



CHALLENGE
CUP TOURNAMENTS

Challenge Cup Tournaments
Regulamento Andebol

Regulamento Andebol 2020

1 - Regras

As regras do jogo aplicado no Challenge Handball Cup 2020 são as mesmas impostas pela Federação de Andebol de Portugal que se baseia na International Handball Federation (IHF).

2 - Regras da Competição

O clube deve ser membro de uma associação nacional de andebol afiliado com a International Handball Federation (IHF). Nos países onde o andebol é operado pelas escolas, também permitimos a participação de equipas filiadas à associação de escolas de andebol.

As equipas são divididas em grupos constituídos por quatro, cinco ou seis equipas, onde todas jogam num sistema de campeonato de uma volta. A classificação das equipas será determinada de acordo com os seus pontos. Três pontos são atribuídos a uma vitória, dois pontos para o empate e um ponto para uma derrota.

Se duas ou mais equipas completarem o mesmo número de pontos, a classificação será decidida da seguinte forma:

1. Resultados entre equipas (jogos entre ambas as equipas) com o mesmo número de pontos;
2. Mais golos marcados;
3. Diferença de golos;
4. O maior número de golos marcados no jogo entre as duas equipas;
5. Diferença de golos no jogo entre as duas equipas;
6. A melhor equipa com base no Fair Play (a equipa com o menor número de cartões vermelhos é considerada; se a quantidade de cartões vermelhos for a mesma, considera-se a com menos exclusões de 2 minutos);
7. Marcação de livre de 7 metros de acordo com as regras da Federação de Andebol de Portugal.

3 - Play-Off

Em todas as categorias, as duas (2) melhores equipas de cada grupo avançam para o Play-Off A. As restantes equipas do grupo avançam para o Play-Off B.

O ponto anterior pode ser adaptado antes da competição e de acordo com o número final de equipas por grupo e categoria.

Todos os jogos de Play-Off serão decididos pelo sistema Cup, ou seja, por eliminação direta.

Um empate nos jogos de Play-Off será decidido pelo livre de 7 metros, de acordo com as regras da IHF.

No caso de uma equipa ser desqualificada ou desistir durante o Play-Off, a equipa melhor qualificada do mesmo grupo tomará o seu lugar.

No caso de um resultado do Play-Off ter que ser decidido por livres de 7 metros, qualquer jogador na ficha de jogo pode ser selecionado para marcar.



4 - Categorias

Masculino:

B11/12 – Nascidos em 2007/2008

B13/14 – Nascidos em 2005/2006

B15/16 – Nascidos em 2003/2004

Feminino:

G10/11 – Nascidas em 2008/2009

G12/13 – Nascidas em 2006/2007

G14/15 – Nascidas em 2004/2005

5 - Duração dos jogos

Cada equipa poderia jogar entre 4 e 7 jogos dependendo da sua classificação final.

Masculino:

B11/12 – 20 x 2 min

B13/14 – 25 x 2 min

B15/16 – 30 x 2 min

Feminino:

G10/11 – 20 x 2 min

G12/13 – 25 x 2 min

G14/15 – 30 x 2 min

6 - Número de jogadores por equipa

O número máximo é de 16 jogadores, mínimo de 12 jogadores, 7 jogadores no campo, com um máximo de 4 treinadores de equipa.

Um jogador do mesmo clube pode jogar por várias equipas desse mesmo clube, mas nunca na mesma categoria.

Para este efeito, o jogador deve estar no formulário de inscrição das equipas onde participará.

7 - Lista de jogadores e controlo de Idade

Todas as equipas devem preencher a lista de jogadores online em “Informação da sua equipa”, até 15 dias antes do início do torneio.

Esta deve incluir todos os jogadores. A ficha de jogo deve ser mostrada ao supervisor de mesa antes de cada jogo.

O número que o jogador tem na ficha de jogo deve ser o mesmo que o número da sua camisola. Todos os jogadores da ficha de jogo são considerados como tendo participado no jogo.



Todos os treinadores de equipa devem aparecer na ficha de jogo, até um máximo de quatro (4). Somente os responsáveis são permitidos na área técnica.

A lista deve ser impressa e parte dos documentos devem ser apresentados na acreditação e jogos. Todos os jogadores devem ser capazes de identificar e certificar a sua idade.

O controlo de idade dos jogadores é realizado de forma aleatória durante a acreditação. Apenas a pessoa responsável é necessária durante este processo.

O responsável da equipa deve trazer cópias do passaporte ou documento de identificação válido de todos os jogadores para a acreditação e jogos.

As equipas com jogadores não elegíveis podem ser excluídas do torneio. Se o responsável não realizar a acreditação, as equipas não poderão participar do primeiro jogo.

O controlo de idade pode ser feito a qualquer momento durante os jogos. As equipas devem ter sempre a identificação válida dos seus jogadores.

8 - Substituições

Regras das substituições de acordo com as regras da IHF.

9 - Exceções

Nenhuma exceção é aceite automaticamente.

Para outros casos, as circunstâncias especiais devem ser consideradas pela organização, e, no máximo, um (1) jogador de uma idade superior à categoria pode ser incluído.

10 - Equipamento de jogo

Todas as camisolas do jogo devem ser numeradas e os números devem corresponder aos da lista de jogadores. No caso de o número da camisola do jogador não coincidir com o número da lista de jogadores, deve informar-se o supervisor da mesa.

Os números devem estar na parte de trás das camisolas do jogo (costas). Dois jogadores não podem usar o mesmo número no mesmo jogo. Nenhum jogador pode mudar de número no mesmo jogo.

Não é permitido jogar sem número na camisola.

Se for necessário mudar a camisola do jogo devido à semelhança entre as duas equipas, é a equipa que aparece primeiro (à esquerda), a equipa da casa no calendário do jogo, que muda o equipamento.



11 - Antes, durante e depois do jogo

Cada equipa pode solicitar um time-out por jogo.

Todas as equipas devem estar prontas e no campo 30 minutos antes do início do jogo, com os documentos dos jogadores prontos para o controlo de idade.

O responsável da equipa deve garantir que os jogadores estão devidamente segurados. As equipas são responsáveis pelo comportamento dos seus adeptos.

Má conduta ou comportamento inadequado pode resultar na perda do jogo (se o árbitro decide encerrar o jogo devido à falta de condições) ou exclusão da equipa do torneio.

O responsável da equipa deve, imediatamente no fim do jogo, assinar a ficha de jogo, confirmando o resultado, cartões e outros eventos da partida. O fracasso deste procedimento levará a uma notificação pelo júri do torneio.

12 - Bolas

B11/B12: 50-52cm

B13/B14: 54-56cm

B15/B16: 58-60cm

G10/11: 50-52cm.

G12/13: 50-52cm

G14/15: 54-56cm.

A organização fornece bolas oficiais exclusivamente para o jogo da competição.

As equipas devem trazer as suas próprias bolas para treinar e aquecer.

13 - Árbitros

Todos os árbitros são membros de uma associação de andebol nos seus países.

O coordenador do árbitro está disponível na sede do torneio.

14 - Júri do torneio

O Júri do Torneio é composto por um representante da organização e árbitros. Estes estão preparados para lidar com protestos, castigos e situações imprevistas. Todas as situações serão analisadas e as decisões podem não ir de encontro às regras da Federação de Andebol de Portugal (FAP) com base no Fair Play. As decisões do Júri não têm apelo possível. No caso de protesto, terá de ser pago o valor de 80 euros.



15 - Punições, castigo e protestos

Todos os protestos devem ser apresentados na sede do torneio, escrito pelo responsável da equipa, e entregues ao Júri.

Este montante pode ser devolvido se o protesto for aprovado. As decisões de arbitragem não estão sujeitas a protesto.

16 - Suspensões e punições

Para a aplicação de suspensões e punições serão aplicadas as regras da Federação de Andebol de Portugal (FAP) e International Handball Federation (IHF).

A equipa é responsável por não colocar os jogadores a jogar nos jogos que estão suspensos. O uso de um jogador suspenso leva à derrota automática da equipa por 0-15 no respetivo jogo.

17 - Falta de comparência

Qualquer equipa que não apareça na hora e no campo indicado pode perder o jogo por 0-15, por decisão do júri. No caso de a equipa não aparecer no jogo devido a atrasos causados por tráfego ou outra razão aceitável, o júri pode decidir atrasar o jogo até um máximo de 30 minutos, até que as equipas cheguem ou até mesmo reagendar a partida para o mesmo dia, a outra hora.

Se uma equipa não aparecer repetidamente nos jogos, poderá ser excluída do torneio. Em casos especiais, o júri pode decidir expulsar a equipa na primeira infração.

Se o jogo é interrompido e não pode ser jogado até o final, o júri decide se o jogo deve recomeçar no momento da interrupção ou se alguma das equipas ganha 15-0 ou ambos perdem por 0-15.

18 - Instalações de jogo

Todos os campos de jogo têm as medidas oficiais.

19 - Calendário de jogos

A organização tem o direito de alterar grupos, horários e campos antes e durante a competição.

Sempre que uma mudança é feita, a equipa será informada.

20 - Normas de conduta

O responsável da equipa também é responsável por qualquer dano causado pelos seus jogadores. Se houver uma situação indesejável, a organização deve ser contactada.



Por favor, respeitem os horários de descanso nos locais de alojamento entre 23h00-7h30. As horas de refeição devem ser respeitadas, e as equipas podem perder uma refeição se chegarem tarde.

Em caso de atraso, informe a organização. É proibido viajar em qualquer transporte sem t-shirt. O não cumprimento destas regras pode levar a penalidades e resultar na exclusão da equipa do seu alojamento e do torneio.

21 - Normas de conduta nas escolas

É estritamente proibido fumar, consumir álcool ou realizar qualquer atividade que possa iniciar um incêndio (cozinhar, fazer café, manusear combustíveis ou materiais inflamáveis).

Antes de sair para o jogo e no final do torneio, a sala de aula usada deve estar limpa. As mesmas horas de descanso devem ser cumpridos (23h-7h30).

22 - Seguros E responsabilidade

Cada jogador deve ter um seguro médico. Certifique-se de que todos os seus jogadores estão segurados dentro e fora do campo de jogo.

Lembramos que as equipas são responsáveis por garantir que os jogadores têm o cartão de saúde europeu ou seguro privado.

O torneio não tem nenhum seguro de grupo que proteja os participantes em caso de lesão, doença, roubo ou dano de propriedade, e não é responsável de forma alguma por acidentes, danos ou perdas económicas que possam surgir no caso de guerra, eventos de guerra, guerra civil, violações civis, ou por causa de ações de autoridades, greves, bloqueios ou eventos similares.

Os participantes de países que não tenham um contrato de seguro médico com Portugal devem ter um seguro médico pessoal.