

GOALBALL

1. CAMPO E EQUIPA

1.1 CAMPO

1.1.1 DIMENSÕES

O campo utilizado para o Goalball consiste num rectângulo de 18,00 metros de comprimento e 9,00 metros de largura.

1.1.2 ÁREA DA EQUIPA

A área de cada equipa consiste numa zona de 9,00 metros de largura e 3,00 metros de profundidade cuja extremidade posterior é a linha de golo.

1.1.3 LINHAS DE ORIENTAÇÃO DO JOGADOR

Na área de equipa marcam-se duas linhas exteriores de posição a 1,50 metros da linha frontal que delimita a área da equipa. Estas linhas medem 1,50 metros de comprimento e são marcadas para o interior desde a linha exterior do campo até ao centro da área de equipa. As linhas estão colocadas de cada lado da área de equipa.

Além disso, marcam-se duas linhas de posição centrais na área de equipa. Estas linhas assinalam o centro da área e são traçadas perpendicularmente, até ao interior, uma desde a linha frontal da área de equipa e outra desde a linha de golo. Têm um comprimento de 0,50 metros. Além disso, há outras duas linhas de 0,15 metros colocadas perpendicularmente à linha de golo. Estas linhas estão colocadas a 1,50 metros de cada linha lateral do campo, e são marcadas desde a linha frontal da área de equipa.

1.1.4 ÁREA DE LANÇAMENTO OU DE ATAQUE

Imediatamente a seguir à área de equipa, logo à frente desta, está a área de lançamento. Esta área mede 9,00 metros de largura por 3,00 metros de profundidade.

1.1.5 ÁREA NEUTRA

A área restante entre as duas áreas de lançamento é a área neutra, que mede 6,00 metros.

1.1.6 ÁREA DO BANCO DA EQUIPA

Os bancos das equipas respectivas situam-se de cada lado da mesa de juizes e a uma distância mínima de 3,00 metros da linha lateral da área de jogo. A área de banco da equipa deve estar o mais próximo possível da mesa de juizes e não alinhada com a área de equipa. Mede 4,00 metros de comprimento e identifica-se por meio de uma linha frontal e duas linhas laterais de pelo menos, 1 metro de comprimento. Todos os elementos da equipa permanecem na área de banco que lhes foi atribuída durante a partida. Durante o intervalo troca-se de área de banco. As áreas de banco de cada equipa estão colocadas no mesmo extremo do campo que a área de equipa dessa mesma equipa.

1.1.7 MARCAÇÕES

Todas as linhas do campo medem 5 centímetros de largura, estão bem visíveis e podem reconhecer-se pelo tacto, com o fim dos jogadores orientarem-se com facilidade. Em todas as linhas é colocada uma corda de 3 milímetros de espessura por baixo da fita.

1.1.8 LINHA DE TEMPO MORTO OFICIAL

À distância de 1,50 metros das linhas delimitadores do campo de jogo, situa-se uma linha não táctil. Quando a bola ultrapassa esta linha, o árbitro decreta um tempo morto oficial.

1.2 EQUIPAMENTO

1.2.1 BALIZAS

As medidas interiores das balizas são de 9,00 metros de largura por 1,30 metros de altura. Os travessões devem ser rígidos. Os postes devem estar fora do campo, mas alinhados com a linha de golo. O diâmetro máximo dos postes e do travessão não deve exceder os 0,15 metros. A construção das balizas deve estar completamente segura.

1.2.2 BOLA

A bola tem um peso de 1,250 kg, com guizos no seu interior. Tem um perímetro de aproximadamente 0,76 metros e 8 orifícios de 0,01 metros de diâmetro cada um. É feita de borracha, e tem uma rigidez que lhe foi determinada pelo Comité Técnico de Desportos da IBSA.

1.2.3 EQUIPAMENTO REGULAMENTAR

Todos os jogadores devem vestir uma camisola oficial de competição. As camisolas devem estar numeradas tanto à frente como atrás. Os números devem estar compreendidos entre zero (0) e nove (9), ambos incluídos, e medir no mínimo 0,20 metros de altura. A roupa não pode separar-se do corpo mais de 0,10 metros.

1.2.4 ÓCULOS E LENTES DE CONTACTO

É proibido levar óculos ou lentes de contacto.

1.2.5 VENDAS

Todos os jogadores que estejam dentro do terreno de jogo devem ter colocadas vendas, desde o primeiro apito de qualquer metade do jogo até ao final dessa metade. Isto inclui o tempo normal do jogo. O prolongamento e grandes penalidades. Se durante uma situação de tempo morto um jogador do banco entrar no campo, deve levar as suas vendas colocadas.

1.2.6 PENSOS

Em todos os campeonatos oficiais, sancionados pelo Subcomité de Goalball da IBSA, os jogadores participantes num desafio devem cobrir os olhos com pensos oftalmológicos, sob a supervisão do delegado técnico de Goalball da IBSA.

2. PARTICIPANTES

2.1 CLASSIFICAÇÃO

A competição divide-se segundo o sexo, em dois grupos: masculino e feminino.

2.2 CONSTITUIÇÃO DAS EQUIPAS

No princípio de um torneio, a equipa é composta por três (3) jogadores, com um máximo de três (3) suplentes. Em caso de lesão, uma equipa pode seguir a sua participação com menos jogadores, mas em nenhum caso seguirá a sua participação com apenas um jogador. Cada equipa pode ter até três (3) guias no banco.

3. ÁRBITROS

3.1 NÚMERO REQUERIDO

Num jogo oficial há dois (2) árbitros, um (1) encarregado de medir o tempo, dois (2) encarregados de medir períodos de 10 segundos, um (1) encarregado do resultado, um (1) anotador de lançamentos e quatro (4) juizes de baliza.

Árbitros

Têm o controlo absoluto da partida. A sua autoridade sobre os jogadores e restantes membros da equipa é absoluta e esta mantém-se até que abandonem o recinto de jogo. Estão providos de um apito cada um, com o qual assinalam o princípio do jogo, a reanotação do jogo, os golos, as infracções ao regulamento e quando acharem conveniente interrompem o jogo. As suas decisões têm que ser obedecidas durante o mesmo.

Têm a possibilidade de suspender a partida se ao julgarem a conduta das equipas, dos espectadores, ou por alguma outra razão haja impedimento que o jogo decorra regularmente.

Cronometrista

O cronometrista controla a duração exacta de cada período de jogo, e o intervalo entre períodos. Ao mesmo tempo leva o marcador da instalação.

O cronometrista dos dez segundos controla o tempo de posse de bola por parte de cada equipa, assim como o tempo morto solicitado por parte dos treinadores. São os responsáveis por assinalar acusticamente a falta de dez segundos.

Anotadores

O anotador do resultado é o responsável pela recolha e elaboração da acta da partida.

O anotador dos lançamentos é o responsável por anotar o número de lançamentos e de assinalar a falta de terceiro lançamento consecutivo.

Juizes de Linha

Os 4 juizes de linha estão situados nos lados de cada uma das balizas e têm as seguintes funções:

- Assinalar os golos usando uma bandeirola
- Dar a bola rapidamente aos jogadores quando esta sai.

4. JOGO

4.1 DURAÇÃO

Cada partida tem uma duração total de vinte (20) minutos, dividida em duas metades de dez (10) minutos cada uma. O oficial encarregado pela contagem do tempo, avisa trinta (30) segundos antes do começo de qualquer parte. Considera-se terminada qualquer parte do jogo quando expira o tempo. O intervalo entre uma parte e outra tem a duração de três (3) minutos. A partida recomeça assim que expirarem os três minutos. Se entretanto uma equipa não estiver preparada para recomeçar o jogo, será sancionada por atraso do jogo. A contagem do tempo fica suspensa durante as situações de sanção.

4.2 PROLONGAMENTO

Se for necessário enumerar um vencedor em caso de, ao terminar o tempo oficial, e o encontro resulte num empate no marcador, as equipas jogarão um prolongamento de seis (6) minutos de duração, dividido em dois períodos de três minutos cada um. De qualquer forma, o jogo termina no momento em que uma das equipas marcar um golo, e é proclamada vencedora.

Há um intervalo de três minutos entre o final do tempo oficial e a primeira parte do prolongamento. Um segundo lançamento de moeda determina o lançamento ou a recepção para cada equipa no princípio do prolongamento. Durante a segunda metade do prolongamento, invertem-se as posições na partida. Se se mantiver o empate depois do fim do prolongamento a questão resolver-se-á com o recurso a lançamentos livres.

4.3 LANÇAMENTO DA MOEDA

Antes de começar a partida, o árbitro ou outro oficial designado, lança ao ar uma moeda. O vencedor pode escolher a baliza que prefere defender ou pode dizer se prefere lançar ou receber. A escolha que restar cabe ao perdedor. Ao começar a segunda metade, invertem-se as posições da partida, e a situação de lançamento ou recepção. Se no momento do lançamento de moeda não estiver presente o representante de alguma equipa, a essa equipa é imposta uma sanção por atraso de jogo.

4.4 REORIENTAÇÃO

Durante uma partida é permitida ajuda para que se orientem os jogadores defensores que, após uma situação de sanção hajam tido que abandonar o campo, se for necessário reorientar um jogador em qualquer outro momento, impõe-se uma sanção pessoal por atraso do jogo.

4.5 PONTUAÇÃO

Sempre que a bola atravessar a linha de fundo e entrar na baliza, é marcado golo. Contudo, não é considerado golo se a bola cruzar a linha impelida pelo árbitro ou pelo juiz de baliza. Se se marcar um golo logo ao terminar o tempo, esse golo será validado sempre que a totalidade da bola tenha ultrapassado a linha antes de expirar o tempo.

4.6 TEMPOS MORTOS

4.6.1 TEMPO MORTO DE EQUIPA

A cada equipa são permitidos três tempos mortos de 45 segundos cada um durante o tempo oficial, para que possa contactar com o treinador. Uma vez declarada o tempo morto, as duas equipas podem utilizá-lo. Uma vez que uma equipa tenha solicitado um tempo morto e que dele tenha tirado proveito, não pode solicitar outro tempo morto ou uma substituição até que se efectue pelo menos um lançamento. Além disso, a cada equipa é permitido um tempo morto durante o prolongamento. Um treinador ou um jogador pode solicitar um tempo morto ao árbitro em qualquer momento por intermédio de sinais com a mão, não verbais. O árbitro pode declarar um tempo morto durante uma pausa oficial na partida ou quando a bola tenha sido tocada por um membro da equipa defensora. O árbitro reconhece o tempo morto dirigindo verbalmente à equipa que o haja solicitado em seu nome. O encarregado de medir os tempos dá um aviso audível 15 segundos antes que expire o tempo morto.

4.6.2 TEMPO MORTO PARA ÁRBITROS

Um árbitro pode declarar um tempo morto oficial em qualquer momento que considere necessário. Não é permitido aos treinadores dar instruções aos jogadores no campo durante um tempo morto oficial; isto considera-se conduta anti-desportiva.

4.6.3 TEMPO MORTO MÉDICO

Em caso de lesão ou doença, o árbitro pode declarar um tempo morto médico. Se o jogador lesionado prossegue sem estar em condições de jogar após 45 segundos, ou se outro membro da equipa tiver que entrar no campo para o assistir, esse jogador deve ser substituído até ao final dessa metade do jogo.

4.7 SUBSTITUIÇÕES

4.7.1 SUBSTITUIÇÕES DE EQUIPA

Durante uma partida cada equipa pode efectuar um máximo de três substituições durante o tempo oficial e uma substituição durante o prolongamento. Uma vez que uma equipa efectue uma substituição, deve ser realizado pelo menos um lançamento para que a mesma equipa possa solicitar outra substituição ou um tempo morto.

O mesmo jogador pode ser substituído mais de uma vez; contudo, cada troca de jogador é registada como uma substituição.

Um treinador ou jogador 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 da partida ou quando a bola tenha sido tocada por um membro da equipa defensora. Uma vez reconhecida pelo árbitro, o treinador deve mostrar uma placa de substituição com o número do jogador que vai abandonar o campo e o do jogador

que o vai substituir. Durante uma situação de sanção, é permitida a substituição de qualquer jogador, excepto o que foi sancionado.

Os jogadores que entra no campo e o que o abandona são acompanhados por um oficial, sem que troquem instruções verbais do treinador. Se o árbitro considerar que o treinador deu instruções aos seus jogadores no campo, imporá a essa equipa uma sanção por instruções ilegais. Se se levar a cabo uma substituição durante um tempo morto, é contabilizada tanto a substituição como o tempo morto, e é permitido ao treinador que dê instruções aos seus jogadores. Qualquer substituição que se realize no final de qualquer metade da partida não se considera dentro das três substituições permitidas, mas será reconhecida pelo árbitro.

4.7.2 SUBSTITUIÇÃO MÉDICA

Em caso de lesão, quando um membro da equipa deva entrar na área de jogo para proporcionar assistência, ou quando um jogador não pode continuar a jogar transcorridos os 45 segundos do tempo morto médico, leva-se a cabo uma substituição do jogador o antes possível, e o jogador lesionado não pode voltar ao campo até que termine essa metade do jogo. Estas substituições não se consideram dentro das três permitidas.

5. INFRACÇÕES

Caso ocorra uma infracção a bola regressa à equipa defensiva.

5.1 LANÇAMENTO PREMATURO (PREMATURE THROW)

Se um jogador lança a bola antes do permitido, o remate contará, mas não se anota qualquer pontuação.

5.2 SAIR DO CAMPO (STEP OVER)

O jogador que efectua o lançamento deve estar em contacto com o campo de jogo no momento de lançar a bola. Caso assim não seja, o remate contará, mas não se anota qualquer pontuação.

5.3 PASSE PARA FORA (PASS OUT)

Estando a bola em jogo, se esta vai para fora pelas linhas laterais, enquanto é passada entre os membros da equipa, é considerado um passe para fora.

5.4 RETROCESSO DA BOLA (BALL OVER)

Se um jogador da equipa defensiva defende a bola e esta ressalta para lá da linha central do campo, a bola voltará a estar em poder da equipa que efectuou o lançamento. Esta regra também se aplica quando a bola bate no poste da baliza e volta para lá da linha central. Esta regra não se aplica nos lançamentos livres.

5.5 BOLA MORTA (DEAD BALL)

Se a bola ficar imóvel depois de tocar num jogador da equipa defensiva sem que este 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 infracção. Esta regra não se aplica nos lançamentos livres ou remates de sanção.

5.6 BOLA MORTA (DEAD BALL)

Se a bola ficar imóvel na zona de equipa defensora sem que tenha havido nenhum contacto da parte da equipa defensora, ou em qualquer ponto entre a linha de baliza e a do meio campo depois de tocar na baliza, esta volta a ficar na posse da equipa que efectuou o lançamento. Esta regra não se aplica nos lançamentos livres.

6. PENALIDADES

Há dois tipos de penalidades: pessoais e de equipa. Em ambos os casos, um único jogador permanece no campo para defender o lançamento. Caso seja uma penalidade pessoal, defende o próprio jogador sancionado. Caso seja uma penalidade de equipa, permanece o jogador que realizou o último lançamento anotado antes de ser cometida a falta. Caso se produza uma penalidade de equipa antes de ser feito qualquer lançamento, é o treinador que decide que jogador permanece em campo.

Todos os lançamentos de sanção devem levar-se a cabo de acordo com as regras do jogo.

Um jogador ou treinador pode recusar fazer um lançamento de sanção mediante sinais manuais não verbais.

6.1 PENALIDADES PESSOAIS

6.1.1 BOLA CURTA (SHORT BALL)

Depois de efectuar um lançamento, a bola não pode ficar imóvel antes de chegar à área de equipa da equipa defensora. Se não for assim, o lançamento conta mas não se anota qualquer pontuação.

6.1.2 BOLA ALTA (HIGH BALL)

A bola deve tocar o solo pelo menos uma vez na área de equipa ou na área de lançamento, depois de ser lançada pelo jogador. Se assim não for, o lançamento conta mas não é anotada nenhuma pontuação.

6.1.3 BOLA LONGA (LONG BALL)

Durante um lançamento, a bola depois de ser lançada, também deve tocar o solo pelo menos uma vez na área neutra. Se assim não for, o lançamento contará mas não se anotará qualquer pontuação.

6.1.4 VENDAS

Qualquer jogador do campo que toque nas vendas será sancionado. Um jogador que abandone o campo durante uma situação de lançamento de sanção não pode tocar nas vendas. Se durante o jogo uma situação de tempo morto ou qualquer outra interrupção da partida, um jogador desejar tocar nas vendas, deve pedir permissão ao árbitro e se este o conceder tem de se virar de costas antes de as tocar.

6.1.5 TERCEIRO LANÇAMENTO

Um jogador não pode realizar três lançamentos consecutivos. Se o fizer será sancionado. O número de lançamentos consecutivos mantém-se de uma metade para a outra ou em situações de sanção, mas não do tempo oficial de jogo para o prolongamento. Se algum jogador anota um golo na sua própria baliza, é anotada a pontuação mas o lançamento não conta.

6.1.6 DEFESA ANTI-REGULAMENTAR

O primeiro contacto de defesa com a bola deve fazê-lo um jogador que tenha qualquer parte do seu corpo em contacto com a sua área de equipa.

6.1.7 ATRASO PESSOAL DO JOGO

Impõe-se uma sanção quando um jogador é reorientado por qualquer pessoa que não seja um colega de equipa no campo, Ou se um jogador não está preparado para começar a jogar quando o árbitro dá o sinal.

6.1.8 CONDUTA PESSOAL ANTI-DESPORTIVA

Se um árbitro determinar que um jogador no campo se comporta duma maneira anti-desportiva, impõe-lhe uma sanção pessoal. Além disso, qualquer conduta anti-desportiva pode castigar-se com a expulsão do campo de jogo, ou das instalações, e inclusivamente do torneio, se o árbitro considera que a situação o exige. Um jogador expulso por este motivo não pode ser substituído durante essa partida.

6.1.9 RUÍDO (NOISE)

Um ruído excessivo realizado pelo jogador que efectua o lançamento no momento de efectuar o mesmo e que, a juízo do árbitro dificulte a acção da equipa defensora, é sancionado.

6.2 PENALIDADES DE EQUIPA

6.2.1 DEZ SEGUNDOS (TEN SECONDS)

A equipa atacante dispõe de dez (10) segundos para efectuar o lançamento, depois que se tenha produzido o primeiro contacto defensivo com a bola, por parte de qualquer jogador da equipa.

Os dez segundos começam a contar a partir do momento do primeiro contacto defensivo, contudo se a bola sai "blocked out", à ordem verbal do árbitro o cronómetro é parado (mas não se coloca a zero), retomando a conta quando é dito "play" dada pelo árbitro.

Quando é concedida uma substituição a uma equipa e/ou um tempo morto, ao som do apito do árbitro o cronómetro é parado (Mas não se coloca a zero), retomando a contagem quando é dito "play" dada pelo árbitro.

Caso o árbitro se veja obrigado a decretar um tempo morto oficial, por motivos alheios à equipa com a posse da bola, ao som do apito do árbitro o cronómetro é parado e coloca-se a zero, retomando a contagem quando é dito "play" dada pelo árbitro.

Caso o árbitro se veja obrigado a decretar um tempo morto oficial, por causas imputáveis à equipa em posse da bola, ao som do apito do árbitro o cronómetro é parado (mas não se coloca a zeros), retomando a contagem quando é dito "play" dada pelo árbitro.

6.2.2 ATRASO DE JOGO PELA EQUIPA (TEAM DELAY OF GAME)

Impõe-se uma sanção quando uma equipa não está preparada para começar a jogar quando o árbitro der o sinal ou quando por qualquer acção levada a cabo por essa equipa se impede que continue o jogo.

6.2.3 CONDUTA ANTI-DESPORTIVA DA EQUIPA (TEAM UNSPORTMANLIKE CONDUCT)

Se um árbitro determinar que qualquer membro da equipa, na área do banco, se comporta duma maneira anti-desportiva, é imposta a essa equipa uma sanção. Além disso, qualquer conduta anti-desportiva pode castigar-se com expulsão do campo de jogo, ou das instalações, e inclusive do torneio, se o árbitro considerar que a situação o exige.

6.2.4 INSTRUÇÕES ANTI-REGULAMENTARES A PARTIR DO BANCO (ILLEGAL COACHING)

Nenhuma pessoa da área do banco de uma equipa pode dar instruções aos jogadores que estão dentro da área de jogo, excepto durante o tempo morto e uma vez que termine qualquer metade da partida.

6.2.5 RUÍDO (NOISE)

Um ruído excessivo realizado pela equipa que efectua o lançamento no momento de efectuar o mesmo e que, a juízo do árbitro, dificulte a acção da equipa defensora, será sancionado.

7. LANÇAMENTOS LIVRES (FREE THROWS)

Se for preciso nomear um vencedor caso que ao terminar o tempo oficial de jogo e o tempo extra de prolongamento, se tenha produzido um empate no marcador, o resultado da partida decide-se por intermédio de lançamentos livres.

7.1 NÚMERO DE LANÇAMENTOS LIVRES

O número de lançamentos livres é determinado pelo número mínimo de jogadores assinalados na folha de lançamentos. Si Se uma equipa tiver mais que a outra, estes eliminam-se da folha de lançamentos, começando pelo último.

7.2 SORTEIO PARA OS LANÇAMENTOS LIVRES

Antes de começar os lançamentos livres, determina-se quem ataca e quem defende, mediante o lançamento de uma moeda. A equipa que tenha saído para lançar primeiro, o fará assim em cada par de lançamentos.

7.3 ORDEM DOS LANÇAMENTOS LIVRES

A ordem dos lançamentos é determinada pela folha de lançamentos apresentada pelo treinador antes de começar o encontro. Esta folha deve incluir todos os jogadores que se encontram na acta do encontro. O primeiro jogador de cada lista entra no campo ajudado por um árbitro, efectuam os seus lançamentos. Esta sequência repete-se com todos os jogadores da folha de lançamentos. A equipa que o maior número de golos é declarada vencedora.

7.4 LANÇAMENTOS LIVRES DE MORTE SÚBITA

Se depois dos lançamentos livres se mantiver o empate, repete-se a ordem até que, havendo disposto cada equipa de igual número de lançamentos, um deles tenha obtido vantagem. Antes desta segunda série de lançamentos, realiza-se um novo sorteio para determinar quem lança primeiro. Depois de cada para de lançamentos, a equipa que no anterior lançou em segundo, agora lança primeiro.

7.5 SANÇÕES NOS LANÇAMENTOS LIVRES

Os lançamentos livres levam-se a cabo segundo as regras existentes. Não obstante, se se produzir uma infracção ofensiva, só se anula o lançamento. Se se produzir uma infracção defensiva, o lançamento é repetido, a não ser que se tenha conseguido anotar.

7.6 MOVIMENTO DE JOGADORES

Nas situações dos lançamentos livres, o árbitro ordena a todas as pessoas que estejam no banco e que não venham a realizar lançamento, que se mudem para o lado oposto do campo. Os restantes jogadores permanecem no banco da equipa, com as vendas colocadas, até que termine o encontro. Os jogadores eliminados da competição, ou os que se tenham lesionado e não estejam em condições de jogar, são eliminados da folha de lançamentos, e todos os que estiverem mais abaixo nessa folha avançam, mantendo a ordem.

8. AUTORIDADE ARBITRAL

Em todas as questões relativas à segurança, regras, procedimentos e jogo, a decisão final é dos árbitros.

9. INJÚRIAS AOS ÁRBITROS

Qualquer acção de uma participante numa partida que seja denunciada por escrito por um oficial autorizado pela IBSA perante o Subcomité de Goalball da IBSA, é debatida na próxima reunião ordinária do Subcomité. As sanções contra o dito participante será as que o dito Subcomité julgue necessárias.

10. DISPUTAS

Em caso de disputa entre uma equipa e um oficial, só o treinador titular pode acercar-se dos árbitros da partida. A discussão leva-se a cabo somente durante uma pausa oficial da partida, e só quando o árbitro tiver reconhecido a petição do treinador. O árbitro clarifica a questão em

disputa com o treinador. Em caso do treinador não estar de acordo com a clarificação, a partida é retomada e no seu final, o treinador pode protestar contra os seus resultados, mediante o formulário oficial de protesto da IBSA e o pagamento da correspondente fiança.

Caso surjam algumas dúvidas no que respeita às regras da IBSA para o Goalball, prevalece a versão inglesa.

Nota: A actualização das regras é efectuada pela IBSA (International Blind Sports Association). Para informações actualizadas sobre as regras consultar:

<http://www.ibsa.es/rules/doc/sports/goalball1.txt>

Bola de Goalball

FICHA TÉCNICA

Características: Bola standard da International Blind Sports Association, usada para a prática de Goalball, desporto de equipa.paralímpico.

- Bola azul, audível, com sistema de três guizos internos, feita de borracha forte e pesada, com oito furos;
- Apropriada para jogos de mão e não para futebol, cricket ou jogos com raquetes
- Goalball é jogado com duas equipas de três jogadores, apoiados com três suplentes por jogo; o jogo é desenvolvido num pavilhão interno, medindo 18 x 9 m., com marcas tácteis que permitem aos jogadores a sua auto-localização no campo; o campo é dividido por uma linha central, com balizas nas duas extremidades; todos os jogadores devem usar vendas para que as vantagens de uns sobre outros em termos de resíduos visuais sejam anuladas; o jogo é jogado com estas bolas sonoras e o objectivo é atirar a bola de um lado para o outro do campo e marcar golos sem ser interceptado pelo adversário.

Dimensões: 220 mm

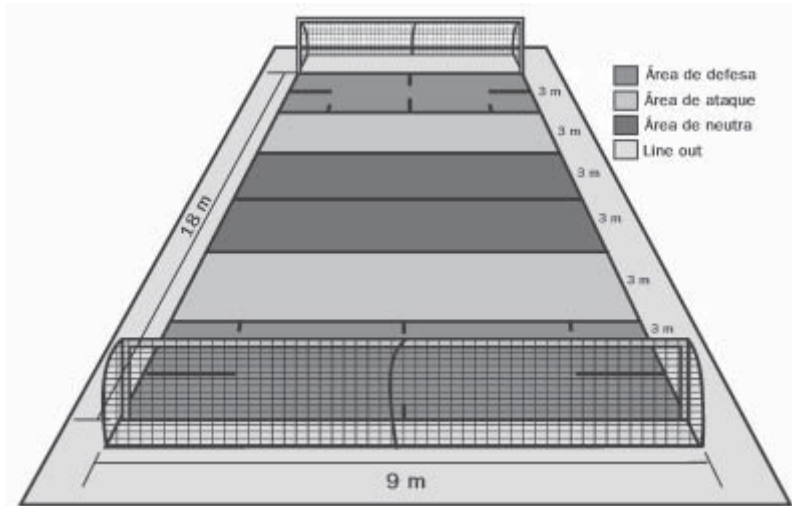
Peso: 1,246 Kg



CAMPO

As dimensões oficiais da quadra são 18m de comprimento x 9m de largura em formato rectangular. Toda a marcação da quadra no solo é feita em alto relevo (barbantes sob fita adesiva) para permitir a orientação táctil dos jogadores. As metas, balizas ou gols ficam sobre as linhas de fundo da quadra e medem 9m de largura x 1,30m de altura. Cada metade da quadra é dividida em três áreas de dimensões idênticas: área neutra, área de ataque (ou de lançamento) e área de defesa.

Campo oficial de goalball



A área neutra é o espaço que separa as áreas destinadas às actuações das equipas. A área de ataque (ou de lançamento) limita a acção ofensiva das equipas. O primeiro contacto da bola com o solo, após o lançamento dos jogadores, deve acontecer obrigatoriamente até a linha que separa a área de ataque da respectiva área neutra da meia-quadra de cada equipa, para que os defensores tenham tempo de ouvir e perceber a trajectória da bola lançada.

A área de defesa encurta as acções defensivas. Somente é permitido aos jogadores efectuarem a defesa das bolas lançadas pelos adversários com parte do corpo em contacto com esta área. Sendo esta área o principal ponto de referência para a orientação espacial dos jogadores, existem diferentes marcações (linhas tácteis) em seu interior diferenciando-a das demais áreas. São as linhas do ala esquerdo, do pivô e do ala direito.

