



REGIMENTO ESPECÍFICO GOALBALL

Índice

Preâmbulo	5
Artigo 1.º Participação	5
Artigo 2.º Escalões Etários	5
Artigo 3.º Constituição das Equipas	5
Artigo 4.º Especificações Técnicas e Pedagógicas	6
Artigo 5.º Infrações	8
Artigo 6.º Condições Técnicas	10
Artigo 7.º Arbitragem	11
Artigo 8.º Prémios	11
Artigo 9.º Inscrições	11
Artigo 10.º Casos Omissos	12
ANEXO	
Campo de Jogo	13

Preâmbulo

O presente **Regimento Específico** aplica-se à generalidade das provas de **Goalball**, realizadas no âmbito das **Olisipíadas** em conformidade com o estabelecido no regime previsto no respetivo Regimento Geral de Provas, aprovado pelo Exm.º Sr. Vereador do Pelouro do Desporto, por via de Despacho, bem como nas Regras Oficiais em vigor nesta modalidade desportiva.

Pode, ainda, ser complementado pelo Regimento de Prova da respetiva Fase, elaborado pela comissão respetiva. O Regulamento de Provas Oficial da **Federação Portuguesa de Desporto para Pessoas com Deficiência** aplica-se a todos os escalões e grupos, com adaptação adequada das regras às condições de realização das provas, ao equipamento/ material disponível e aos recursos humanos existentes.

Artigo 1.º **Participação**

- 1.** As provas de Goalball são disponíveis a todas as Freguesias que garantam as condições de realização da Fase Local, na própria Freguesia ou na Unidade de Intervenção Territorial.
- 2.** É permitida a participação de crianças, jovens e adultos a partir dos 12 (doze) anos inclusive, em conformidade com o seguinte:
 - 2.1.** São elegíveis atletas com ou sem deficiência visual;
 - 2.2.** Não são elegíveis atletas com graves défices cognitivos, sem autonomia para competir.

Artigo 2.º **Escalões Etários**

- 1.** As provas serão realizadas em escalão etário único. A participação é permitida a jovens e adultos a partir dos 12 (doze) anos inclusive.

Artigo 3.º **Constituição das equipas**

- 1.** A equipa é constituída por 3 (três) atletas em campo e poderá ter até 3 (três) suplentes. Cada equipa poderá ainda ter no banco, até 3 (três) acompanhantes.
- 2.** A equipa em campo é constituída, sempre, por 2 (dois) atletas com deficiência visual e 1 (um) atleta normovisual.
- 3.** As equipas podem ser masculinas, femininas e/ou mistas.

4. Todos os atletas da equipa de uma Freguesia da Fase Final, têm de ter participado na respectiva Fase Local pela mesma Freguesia.

5. Consoante o número de equipas representantes das Freguesias na Fase Final, a Comissão Organizadora poderá permitir a entrada de mais do que uma equipa, em moldes a definir pela mesma Comissão.

Artigo 4.º

Especificações Técnicas e Pedagógicas

1. Todos os atletas da equipa têm de jogar pelo menos um período completo.

2. Duração do jogo:

2.1. O jogo é constituído por 3 (três) partes de 7 (sete) minutos (21 (vinte e um) minutos no total) com um intervalo de 2 (dois) minutos entre cada parte. Se ao fim de 2 (dois) minutos a equipa não estiver pronta para jogar ser-lhe-á marcada uma penalidade por atraso no jogo;

2.2. O cronómetro é parado sempre que ocorram penalidades;

2.3. A 5 (cinco) minutos do início de cada jogo e a 30 (trinta) segundos do início de cada parte é dado um sinal sonoro;

2.4. Os atletas que iniciarem o jogo devem estar preparados para a verificação das vendas, 90 (noventa) segundos antes do início da partida;

2.5. O tempo entre jogos deve ser no mínimo de 5 (cinco) minutos.

3. Protocolo de jogo:

3.1. O árbitro inicia o jogo com o pedido de silêncio e lembrando a todos que devem permanecer em silêncio enquanto a bola estiver em jogo. O árbitro chama "centro" e entrega a bola para o atleta mais próximo da posição central da equipa que inicia o lançamento. O árbitro apita 3 (três) vezes e dirá "joga".

3.2. O cronómetro geral inicia a contagem após o 3º (terceiro) apito e é parado sempre que o árbitro apitar sendo reiniciado quando o árbitro voltar a apitar. Na penalidade o cronómetro geral permanece parado durante a marcação dessa penalidade.

3.3. Sempre que a bola precisa de ser repostada em campo, o árbitro principal ou o juiz de linha faz essa reposição pela linha lateral do campo a 1,5 (um vírgula cinco) metros à frente da trave mais próxima da saída da bola.

3.4. Qualquer bola que saia pela linha lateral, o árbitro dirá "fora". A bola repostada do lado oposto do campo de onde a bola foi lançada pelo árbitro principal ou juiz de linha, na linha lateral do campo a 1,5 (um vírgula cinco) metros à frente da trave mais próxima da saída da bola. O árbitro dirá "joga" para o jogo recomeçar.

3.5. Qualquer momento em que a bola seja repostada pelo árbitro principal ou juiz de linha na linha de 1,5 (um vírgula cinco) metros à frente da trave, o árbitro apita e diz "joga" mesmo que nenhum atleta da equipa tente pegar a bola.

3.6. Nenhuma ajuda ou orientação adicional é permitida em campo – penalidade individual ou de equipa-atraso de jogo.

3.7. Após uma situação de penalidade, os atletas podem ser reorientados pelo árbitro. Em qualquer outro momento que o árbitro precise de orientar o atleta é dada uma penalidade individual por atraso no jogo.

3.8. Quando uma bola lançada parar na área da defesa da outra equipa sem que nenhum atleta a tenha tocado, é considerada **“bola morta”**. O árbitro apitará uma vez e diz “Bola Morta”. A bola é repostada pelo árbitro principal ou juiz de linha, na linha lateral a 1,5 (um virgula cinco) metros de distância à frente da trave mais próxima. É também considerada “bola morta”, se a bola lançada acertar na trave sem tocar em nenhum atleta e parar na área de defesa, ataque ou primeira metade da área neutra. O apito só é soado quando a bola estiver completamente imóvel.

3.9. Se um membro da equipa precisar de sair da área de jogo por qualquer motivo (cuidado médico, ajuste de equipamento), isso é permitido apenas em paragens oficiais e o atleta não poderá retomar até que termine aquele período.

3.10. Cada tempo de jogo terminará com o apito do árbitro e com a palavra “intervalo”. Isto é sinal que terminou o tempo de jogo e os atletas podem tocar as vendas sem que ocorra uma penalidade (penalidade individual – eyeshades).

4. Prolongamento:

4.1. Se no final do tempo regulamentar o jogo estiver empatado e for necessário apurar um vencedor, as equipas jogarão um prolongamento com a duração de 6 (seis) minutos dividido em dois períodos de 3 (três) minutos cada um. A equipa que marcar primeiro é considerada vencedora e é terminado o jogo.

4.2. Há um intervalo de 3 (três) minutos entre o final do tempo regulamentar e o início do prolongamento.

4.3. Para o prolongamento é realizado um novo lançamento de moeda ao ar.

4.4. Se se mantiver o empate no final do prolongamento, realizam-se lançamentos livres para apurar a equipa vencedora.

5. Lançamento da moeda ao ar:

5.1. Antes de começar o jogo, o árbitro ou outro oficial designado, lança a moeda ao ar. O vencedor pode escolher a baliza que prefere defender ou pode dizer se prefere lançar ou receber.

5.2. Ao começar a segunda parte invertem-se as posições da partida e a situação de lançamento ou receção.

5.3. Se no lançamento de moeda ao ar não estiver o representante de alguma equipa, essa equipa é sancionada por atraso de jogo.

6. Aquecimento:

6.1. Os atletas poderão aquecer do lado do campo que irão defender: As equipas não podem lançar a bola em direção ao meio campo da outra equipa.

6.2. Se a equipa lançar a bola para o meio campo adversário, receberá um aviso por parte da arbitragem.

6.3. Se a equipa repetir a ação receberá uma penalidade antes do início da partida (penalidade de equipa-atitude anti-desportiva).

7. Pontuação:

7.1. O golo é marcado sempre que a bola estiver em jogo e passar completamente a linha de golo. Se se marcar um golo logo ao terminar o tempo, esse golo é válido sempre que a totalidade da bola tenha ultrapassado a linha antes de expirar o tempo.

7.2. O golo não pode ser marcado quando o oficial está a repor a bola.

7.3. Quando a venda de um atleta da defesa for deslocada de posição pelo contato com a bola lançada, é permitida a continuação da jogada e é marcado golo caso a bola passe completamente a linha de golo.

8. Descontos de tempo:

- 8.1. Cada equipa tem o direito de fazer 3 (três) pedidos de tempo de 45 (quarenta e cinco) segundos cada, durante o tempo oficial de jogo e, pedir um tempo durante o tempo extra de jogo.
- 8.2. Uma equipa pode pedir "Time out /Desconto de tempo" se estiver com a posse de bola, quando o tempo de jogo estiver parado qualquer equipa o pode pedir. Este pedido pode ser feito por qualquer elemento da equipa.
- 8.3. O "Desconto de tempo" é iniciado quando o árbitro anuncia o nome da equipa que o pediu. O cronometrista dos 12 doze) segundos registará os 45 (quarenta e cinco) segundos e faz soar um aviso sonoro quando faltar 15 (quinze) segundos para o tempo terminar (o árbitro diz "15 (quinze) segundos").
- 8.4. Antes do fim do pedido de tempo pode existir uma substituição.
- 8.5. Se a equipa pedir um tempo, é necessário que exista pelo menos um lançamento antes que a equipa possa pedir novamente um tempo ou uma substituição.
- 8.6. Caso uma equipa peça mais de 3 (três) tempos durante o período regulamentar do jogo ou mais de 1 (um) durante o tempo extra, é dado uma penalidade de equipa por atraso de jogo.
- 8.7. Os árbitros podem indicar "desconto de tempo oficial" sempre que seja necessária uma interrupção de jogo para garantir o bom desenrolar do mesmo (ex: chão molhado, público a fazer ruído, verificação de vendas, etc.).

9. Substituições:

- 9.1. Durante um jogo, cada equipa pode no máximo, efetuar 3 (três) substituições durante o tempo regulamentar e 1 (uma) substituição durante o prolongamento.
- 9.2. Uma vez que a equipa efetuar uma substituição tem (essa equipa) de realizar pelo menos um lançamento até poder proceder a uma nova substituição.
- 9.3. O mesmo atleta pode ser substituído mais que uma vez, no entanto, cada troca é registada como uma substituição.
- 9.4. O treinador/técnico responsável ou um atleta pode pedir uma substituição ao árbitro em qualquer momento por meio de sinais com a mão, não-verbais. O árbitro pode reconhecer uma substituição durante uma pausa oficial do jogo ou quando a bola tenha sido tocada por um membro da equipa defensora.
- 9.5. Qualquer substituição que se realize no final de qualquer metade da partida não se considera dentro das 3 (três) substituições permitidas, mas é reconhecida pelo árbitro.

Artigo 5.º

Infrações

1. Em caso de infração a bola regressa à equipa defensiva.
2. **Lançamento prematuro:** Se um atleta lança a bola antes de o remate contar mas não se anota qualquer pontuação.
3. **Sair do campo:** O atleta que efetua o lançamento deve estar em contato com o campo de jogo no momento de lançar a bola. Caso assim não seja, o remate contará mas não se anota qualquer pontuação.

4. Passe para fora: Quando a bola está em jogo, se esta for para fora das linhas laterais, enquanto é passada entre membros da equipa, é considerado um passe para fora.

5. Retrocesso da bola: Se um atleta da equipa defensiva defende a bola e esta ressalta para lá da linha central do campo ou ressalta para fora depois da linha de ataque da equipa defensiva, a bola volta a estar no poder da equipa que efetuou o lançamento.

6. Bola morta: Se a bola ficar imóvel depois de tocar num atleta da equipa defensiva sem que tenha podido ficar com ela em seu controlo ou sem que se tenha esforçado por fazê-lo, considera-se uma falta de capacidade da equipa para controlar a bola, e portanto é uma infração. Esta regra não se aplica nos lançamentos livres ou remates de sanção. Se a bola ficar imóvel na zona de equipa defensora sem que tenha havido nenhum contato da parte da equipa defensora, ou em qualquer ponto entre a linha de baliza e a de meio campo depois de tocar na baliza, esta volta a ficar na posse da equipa que efetuou o lançamento. Esta regra não se aplica nos lançamentos livres.

7. Penalidades: Há dois tipos de penalidades - **personais e de equipa**. Em ambos os casos, um único atleta permanece no campo para defender o lançamento. Caso seja uma **penalidade pessoal**, defende o próprio atleta sancionado. Caso seja uma **penalidade de equipa**, permanece o atleta que realizou o último lançamento anotado antes que seja cometida falta. Caso se produza uma penalidade de equipa antes que seja feito qualquer lançamento, é o treinador/técnico que decide quem permanece em campo. Todos os lançamentos de sanção devem levar-se a cabo de acordo com as regras do jogo. Um atleta ou treinador/técnico responsável pode recusar fazer um lançamento de sanção mediante sinais manuais não-verbais.

7.1. Penalidades pessoais:

7.1.1. **Bola curta:** depois de efetuar o lançamento, a bola não pode ficar imóvel antes de chegar à área de equipa defensora. Caso aconteça, o lançamento conta mas não se anota qualquer pontuação.

7.1.2. **Bola alta:** a bola deve tocar o solo pelo menos uma vez na área de equipa ou na área de lançamento, depois de ser lançada pelo atleta. Se assim não for, o lançamento conta mas não é anotada nenhuma pontuação.

7.1.3. **Vendas:** Qualquer atleta do campo que toque na venda será sancionado. Um atleta que abandone o campo durante uma situação de lançamento de sanção não pode tocar na venda. Se durante o jogo uma situação de desconto de tempo ou qualquer outra interrupção da partida, um atleta desejar tocar na venda, deve pedir permissão ao árbitro e se este o conceder tem de se virar de costas antes de as tocar.

7.1.4. **3º (terceiro) lançamento:** um atleta não pode realizar 3 (três) lançamentos consecutivos. Se o fizer é sancionado. O número de lançamentos consecutivos mantém-se de uma parte para outra ou em situações de sanção, mas não do tempo oficial do jogo para o prolongamento. Se algum atleta anota um golo na sua própria baliza, é anotada a pontuação mas o lançamento não conta.

7.1.5. **Defesa anti – regulamentar:** o primeiro contato de defesa com a bola deve ser feito por um atleta que tenha qualquer parte do corpo em contato com a área da sua equipa.

7.1.6. **Ruído:** um ruído excessivo realizado pelo atleta que efetua o lançamento no momento de efetuar o mesmo e que, a juízo do árbitro dificulte a ação da equipa defensora, é sancionado.

7.2. Penalidades de Equipa:

7.2.1. **12 (Doze) segundos:** a equipa atacante dispõe de 12 (doze) segundos para efetuar o lançamento, depois que se tenha efetuado o primeiro contato defensivo com a bola, por parte de qualquer atleta da

equipa. Os 12 (doze) segundos começam a contar a partir do primeiro contato defensivo, contudo se a bola sai, à ordem verbal do árbitro, o cronómetro é parado, retomando a conta quando o árbitro diz “jogar”.

7.2.2. **Atraso de jogo pela equipa:** quando a equipa não está preparada para começar a jogar quando o árbitro der o sinal ou quando por qualquer ação levada a cabo por essa equipa impede que o jogo continue, é imposta uma sanção.

7.2.3. **Conduta anti-desportiva da equipa:** se um árbitro determinar que qualquer membro da equipa, na área do banco, se comporta de uma maneira anti-desportiva, sanciona-a com uma sanção de equipa.

7.2.4. **Instruções anti-regulamentares:** nenhuma pessoa da área do banco de uma equipa pode dar instruções aos atletas que estão dentro da área de jogo, exceto durante o desconto de tempo e uma vez que termine qualquer metade da partida.

7.2.5. **Ruído:** um ruído excessivo realizado pela equipa que efetua o lançamento no momento de efetuar o mesmo e que, a juízo do árbitro dificulte a ação da equipa defensora, é sancionado.

Artigo 6.º

Condições Técnicas

1. Campo:

1.1. O campo tem 18 (dezoito) metros de comprimento e 9 (nove) metros de largura. Este comprimento é dividido em 6 (seis) áreas com 3 (três) metros de comprimento, cada uma. As medidas são feitas pela margem externa.

1.2. A área da defesa é de 3 (três) metros em frente à baliza, tem de ter linhas de orientação para os atletas. A área de ataque é de 3 (três) metros em frente à área da defesa e a área neutra é a área de 6 (seis) metros em frente à área de ataque. Esta área é dividida ao meio pela linha central (anexo).

1.3. Todas as linhas devem ter 5 (cinco) centímetros de largura e devem ter um cordão de 0.3 (zero virgula três) centímetros de espessura colocado no meio por baixo da fita adesiva dando-lhes relevo, para ajudar na orientação dos atletas.

1.4. O piso deve ser liso de madeira ou sintético.

1.5. Cada equipa deve ter uma área de banco posicionada em cada lado da mesa da arbitragem com um mínimo de 3 (três) metros da linha lateral do campo. Essa área, marcada com fita adesiva, terá 4 (quatro) metros de comprimento e no mínimo 1 (um) metro de profundidade. As áreas do banco das equipas estão do mesmo lado do campo dos atletas mas perto da mesa da arbitragem para que não esteja alinhado com a área da defesa. No intervalo do jogo, os lados do banco é trocado, assim como os atletas. Todos os membros da equipa permanecerão dentro da área de banco designada durante o jogo. Caso um atleta que se lesione ou saia da competição, deseje permanecer na área de banco da equipa, receberá uma camisola de identificação da organização da competição e será considerado “não participante”.

2. Materiais:

2.1. A largura da baliza deve ser de 9 (nove) metros. As traves, que devem ser redondas e construídas de material rígido (podem ter um revestimento para a proteção dos atletas), deverão medir 1,3 (um virgula três) metros de altura. As traves devem permanecer fora das linhas que delimitam o campo, porém alinhadas com a linha base do golo. O máximo diâmetro das traves, incluindo as traves da baliza não pode exceder os 15 (quinze) centímetros. As balizas devem ser construídas de forma a oferecer segurança. São

permitidas adaptações de acordo com os recursos materiais existentes, por exemplo pinos em substituição dos postes, colocação de colchões e bancos suecos por trás das balizas.

2.2. A bola utilizada deve ser de borracha, com o peso de 1250 (mil duzentos e cinquenta) gramas, com a circunferência de 76 (setenta e seis) centímetros e com 8 (oito) guizos de 1 (um) centímetro de diâmetro no seu interior. Pode ser utilizada outra bola caso as equipas participantes na competição assim o acordarem.

2.3. Os atletas não podem utilizar óculos ou lentes de contacto. As vendas devem ser usadas por todos os atletas em campo desde o apito inicial, de qualquer meio tempo e até ao final do mesmo, isto inclui tempos regulamentares de jogo, prolongamento e lançamentos livres. Durante uma situação de desconto de tempo, os atletas que forem entrar em campo devem obrigatoriamente estar vendados.

Artigo 7.º **Arbitragem**

1. Equipa de arbitragem: cada jogo tem:

- 1.1.** 2 (dois) árbitros principais;
- 1.2.** 2 (dois) juizes de baliza (opcional);
- 1.3.** 1 (um) cronometrista.

2. Funções:

2.1. O árbitro controla todo o jogo é a autoridade absoluta sobre os atletas e restantes membros da equipa até que abandonem o recinto de jogo. Estão providos de um apito com o qual assinalam, o início de jogo, os golos, as infrações ao regulamento e interrompem o jogo sempre que considerem necessário. As suas decisões têm de ser obedecidas durante o jogo.

2.2. Os juizes de baliza estão colocados nas laterais de cada uma das balizas, têm a função de assinalar os golos levantando a bandeirola e dar rapidamente a bola aos atletas quando ela sai.

2.3. O cronometrista controla a duração exata de cada período de jogo e o intervalo entre os períodos. Controla o tempo de posse de bola por parte de cada equipa, o desconto de tempo solicitado por cada treinador. São responsáveis por assinalar acusticamente a falta dos 12 (doze) segundos.

Artigo 8.º **Prémios**

Os prémios a atribuir às equipas são os previstos nas normas estabelecidas no **Regimento Geral das Olisipiadas**.

Artigo 9.º **Inscrições**

As inscrições efetuam-se de acordo com as normas estabelecidas no **Regimento Geral das Olisipiadas**.

Artigo 10.º
Casos Omissos

1. Os casos omissos e as dúvidas resultantes da aplicação do presente Regimento, são analisados, integrados e resolvidos, de acordo com a legislação subsidiária aplicável, nomeadamente, a *Lei de Bases da Atividade Física e Desportiva* e os Regulamentos da Federação Portuguesa de Desporto para Pessoas com Deficiência, respetivamente pela Coordenação Local ou pela Comissão Executiva e, em última instância, pela e Comissão Organizadora.

2. Da decisão da Comissão Organizadora não cabe recurso.

ANEXO

CAMPO DE JOGO

CAMPO DE JOGO

Diagramas - dimensões e marcações



