

REGRAS DE JOGO

ACR7 - ANDEBOL 7 (SEVEN) EM CADEIRA DE RODAS

REGRAS GERAIS

JOGADORES

Cada uma das equipas é composta por sete jogadores de campo mais sete suplentes, totalizando catorze jogadores por equipa.

Nota: Não é permitida a utilização de atletas sem deficiência

LISTA DE PARTICIPANTES

Cada equipa tem de entregar na mesa uma lista dos participantes, para os jogos de ACR7, no mínimo, 30 minutos antes dos jogos.

EQUIPAMENTOS

Todos os jogadores devem ter o número bem visível na frente da camisola, por cima do logo andebol4all (o número na cadeira é opcional. Quando existe outro nº na Cadeira de Rodas diferente do da camisola, o válido é o da camisola).

O Guarda Redes tem de ter equipamento de cor diferente dos restantes elementos da equipa e dos adversários.

NO BANCO DE SUPELENTES

É permitido:

- 7 Atletas
- 2 Técnicos
- 1 Dirigente
- 1 Técnico de saúde

Nota: devidamente inscritos e credenciados pela FAP.

A BOLA

A bola para a competição oficial é a nº 2

SEGURANÇA DO ATLETA

O árbitro tem de parar imediatamente a contagem do tempo quando:

- A bola bate na cara do guarda-redes
- O atleta cai da cadeira
- Por solicitação do dirigente à mesa por motivos de higiene pessoal do atleta

TEMPO DE JOGO

Um jogo é disputado em dois tempos com 30 minutos cada, com um intervalo de dez minutos entre os tempos. Nenhuma equipa poderá iniciar o jogo com menos de sete atletas (excepto em caso de exclusão), não sendo permitida a redução intencional de jogadores em campo. (Excepcionalmente, esta época, é permitido iniciar com 6 atletas).

Nota: nas concentrações desta época o tempo de jogo é de 20 minutos + 20 com 10 minutos de intervalo.

TIME OUT

Em cada período de jogo a equipa tem disponível um time out de um minuto (se o quiser utilizar). Este tem de ser solicitado à mesa e só é posto em prática quando existe posse de bola da equipa que solicita o time out. O time out é solicitado com a entrega de um cartão verde à mesa.

Nota: existe ainda a possibilidade da equipa pedir um time out por necessidade imperiosa de um atleta realizar alguma intervenção ao nível da sua higiene pessoal, este pode ser solicitado à mesa em qualquer altura do jogo.

DESEMPATE

Em caso de empate será jogado um prolongamento de 5 minutos para que se encontre o vencedor. Se permanecer o empate terá lugar a marcação de livres de 7 metros (1ª série de 5 para cada equipa), caso empatem são marcados livres de sete metros até que alguma equipa falhe.

Nota: na serie de 5 não pode existir repetição do atleta que executa a marcação do sete metros.

CONTAGEM DE GOLOS

O jogo tem início com o marcador a 0-0 e vão-se registando os golos obtidos por cada equipa até ao fim do tempo regulamentar.

SUBSTITUIÇÃO

A substituição no ACR7 é realizada na área de substituição utilizada no andebol formal.

VIOLAÇÕES

Quando se verificam infrações às regras a equipa faltosa perde a posse de bola para a outra equipa, dando continuidade ao jogo através de reposição de bola no local onde foi cometida a infração.

Quando a bola fica presa, por baixo da cadeira de rodas, o jogo é interrompido pelos árbitros e a posse de bola pertence à outra equipa.

Nota: quando é assinalada uma infração o atleta após o apito do árbitro, tem de deixar a bola no solo imediatamente. Se não o fizer é sancionado disciplinarmente.

1. Violações fora do recinto de jogo

Um jogador está fora do recinto de jogo quando a sua cadeira está fora dos limites do recinto e esta condição somente será punida se proporcionar vantagem ao infrator.

2. Regra de Progressão

O jogador pode realizar três puxadas (propulsão) na cadeira que equivale aos “três passos”, antes de driblar, passar ou rematar. Não é permitido conduzir a bola sobre as pernas.

3. Regra dos 3 Segundos

Um jogador não pode permanecer mais de três segundos com a bola na mão. Os jogadores que permanecerem com a bola mais de três segundos cometem uma violação, portanto perdem a posse da mesma.

Nota: cabe ao árbitro observar a dificuldade motora do atleta e utilizar o bom senso.

4. Faltas

Faltas são infrações às regras envolvendo contacto físico com o oponente e/ou comportamento antidesportivo. A falta é marcada contra o ofensor e as punições são aplicadas utilizando o mesmo critério do andebol formal sendo progressivas.

Nota: É terminantemente proibido colocar o equipamento do adversário em risco (cadeira de rodas) mesmo que involuntariamente, salvaguardando a segurança como limite para a ação individual.

Os contactos frontais são tolerados, porém os contactos laterais e traseiros devem ser punidos. Para todas essas faltas, a cadeira é considerada como parte do jogador e o contacto não acidental entre cadeiras também constitui falta.

Nota: os contactos frontais são tolerados desde que não ofereçam perigo ao adversário.

Cobrança de falta: seguem as mesmas recomendações do andebol de formal, o defensor deve respeitar a distância mínima (+/- 3 m) em relação ao jogador que fará a cobrança da falta.

Nota: nas marcações das faltas a cadeira tem de estar sempre parada.

5. Levantar da cadeira

Em caso algum é permitido ao atleta elevar-se da cadeira (é permitido utilização de cinto de fixação).

6. Reposições da bola em jogo

Início da partida: o atleta tem de ter as rodas em cima da linha do meio campo e ao apito do árbitro dá-se início ao jogo. Seguem as mesmas recomendações do andebol formal.

Após golo: a reposição da bola em jogo é feita **na linha d meio campo**, após autorização do árbitro.

Reposição Lateral: as rodas da frente da cadeira têm de estar sobre a linha lateral no local por onde a bola saiu.

Livre de sete metros: seguem as mesmas recomendações do andebol formal, devendo ser anulado caso **o eixo das rodas de trás**, da cadeira, toquem a linha de livre de sete metros.

Reposição após a bola sair pela linha final:

Sem que esta seja tocada por nenhum jogador que defende, é feita pelo guarda - redes a partir da sua área e não necessita de autorização do árbitro.

Reposição após a bola sair pela linha final:

Sendo tocada por algum atleta que defende (exceção do guarda-redes) existe lugar à marcação de canto (colocação das rodas da frente da cadeira nas linhas que formam o canto do campo).

O RECINTO DE JOGO

O recinto de jogo deve ter as dimensões de 40 m x 20 m, sendo o recinto delimitado por linhas que observem a mesma distribuição do recinto oficial de andebol formal.

A altura das balizas é reduzida em 40 centímetros, (colocação de uma placa). Atenção à segurança das mesmas.

Nota: A saia (rede solta) deve ser enrolada para que quando a bola entra na baliza o guarda-redes a possa ir buscar sem ficar preso na rede.

A CADEIRA DE RODAS

A cadeira deve-se adequar a certos padrões para garantir segurança e competitividade.

A cadeira pode ter 5 ou 6 rodas, sendo duas rodas grandes na parte traseira e uma ou duas na parte frontal. Os pneus traseiros devem ter o diâmetro máximo de 66 cm e deve haver um suporte para as mãos em cada roda traseira.

A altura máxima do assento não pode exceder 53cm do chão e o apoio para os pés não poderá ter mais que 11cm a partir do chão, quando as rodas dianteiras estiverem direccionadas para a frente. A parte de baixo dos apoios devem ser apropriados para evitar danos à superfície do campo de jogo.

O jogador poderá usar uma almofada de material flexível no assento. Esta deverá ter as mesmas dimensões do assento e não poderá ter mais de 10cm de espessura, excepto para jogadores de classe 3.5, 4.0 e 4.5, onde a espessura deverá ser no máximo 5 cm.

Os jogadores podem usar faixas e suportes que o fixem à cadeira ou faixas para prender as pernas juntas. Aparelhos ortopédicos e protéticos não podem ser utilizados.

Aparelhos de direcção e travões são proibidos. Os árbitros devem verificar as cadeiras dos jogadores no início do jogo, para conferir se estas estão de acordo com as normas estabelecidas.

SISTEMA DE CLASSIFICAÇÃO DE JOGADORES

O andebol em cadeira de rodas é um jogo para pessoas com deficiência física/motora. O sistema classifica os jogadores com base na observação dos seus movimentos durante uma performance de habilidades de andebol em cadeira de rodas como: deslocar a cadeira, driblar, passar, receber, rematar e fazer blocos,...

As classes são: 0,5, 1.0, 1.5, 2.0, 2.5, 3.0, 3.5, 4.0 e 4.5. A cada jogador é atribuído um valor em pontos igual à sua classificação.

Os pontos dos sete jogadores são somados para formar uma equipa que alcance um determinado total de pontos. Para os Campeonatos Oficiais a equipa não pode exceder os 18 pontos passando para 20, caso existam elementos femininos em campo.

Cada jogador possui um cartão de classificação que deve ser usado durante o jogo. O cartão mostra a classificação do jogador, indicando também quaisquer modificações no seu assento.

Nota: para as demais regras que não foram citadas aplica-se as regras do andebol formal.

Atenção

Os pavilhões devem ter condições para pessoas com mobilidade reduzida e nos balneários devem ser colocadas cadeiras de plástico para os banhos.