

## REGRAS DE JOGO

### ACR6 - ANDEBOL 6 (SIX) EM CADEIRA DE RODAS

#### REGRAS GERAIS

##### JOGADORES

Cada uma das equipas é composta por doze jogadores, contudo não poderão estar no terreno de jogo mais de seis jogadores.

Nenhuma equipa pode iniciar o jogo com menos de 6 jogadores, exceto:

1. Se não houver mais jogadores inscritos no boletim de jogo, no entanto, será necessário o acordo da equipa adversária e de FAP;

2. Em caso de desqualificação ou expulsão de um jogador e não houver suplentes com requisitos para a substituição.

Em qualquer dos pontos anteriores a pontuação máxima de 5 jogadores em campo será de 14 pontos

**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.

##### PONTUAÇÃO

1. Se uma equipa apresentar seis jogadores em campo de sexo masculino a sua pontuação máxima não poderá exceder os 17 pontos, por outro lado, se uma equipa apresentar em campo no mínimo um atleta feminino a pontuação máxima da equipa não poderá exceder os 18 pontos.

2. Sempre que uma equipa apresente em campo 5 jogadores a sua pontuação não poderá exceder os 14 pontos

##### EQUIPAMENTOS

Todos os jogadores, devem ter o número bem visível na frente da camisola e atrás na camisola ou na cadeira de rodas.

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

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

## EQUIPA

São permitidos:

- 12 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 estejam devidamente inscritas no boletim de jogo.
2. A zona de substituição de cada equipa será a mais próxima da sua baliza. Sempre que aconteça uma troca de campo, altera a zona de substituição de cada equipa.

## 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 que ter um equipamento igual ao dos seus colegas de campo, se mais tarde pretender regressar à baliza, terá que estar equipado com o equipamento de guarda-redes. Em qualquer uma das situações o número do atleta não poderá alterar

A bola presa por baixo da cadeira, dentro dos 6m (área de baliza) 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 cabeça 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, quando estritamente necessário. (Pedido de Time Out especial)

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 na cintura e nos 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. (Conhecimento específico do atleta)

## TEMPO DE JOGO

Um jogo é disputado em dois tempos com 20 minutos cada, com um intervalo de dez minutos entre os tempos.

## TEAM TIME OUT

Cada equipa tem direito a um Team Time Out, (paragem de tempo de equipa), por período. O Team Time Out, (paragem de tempo de equipa), é solicitado quando a equipa que o solicita está com a posse de bola, o oficial de equipa deve apresentar o cartão verde de Team Time Out, (paragem de tempo de equipa), na mesa de jogo. (os clubes devem ser portadores destes cartões, com as medidas A5).

Nota:

1. Existe ainda a possibilidade de cada equipa pedir time out, (paragem de tempo de jogo), por necessidade imperiosa de um atleta realizar alguma intervenção ao nível da sua higiene pessoal. Este pode ser solicitado à mesa durante o jogo, em qualquer altura e sempre que se justifique.
2. Durante o prolongamento não é permitido Team Time Out, (tempo de paragem de equipa)

## DESEMPATE – JOGOS A ELIMINAR

Em caso de empate será jogado um prolongamento de 5 minutos para que se encontre o vencedor. Se no final do prolongamento o empate persistir dar-se-á lugar a marcação de livres de 7 metros, uma primeira serie de 5 lançamentos de 7 metros para cada equipa. se no final da primeira serie de 5 lançamentos o jogo continuar empatado terá lugar uma nova série de lançamentos de livres de 7 metros até que se encontre um vencedor.

**Nota:** Na primeira série de 5 lançamentos de 7 metros não pode existir repetição do atleta que executa a marcação do lançamento de sete metros.

## MARCAÇÃO DE 7M

Na marcação dos 7m as rodas da frente não podem tocar na linha 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 terreno de jogo quando a sua cadeira está fora dos limites do terreno de jogo, contudo os árbitros deverão observar se a infração causa uma desvantagem para a equipa adversária.

Se o defensor fizer a ação defensiva com a/as roda/as da cadeira dentro da área de baliza, marcação de um lançamento de 7 metros a favor da equipa adversária será a sanção técnica adequada.

## 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. (Bola no colo)

## 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 contra o adversário ou por comportamento antidesportivo. A falta deverá ser assinalada a favor da equipa que sofreu a infração, e sempre que se justifique a dar-se-á lugar a sanção disciplinar de acordo com as regras de jogo.

**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 sempre que não coloquem em perigo a integridade física do adversário, compete ao árbitro identificar a casualidade dos mesmos, porém os contactos laterais e traseiros devem ser sancionados. Para todas essas faltas, a cadeira é considerada como parte do jogador e o contacto não acidental entre cadeiras é considerado faltoso.**

Durante a execução de um lançamento livre o jogador defensor deve respeitar a distância mínima 3 m em relação ao executante do lançamento livre.

**Nota:** Na execução dos lançamentos livres a cadeira tem de estar sempre parada.

### Nota Especial:

1. 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 para além da falta técnica deve ser sancionado progressivamente.
2. Sempre que após um remate do jogador atacante a bola bata diretamente na cabeça do guarda-redes, existe lugar a um lançamento livre a favor da equipa do guarda-redes bem como a sanção disciplinar adequada será 2 minutos diretos ao executante do remate. Contudo, os árbitros deverão observar de o executante do remate está completamente desimpedido na altura da ação e se o primeiro ponto de contacto da bola é a cabeça do guarda-redes.

## 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

**Lançamento de saída:** 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/Lançamento de saída:** 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:** O lançamento de 7 metros será executado como um remate direto à baliza, dentro de 3 (três) segundos, após o apito do árbitro o jogador que está a executar o lançamento de 7 metros tem de se situar atrás da linha de 7 metros, a não mais de um metro dela. Depois do apito do árbitro, as rodas da frente da cadeira não podem tocar ou atravessar a linha dos 7 metros antes da bola deixar a mão do executante do livre.

### Reposição após a bola sair pela linha final:

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

Sendo tocada por algum atleta defensor (exceção do guarda-redes) existe lugar à marcação de um lançamento de reposição (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). Desta forma qualquer ação técnica considerada transporte de bola será sancionada com um lançamento livre a favor da equipa adversária.

## 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, contudo, deverão os árbitros atentar às capacidades funcionais do executante dessas ações.

## 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 71 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 3 e 4, 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(cor verde), 2(cor amarela), 3(cor azul) e 4(cor vermelha). 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:**

Em caso de exclusão ou desqualificação, 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).

**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 condicionada, sempre que não existam cadeiras especiais para banhos, deveram ser providenciadas cadeiras de plástico para o efeito.