

REGRAS DE JOGO

ACR6 - ANDEBOL EM CADEIRA DE RODAS 6

REGRAS GERAIS

JOGADORES

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

Nenhuma equipa pode iniciar o jogo com menos de 6 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 utilização de atletas sem deficiência

LISTA DE PARTICIPANTES

Cada equipa tem de entregar na mesa uma lista dos participantes, para os jogos de ACR6, 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.

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

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

NO BANCO DE SUPELENTES

É permitido:

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

Devidamente inscritos e credenciados pela 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

O guarda-redes tem de equipar de forma diferente da dos jogadores de campo. Quando a equipa pretende que este jogue à frente, terá de ter um colete da mesma cor do equipamento inicial, cortado na zona do número.

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

Apenas os atletas inscritos como guarda-redes, no início de jogo, podem exercer essa função durante todo o jogo (2 em cada jogo). Se no decorrer do jogo, os 2 jogadores indicados como Guarda-Redes, se lesionarem, é possível 1 jogador de campo assumir essas funções, que manterá até ao final do mesmo.

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 tempos com 20 minutos cada, com um intervalo de dez minutos entre os tempos.

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: 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 (igual ao Andebol formal). Caso continuem empatados são marcados livres de sete metros até que alguma equipa falhe.

Esta forma de desempate só se aplica a jogos a eliminar. Nos jogos do Campeonato Regular (T x T), não se aplica.

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

MARCAÇÃO DE 7M

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

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 ACR6 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.

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 7 metros

REGRAS DE PROGRESÃO

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 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 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 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 a sua colocação defensiva é punido com falta e sanção disciplinar progressiva.

LEVANTAR DA 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 na linha de 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 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 das mesmas.

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 das 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 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, 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 amortee 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 e 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 6 jogadores em Campo são somados de forma que a equipa não ultrapasse um determinado número de pontos, a saber:

17 pontos (só com masculinos)

18 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:

1. Em caso de exclusão, desqualificação ou expulsão e se a equipa preceder a substituições, durante o período inerente a essas sanções disciplinares, a pontuação da equipa, **somando os jogadores sancionados**, nunca pode ultrapassar a pontuação total (17 pontos só com masculinos e 18 pontos com masculinos e femininos).
2. O jogo pode iniciar-se com menos de 6 jogadores, se houver acordo entre os clubes intervenientes nesse jogo e a FAP.

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.