

REGRAS DE JOGO

ACR4 - ANDEBOL EM CADEIRA DE RODAS 4

REGRAS GERAIS

JOGADORES

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

Nenhuma equipa pode iniciar o jogo com menos de 4 jogadores, exceto:

1. Com acordo da equipa adversária e FAP;
2. Em caso de desqualificação ou expulsão de um jogador e não houver suplentes com requisitos para a substituição.

Nota: Não é permitida 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 e atrás na camisola ou na cadeira de rodas.

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

Os oficiais devem equipar de cor diferente das equipas em jogo.

NO BANCO DE SUPELENTES

É permitido:

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

Devidamente inscritos e credenciados na FAP.

NOTA:

1. Ter em atenção e fazer o esforço para que durante os jogos, na zona dos bancos e mesa, não existam movimentações de pessoas que não pertençam às equipas do jogo que está a decorrer.
2. As equipas tomarão os bancos de suplentes do lado da sua defesa. Sempre que haja mudança de campo, haverá mudança de banco de suplentes.

GUARDA - REDES

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

Bola presa por baixo da cadeira dentro dos 6m (área do guarda-redes) mantém a posse de bola.

A BOLA

A bola para a competição oficial é a nº 2 e não é permitida resina.

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 (**sujeito a avaliação da equipa de arbitragem**)
- Por solicitação do dirigente à mesa por motivos de higiene pessoal do atleta

Não podem usar acessórios que não tenham fins desportivos ou terapêuticos (ex. brincos, fios, chapéus, fita de cabelos, etc.)

É obrigatório a utilização de faixas de fixação pélvica, coxas, pernas e pés.

Não é permitido utilização de próteses ortóteses e outros similares.

Nota: Quando o atleta cai, só pode ser ajudado por elementos da sua equipa técnica.

TEMPO DE JOGO

Um jogo é disputado em dois sets com 15 minutos cada, com um intervalo de 10 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 (os clubes devem ser portadores destes cartões, com as medidas A5).

Nota:

1. 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.
2. Não é permitido time-out nos prolongamentos.

DESEMPATE

Se uma parte acabar empatada, o vencedor será decidido pelo método golo de ouro da seguinte forma:

- a) Depois de um intervalo de um minuto, a parte é reiniciada com lançamento de saída, após sorteio e continua até que uma das equipas marque um golo, momento em que a parte acaba.
- b) Se após os cinco 5 minutos nenhuma equipa tiver marcado golo, a parte será considerada concluída e o vencedor encontrado através de uma série de 5 lançamentos de um contra o guarda redes. (contra-ataque).

O contra-ataque consiste em um jogador que parte (após o apito do árbitro) do centro do terreno de jogo com a bola sob controle (como em um contra-ataque) que deve ficar de frente para o guarda redes e tentar marcar um golo, cumprindo as Regras do jogo.

Tal como acontece no tempo regulamentar, as equipas não precisam selecionar um guarda redes, mas podem trocar de guarda redes durante a execução dos lançamentos.

Se o resultado não tiver sido decidido após a primeira série de lançamentos, o desempate continua até que seja encontrado um vencedor, uma vez que tenha havido um número igual de tentativas para cada equipa.

Se ambas as partes forem vencidas pela mesma equipa, esta equipa vencerá o jogo com um parcial de 2-0.

Se cada equipa vencer uma parte, o resultado será um empate. Em caso de empate nas partes, as equipas jogarão uma terceira parte (desempate) de 5 minutos. Se ao final da terceira parte a partida permanecer empatada, o vencedor será encontrado através de uma série de 5 lançamentos de um contra o guarda redes. (contra-ataque).

Se uma partida for decidida na terceira parte (desempate), o resultado geral será 2-1 para a equipa que venceu a parte de desempate.

Nota: A parte de desempate começa com lançamento de saída após sorteio.

MARCAÇÃO DE 7M

Na marcação dos 7m as rodas da frente não podem tocar na linha de sinalização dos 7m.

Golo obtido por marcação de 7 metros vale 2 pontos.

GOLO CRIATIVO ou ESPETACULAR

2 pontos são concedidos para golos criativos ou espetaculares:

- Quando um jogador remata a bola e marca um golo imediatamente após ter feito uma rotação de 360º com a cadeira de rodas.

Nota: A rotação deve ser completa de 360º e só pode ser executada com uma mão.

- Quando o guarda-redes marca golo de dentro da sua área de baliza (BALIZA A BALIZA).

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 resultado é reiniciado.

SUSTITUIÇÃO

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

VIOLAÇÕES

Suspensão:

1ª Suspensão (redução desse jogador até a próxima mudança da posse de bola).

2ª Suspensão = Desqualificação (cartão vermelho). Entra outro jogador na próxima mudança da posse de bola.

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.

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.

Se o defensor fizer a ação defensiva com a/as roda/as da cadeira dentro da área de seis metros terá lugar a marcação de livre de 7 metros.

REGRAS 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.

REGRAS 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.

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 contatos frontais são tolerados, porém os contatos 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 contatos frontais são tolerados desde que não ofereçam perigo ao adversário e se forem casuais. Todos os outros serão punidos com falta.

Cobrança de falta: seguem as mesmas recomendações do andebol 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 de rodas tem de estar sempre parada.

Nota Especial: Quando um jogador apenas tem como objetivo chocar a sua cadeira contra a do adversário para impedir a sua progressão ou sua colocação defensiva é punido com falta e sansão disciplinar progressiva.

LEVANTAR A CADEIRA

Em caso algum é permitido ao atleta elevar-se da cadeira (é obrigatório o uso de cinto de fixação à cadeira).

É obrigatório, os pés estarem fixos à cadeira.

REPOSIÇÃO 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.

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

Livre de 7 metros - seguem as mesmas recomendações do andebol formal, devendo ser anulado caso as rodas da frente 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.

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).

DRIBLE

O drible é um movimento constante da mão a empurrar a bola contra o chão (não é permitido atirar a bola para frente e voltar a driblar).

BLOQUEIOS

São permitidos bloqueios quer ofensivos quer defensivos, sendo que o bloqueador no momento do contacto tem de estar parado.

PASSES/REMATES DE VOLEI

É permitido fazer passes e remates de vólei, atendendo às capacidades funcionais de alguns jogadores.

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 30 centímetros, (colocação de uma placa). Atenção à segurança da mesma.

Nota: A saia (rede que se encontra solta dentro da baliza) deve ser retirada ou 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 e uma ou duas rodas de segurança na parte traseira. Os pneus traseiros, devem ter o diâmetro máximo de 66 cm e deve haver um suporte (aro para o atleta realizar as puxadas) para as mãos em cada roda traseira.

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

A altura máxima do assento não pode exceder 63cm do chão e o apoio para os pés não poderá ter mais que 11cm a partir do chão, quando as rodas dianteiras estiverem direcionadas 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, exceto para jogadores de classe 4 e 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 direção 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.

Obrigatório proteção frontal na cadeira de rodas (parte inferior para impedir que a bola fique por baixo da cadeira)

Obrigatória proteção traseira (pega) em espuma ou algo que amortença os impactos.

A proteção das rodas é aconselhável, pois a nível internacional é obrigatório.

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: 1, 2, 3 e 4. A cada jogador é atribuída uma classe com um valor em pontos igual à sua classe.

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

14 pontos (só com masculinos)

15 pontos (com masculinos e femininos)

Cada clube recebe uma listagem dos jogadores inscritos com a classificação de cada um, depois de efetuados todos os procedimentos legais.

NOTA:

Em caso de suspensão ou desqualificação e se a equipa proceder a substituições durante o período inerente às sanções, a pontuação da equipa nunca pode ultrapassar os pontos que a equipa tinha na altura das mesmas menos os pontos dos jogadores sancionados.

NOTA FINAL: 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.