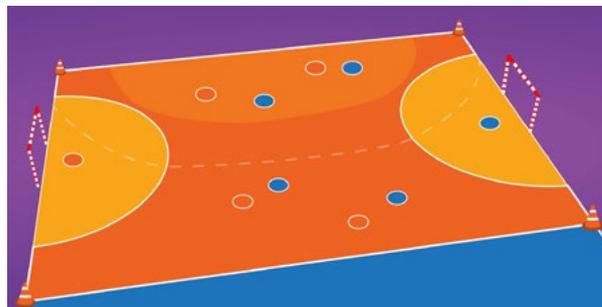
Não existe marcador nem classificações nos encontros do projeto “Andebol4Kids”, apenas registo dos resultados dos jogos.



Campo

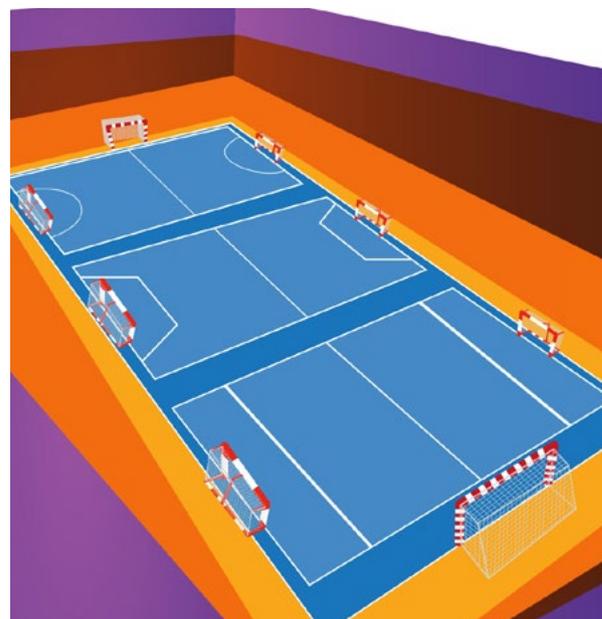
As dimensões do campo são as correspondentes a 1/3 de campo de andebol (aproximadamente 20x13 metros).

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



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)





Balizas

As balizas deverão ter tamanho reduzido (1,60x2,40m) ou em alternativa

reduzir a altura de balizas de tamanho formal



Bolas

Deverão ser utilizadas as seguintes bolas:

- T1 (50-52cm) no género masculino
- T0 (46-48 cm) no género feminino (podendo ser T1)
- T0 ou T1 nas equipas mistas, conforme o grau de desenvolvimento dos alunos(as)



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





Vamos começar o jogo

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



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



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



Como proceder nas exclusões (2') ?

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



Guarda-redes

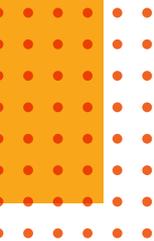
O guarda-redes poderá jogar à frente, caso os professores assim o entendam.
A sua utilização à frente poderá ajudar na criação de ações de sucesso e de maior número de golos no jogo.

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)

Utilização de todos

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



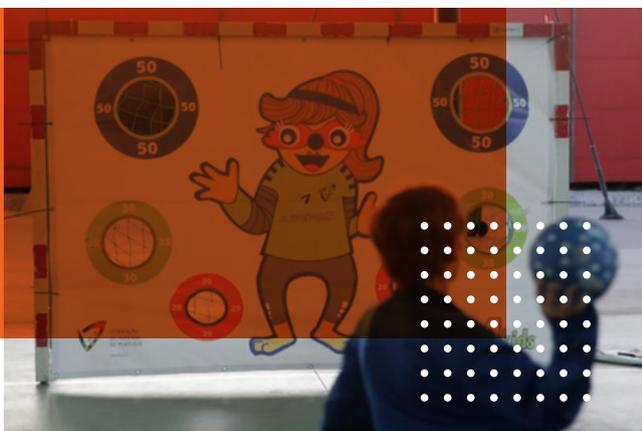


Modelos de organização

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





Quadro resumo das regras

JOGO		REGRAS
Forma disputa	4x4 (3 + GR)	<ul style="list-style-type: none">• 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	





Cartão branco/fair play

O cartão branco / fairplay visa reconhecer, destacar e recompensar as atitudes e comportamentos eticamente relevantes praticados por atletas, treinadores e dirigentes, entre outros agentes diretamente envolvidos no jogo, e, também, os espectadores.

O Andebol na escola pode ser um espaço preferencial para potenciação do Cartão Branco

Devem-se reconhecer, destacar e recompensar comportamentos de acordo com princípios éticos, que promovem o espírito desportivo, a integridade e a igualdade de oportunidades para todos os participantes e enaltecem o respeito pela personalidade e valor de todos os envolvidos num evento desportivo, praticados por alunos com a envolvimento de professores.



ANDEBOL4*kids*
4X4



FEDERAÇÃO DE
ANDEBOL DE PORTUGAL