

REGRAS DE JOGO

ACR4 - ANDEBOL 4 (FOUR) EM CADEIRA DE RODAS

REGRAS GERAIS

JOGADORES

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

Nota: Não é possível a participação de atletas sem deficiência.

LISTA DE PARTICIPANTES

Cada equipa tem de entregar na mesa uma lista dos participantes para os jogos de ACR4, 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).

Todos os atletas equipam de igual, (não há camisola de Guarda-Redes)

NO BANCO DE SUPELENTES

É permitido:

- 4 atletas
- 2 Técnicos
- 1 Dirigente
- 1 Técnico de saúde

Nota: devidamente inscritos e credenciados na 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 sets com 10 minutos cada, com um intervalo de cinco minutos entre os sets.

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.

CONTAGEM DE GOLOS

Em cada set é realizada uma contagem de golos independente, sendo identificado um vencedor por Set. No início do segundo set o placar é reiniciado.

GOLO ESPETACULAR

O golo feito em condições especiais (após um giro de 360º, por exemplo) deve ser contabilizado dois golos.

DESEMPATE

Em caso de empate no set, é disputado um prolongamento no qual existe o golo de ouro, a bola permanece na posse da equipa que a tinha no final do tempo regulamentar e o jogo prossegue sem paragem, no local onde terminou o set (para encontrar o vencedor do set). Se no espaço de 5 minutos não houver golo, procede-se à marcação de livres de 7 metros (igual ao andebol formal).

Em caso de vitória de equipas diferentes no primeiro e no segundo sets é disputado um tempo extra de 5 minutos. O árbitro faz novamente escolha de

bola/campo com os capitães de equipa para se dar o reinício do jogo, cujo resultado identifica o vencedor.

Se se verificar empate no final do prolongamento, procede-se a um prolongamento de 5 minutos, mas com o golo de ouro. Se no final dos 5 minutos não houver golo, procede-se à marcação de livres de 7 metros.

GUARDA - REDES

Qualquer um dos jogadores em campo pode ser o guarda-redes, contudo apenas um jogador pode estar dentro da área do guarda-rede. Caso esta restrição seja violada terá de ser assinalado um livre de sete metros (penálti). Em caso de reincidência, pelo mesmo atleta, além do livre de sete metros será punido o atleta faltoso com a exclusão.

SUSTITUIÇÃO

A substituição no ACR4 é realizada na área de substituição utilizada no andebol formal.

VIOLAÇÕES

Quando se verificam infracções 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 infracção.

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 infracção 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 pelo guarda-redes dentro da área dos seis metros 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 (excepção 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 da mesma.

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 afrente. 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, fazer blocos,...

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

Os pontos dos 4 jogadores em Campo são somados de forma que a equipa não ultrapasse um determinado número de pontos, a saber:

ACR4 A – 12 pontos (só com masculinos)

14 pontos (com masculinos e femininos)

ACR4 B – 8 pontos (só com masculinos)

10 pontos (com masculinos e femininos)

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.