

8 Andebol

- 8.1 Escalões: A e B (masculinos), A (feminino).
- 8.2 Local de realização: Pavilhão Desportivo da Escola Luso-Chinesa Técnico-Profissional ou outro local adequado.
- 8.3 Restrições:
 - a. Cada equipa deve inscrever no mínimo 12 e no máximo 14 jogadores;
 - b. No jogo, os jogadores não podem usar objectos que constituam perigo para os outros jogadores, tais como: óculos sem elástico ou com armação dura, etc. (excepto lentes de contacto);
 - c. No banco dos suplentes só é permitida a permanência dos jogadores desse jogo e delegados/treinadores (são só permitidos dois delegados/treinadores registados na ficha de inscrição).
- 8.4 Falta de comparência/desistência:

Em cada jogo a equipa desistente será penalizada com derrota de 12-0, a favor da equipa adversária, que se apresenta pontualmente.
- 8.5 Equipamento: No peito e nas costas da camisola de jogo deve ser impresso um número de jogador que seja claro, óbvio, sólido, fácil de ver e obviamente de cor diferente da camisola. A cor do número deve ser clara e fortemente contrastante com a cor da camisola e do seu padrão, não podendo ser adoptada a mesma série de cor; a altura do número impresso nas costas da camisola deve ser não inferior a 20 cm e a do peito não inferior a 10 cm. Não pode haver números repetidos na mesma equipa. Os números dos jogadores devem ser de 1 a 99. Se o número da camisola for constituído por um único dígito (ou seja, de 1 a 9), não pode ser exibido o número "0" antes do dígito correspondente, tal como "01", "02", ou "03".
- 8.6 Óculos: Se os jogadores precisarem de usar óculos, as lentes devem ser de fibra inquebrável, e cercadas completamente por armação plástica. É também necessário usar fita de óculos. Quem usar óculos de meio-aro ou sem aro, ou não usar fita de óculos será impedido de participar no jogo.
- 8.7 Falta grave: Se o jogador for directamente desqualificado por cartão vermelho devido à falta grave/comportamento anti-desportivo grave durante a competição, de acordo com os regulamentos, o jogador deve sair imediatamente do campo e ser suspenso no jogo seguinte.
- 8.8 Bolas: Bola n.º 3, (com 58 a 60 cm de circunferência e 425 a 475 g de peso), no escalão Masculino A, e a Bola n.º 2, (54 a 56 cm de circunferência e 325 a 375 g de peso) nos escalões Masculino B e Feminino A.
- 8.9 Duração do jogo: Masculinos A - Cada jogo tem duas partes de 25 minutos cada, com um intervalo de 10 minutos; Femininos A e Masculinos B - Cada jogo tem duas partes de 20 minutos cada, com um intervalo de 10 minutos.
- 8.10 Regras: Com excepção das estabelecidas neste regulamento, serão aplicadas de acordo as mais recentes regras publicadas pela Federação Internacional de Andebol (IHF).
- 8.11 Substituições: As equipas podem substituir, livremente, os jogadores (o jogador suplente só pode entrar no recinto de jogo após a saída do jogador substituído).
- 8.12 Pontuação para os jogos de todos contra todos: Vitória - 2 pontos; Empate - 1 ponto; Derrota - 0 pontos; Falta de comparência/desistência - -1 (menos um) ponto. A classificação decide-se pelos pontos ganhos.
- 8.13 Desempates nos jogos de todos contra todos: Se houver duas ou mais equipas com a mesma pontuação desempatam de acordo com a seguinte ordem de prioridades:
 - a. Se houver só duas equipas empatadas, conta o resultado do jogo disputado entre elas;

- b. Se houver três ou mais equipas empatadas, desempatam de acordo com a seguinte ordem:
 - a) Vence a equipa com maior diferença entre golos marcados e sofridos nos jogos entre elas;
 - b) Vence a equipa com a maior diferença entre golos marcados e sofridos em todos os jogos;
 - c) Vence a equipa com mais golos marcados em todos os jogos.
 - c. Se o empate persistir, a classificação é determinada por sorteio.
- 8.14 Nos jogos das eliminatórias, se duas equipas estiverem empatadas no final do jogo, fazem um prolongamento depois de um intervalo de cinco minutos. O prolongamento tem dois períodos de cinco minutos cada, com um minuto de intervalo entre ambos (para troca de campo das duas equipas). Se o empate se mantiver, há um segundo prolongamento. Se no final a situação continuar a ser igual, cada equipa designa cinco jogadores para executarem livres de sete metros. Todos os jogadores que participaram no jogo podem executar os lançamentos, excepto os que tiverem sido sancionados com exclusão de dois minutos, ao finalizar o último prolongamento, e os desqualificados. Se o jogo continuar empatado, usa-se a forma “Morte Súbita” até ao desempate.
- 8.15 Prémios: para cada escalão, três equipas participantes - dois prémios; quatro ou mais participantes - três prémios.
- Se tiver quaisquer dúvidas ou se for necessário pedir mais informações, pode dirigir-se, directamente, à DSEJ, na Avenida D. João IV, n.ºs 7-9, 1.º andar, Macau, ou contactar o Centro de Actividades Juvenis do Bairro do Hipódromo.