REPÚBLICA PORTUGUESA
EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E INOVAÇÃO
AGSE AGÊNCIA PARA A GESTÃO DO SISTEMA EDUCATIVO

Desporto Escolar

GOALBALL

REGRAS

Índice

Introdução 2
Espírito de Jogo 2
1.O CAMPO 2
2. MATERIAIS 3
2.1. Balizas 3
2.2. Bola 3
2.3. Equipamentos 4
3. ELEGIBILIDADE 4
4. CONSTITUIÇÃO DA EQUIPA 4
4.1 – Equipa de Arbitragem 5
5. ESCALÕES DE JOGO 6
6. SISTEMA DE COMPETIÇÃO 6
6.1 Equipas 6
6.2 Jogo 6
6.2.1 – Duração do jogo 6
6.3 – Protocolo de jogo 7
6.4. Prolongamento 8
6.5. Lançamento da Moeda ao ar 8
6.6. Aquecimento 9
6.7. Pontuação 9
6.8. Desconto de tempo 9
6.9. Desconto de tempo médico 10
6.10. Desconto de tempo oficial 10
7. SUBSTITUIÇÕES 11
7.1 Substituição médica 11
8. INFRAÇÕES 12
8.1. Lançamento premature (Premature throw) 12
8.2. Sair do campo (Step over) 12
8.3. Passe para fora (Passe out) 12
8.4. Retrocesso da bola (Ball over) 12
8.5. Bola morta (Dead ball) 12
8.6. Penalidades 13
9. LANÇAMENTOS LIVRES (Free throws) 15
9.1 Número de lançamentos livres 15
9.2 Sorteio para os lançamentos livres 15
9.3 Ordem dos lançamentos livres 15
9.4 Lançamentos livres de morte súbita 16
9.5 Sanções nos lançamentos livres 16
9.6 Movimento de jogadores 16
10. AUTORIDADE ARBITRAL 16
ANEXOS 17
Gestos Oficiais dos Árbitros 17
Boletim de Jogo 18
Campo de Goalball 20

Introdução

As regras aqui apresentadas descrevem como é o Jogo de Goalball.

As regras de jogo da modalidade de Goalball, enquanto Desporto Coletivo, dizem respeito a todas as competições, do Desporto Escolar sob os auspícios Unidade de Desporto Escolar.

Espírito de Jogo

A ética e o espírito do jogo, na modalidade de Goalball, são semelhantes ao ténis. A participação do público é bem-vinda e encorajada, contudo os espetadores, a organização, incluindo os membros das equipas que não estão em competição, são sensibilizados a manterem-se em silêncio durante a preparação (devidamente assinalada pelo árbitro) e o ato de lançamento da bola por parte de uma equipa.

1. O CAMPO

1.1 Dimensões – Campo de 18m de comprimento e 9m de largura. Este comprimento é dividido em 6 áreas com 3m de comprimento cada uma. As medidas são feitas pela margem externa.

1.2 A área da defesa é a área de 3m em frente à baliza. Tem de ter linhas de orientação para os jogadores.
A área de ataque é a área de 3m em frente à área da defesa.
A área neutra é a área de 6m em frente à área de ataque. Esta área é dividida ao meio pela linha central (ver diagrama do campo).

1.3 Todas as linhas devem ter 5cm de largura e devem ter um cordão de 0.3cm de espessura colocado no meio por baixo da fita adesiva, para ajudar na orientação dos jogadores.

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 de arbitragem com um mínimo de 3m da linha lateral do campo. Essa área, marcada com fita adesiva, terá 4m de comprimento e no mínimo 1m de profundidade.

As áreas do banco das equipas estão do mesmo lado do campo dos jogadores, mas perto da mesa da arbitragem para que não esteja alinhado com a área da defesa.
No intervalo do jogo, os lados do banco são trocados, assim como os jogadores.
Todos os membros da equipa permanecerão dentro da área de banco designada durante o jogo.
Caso um jogador que se lesione ou saia da competição e 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. Balizas

A largura da baliza deve ser de 9m. As traves, que devem ser redondas e construídas de material rígido (podem ter um revestimento para a proteção dos atletas), deverão medir 1.30m 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 barras transversais, não pode exceder os 15cm.
As balizas devem ser construídas de forma a oferecer segurança.
São permitidas adaptações de acordo com os recursos materiais existentes na escola, por exemplo pinos em substituição dos postes, colocação de colchões e bancos suecos por trás das balizas.

2.2. Bola

A bola utilizada deve ser de borracha, com o peso de 1.250gr., com a circunferência de 76cm e com 8 guizos de 1cm de diâmetro no seu interior.
Pode ser utilizada outra bola de Goalball caso as equipas participantes na competição assim o acordarem.

2.3. Equipamentos

2.3.1 Todos os jogadores devem vestir uma camisola representativa da escola/equipa. As camisolas devem estar numeradas tanto à frente como atrás. Em casos excecionais são permitidos equipamentos numerados apenas num dos lados.

2.3.2. Vendas/óculos e lentes de contacto

Os jogadores não podem utilizar óculos ou lentes de contacto.
As vendas devem ser usadas por todos os jogadores em campo desde o apito inicial de qualquer parte até ao final da mesma. Isto inclui tempos regulamentares de jogo, prolongamento e lançamentos livres. Durante uma situação de desconto de tempo, os jogadores que estiverem para entrar em campo, devem obrigatoriamente estar vendados.

3. ELEGIBILIDADE

São elegíveis para competir na modalidade Goalball todos os alunos que frequentam um Estabelecimento de Ensino Público ou Privado (ensino particular e cooperativo, escolas profissionais, centros de recuperação e instituições de ensino especial), que esteja devidamente inscrito no módulo do Desporto Escolar, de acordo com o RGFDE, para o respetivo ano letivo.

4. CONSTITUIÇÃO DA EQUIPA

A equipa é constituída por 3 jogadores em campo e 3 suplentes. Cada equipa poderá ainda ter no banco, até 3 acompanhantes.

Os árbitros devem ser informados por escrito no momento do sorteio, se algum elemento na área do banco não estiver envolvido no jogo. Esse elemento deve usar uma camisola de identificação providenciada pela organização (caso não aconteça será marcado penalti de equipa).

Qualquer jogador eliminado, também será registado na ficha de alinhamento como não participante.

4.1 – Equipa de Arbitragem

Cada jogo tem:

- 2 árbitros principais;
- 2 juízes de baliza (opcional);
- 1 cronometrista
- 1 anotador (opcional)

Funções:

Árbitro – Controla todo o jogo, a 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 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.
Podem suspender o jogo se considerarem que não estão reunidas as condições para que este se desenrole regularmente (por motivo da conduta das equipas, dos espectadores, ou por qualquer outra razão).

Juízes de Baliza – Situados nos lados de cada uma das balizas, têm a função de assinalar os golos levantando a bandeirola e dar rapidamente a bola aos jogadores quando ela sai.

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 segundos.

Anotador – Anota o resultado e preenche o boletim de jogo. Anota o número de lançamentos. Caso não exista o anotador, estas tarefas cabem ao cronometrista.

5. ESCALÕES DE JOGO

O Goalball rege-se pelos escalões definidos no Regulamento Específico da modalidade:

Duas Divisões de acordo com o faixa/escalão etário:

- **Divisão I** – equipas cujos alunos têm idades até os 14 anos inclusive, até 31 de dezembro do ano letivo correspondente.
- **Divisão II** – equipas cujos alunos têm idade igual ou superior a 15 anos, completados até 31 de dezembro do ano letivo correspondente.

6. SISTEMA DE COMPETIÇÃO

6.1 Equipas

As equipas têm de ser mistas, e todos os elementos têm de jogar pelo menos um período completo.

6.2 Jogo

6.2.1 – Duração do jogo

O jogo é constituído por três partes de 7 minutos (21 minutos no total) com um intervalo de 2 minutos entre cada parte. Se ao fim de 2 minutos a equipa não estiver pronta para jogar ser-lhe-á marcada uma penalidade por atraso no jogo. O cronómetro é parado sempre que ocorram penalidades.

A 5 minutos do início de cada jogo e a 30 segundos do início de cada parte é dado um sinal sonoro.

Os jogadores que iniciarem o jogo devem estar preparados para a verificação das vendas, 90 segundos antes do início da partida e de cada uma das partes.

O tempo entre jogos deve ser no mínimo de 5 minutos.

6.3 – Protocolo de jogo

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 jogador mais próximo da posição central da equipa que inicia o lançamento.
O árbitro apita 3 vezes e dirá "joga".

O cronómetro geral inicia a contagem após o 3º 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.

Sempre que a bola precisa de ser reposta em campo, o árbitro principal ou o juiz de linha faz essa reposição pela linha lateral do campo, 1,5m à frente da trave mais próxima da saída da bola.

Qualquer bola que saia pela linha lateral, o árbitro dirá "fora". A bola é reposta pelo árbitro principal ou juíz de linha do lado oposto do campo onde a bola foi lançada, na linha lateral do campo, a 1,5m à frente da trave mais próxima da saída da bola. O árbitro dirá "joga" para o jogo recomeçar.

Qualquer momento em que a bola seja reposta pelo árbitro principal ou juiz de linha na linha de 1,5m à frente da trave, o árbitro apita e diz "joga" mesmo que nenhum jogador da equipa tente pegar a bola.

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

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

Quando uma bola lançada parar na área da defesa da outra equipa sem que nenhum jogador a tenha tocado, é considerada "bola morta". O árbitro apitará uma vez e anuncia "Bola Morta". A bola é reposta pelo árbitro principal ou juiz de linha, na linha lateral a 1,5m de distância à frente da trave mais próxima.

É também considerada bola morta, se a bola lançada acertar na trave sem tocar em nenhum jogador e esta parar na área de defesa, ataque ou primeira metade da área neutra. O apito só é soado quando a bola estiver completamente imóvel.

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 jogador não poderá retomar até que termine aquele período.

Cada parte de jogo terminará com o apito do árbitro e com a palavra "intervalo". Isto é sinal que terminou o tempo de jogo e os jogadores podem tocar nas vendas sem que ocorra uma penalidade (penalidade individual – eyeshades).

6.4. Prolongamento

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 minutos dividido em dois períodos de 3 minutos cada um.

Há um intervalo de 3 minutos entre o final do tempo regulamentar e o início do prolongamento.
Para o prolongamento é realizado um novo lançamento de moeda ao ar.

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

6.5. Lançamento da Moeda ao ar

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. A escolha que resta cabe ao perdedor. Ao começar a segunda parte invertem-se as posições iniciais e a situação de lançamento ou receção. Se no lançamento de moeda ao ar não estiver o representante de alguma equipa, essa equipa é sancionada por atraso de jogo (penalidade - atraso de jogo).

6.6. Aquecimento

Os jogadores poderão aquecer do lado do campo que irão defender, as equipas não podem lançar a bola em direção ao meio-campo da outra equipa. Se a equipa lançar a bola para o meio-campo adversário, receberá um aviso por parte da arbitragem. Se a equipa repetir a ação receberá uma penalidade antes do início da partida (penalidade de equipa - atitude antidesportiva).

6.7. Pontuação

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.

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

Quando a venda de um jogador 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.

O vencedor é a equipa que no final da partida, marcar maior número de golos.

6.8. Desconto de tempo

Cada equipa tem o direito de fazer 3 pedidos de tempo de 45 segundos cada, durante o tempo oficial de jogo e, pedir um tempo durante o tempo extra de jogo (prolongamento).

Uma equipa pode pedir “Desconto de Tempo/ time out” 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.

O Desconto de tempo é iniciado quando o árbitro anuncia o nome da equipa que o pediu. O cronometrista registará os 45 segundos e faz soar um aviso sonoro quando faltar 15 segundos para o tempo terminar. (o árbitro anuncia “15 segundos”).

Antes do fim do pedido de desconto de tempo pode existir uma substituição.

Se a equipa pedir um desconto de tempo, é necessário que exista pelo menos um lançamento antes que possa pedir um novo desconto de tempo ou uma substituição.

Caso uma equipa peça mais de 3 tempos durante o período regulamentar do jogo ou mais de 1 durante o tempo extra, é dado uma penalidade de equipa por atraso do jogo.

Durante uma situação de desconto de tempo de equipa, é autorizada a entrada no campo de, no máximo, dois elementos que estejam no banco. Os mesmos, devem-se encontrar na zona do banco, ao sinal sonoro de tempo. Caso contrário, é averbada uma grande penalidade contra a respetiva equipa.

Para que (no máximo) 2 elementos do banco possam entrar em campo, sem ter de ser feita uma substituição médica obrigatória, pode ser pedido um desconto de tempo, caso a equipa ainda não tenha esgotado os 3 descontos de tempo permitidos por jogo.

6.9. Desconto de tempo médico

Pode ser pedido ao árbitro um tempo médico em caso de lesão ou doença.

O cronometrista marca os 45 segundos do tempo médico.

É dado, pelo árbitro, um aviso sonoro aos 30 e 45 segundos

Se o jogador continuar lesionado ao fim dos 45 segundo ou outro membro da equipa tiver que entrar em campo para o assistir, o jogador lesionado deve ser substituído até ao final dessa parte do jogo.

No desconto de tempo médico, nenhum elemento da equipa pode entrar em campo. Caso o professor responsável ou elemento médico queira assistir o jogador durante o desconto de tempo médico, pode entrar, procedendo-se obrigatoriamente a uma substituição médica.

6.10. Desconto de tempo oficial

Os árbitros podem indicar “Desconto de Tempo Oficial/oficial time out” 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.).

7. SUBSTITUIÇÕES

Durante um jogo, cada equipa pode, no máximo, efetuar 3 substituições durante o tempo regulamentar e 1 substituição durante o prolongamento.

Cada vez que a uma equipa efetuar uma substituição tem, essa equipa de realizar pelo menos um lançamento até poder proceder a uma nova substituição.

O mesmo jogador pode ser substituído mais que uma vez, no entanto cada troca é registada como uma substituição.

O professor responsável ou um jogador pode pedir uma substituição ao árbitro em qualquer momento por meio de sinais com a mão (não-verbais) ou verbalizando "Substituição". O árbitro pode anunciar uma substituição durante uma pausa oficial do jogo ou quando a bola tenha sido tocada por um membro da equipa defensora. Uma vez anunciada pelo árbitro, o professor responsável deve mostrar a 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 à exceção do jogador sancionado.

O jogador que entra em campo e o que abandona, são acompanhados por um oficial sem que troquem instruções verbais com o professor responsável. Se o árbitro considerar que o professor responsável deu instruções aos seus jogadores, impõe a essa equipa uma sanção por instruções ilegais.

Se se levar a cabo uma substituição durante um desconto de tempo é contabilizado tanto um desconto de tempo, como uma substituição e, é permitido ao professor responsável dar instruções aos seus jogadores.

Uma substituição que se realize no final de qualquer parte do jogo não se considera dentro das 3 substituições permitidas, mas é autorizada pelo árbitro.

7.1 Substituição médica

Em caso de lesão, quando um membro da equipa necessita de entrar na área de jogo para proporcionar assistência, ou quando um jogador não pode continuar a jogar passados os 45 segundos do tempo médico, realiza-se a substituição do jogador o mais depressa possível. O jogador lesionado não pode voltar ao campo até que termine essa parte do jogo. Estas substituições não são consideradas dentro das 3 permitidas.

Se um jogador tiver de ser substituído e não puder cumprir a regra 6.1., caberá à organização a responsabilidade de decidir o procedimento a aplicar.

8. INFRAÇÕES

Em caso de infração a bola regressa à equipa defensiva.

8.1. Lançamento prematuro (Premature throw)

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

8.2. Sair do campo (Step over)

O jogador 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.

8.3. Passe para fora (Pass out)

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.

8.4. Retrocesso da bola (Ball over)

Se um jogador da equipa defensiva defende a bola e esta ressalta para lá da linha central do campo 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. Esta regra também se aplica quando a bola bate no poste da baliza e volta para lá da linha central.

8.5. Bola morta (Dead ball)

Se a bola ficar imóvel depois de tocar num jogador 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, esta volta a ficar na posse da equipa que efetuou o lançamento. O mesmo acontece no caso de no ato de lançamento, a bola tocar na

baliza e permanecer imóvel em qualquer ponto entre a linha de baliza e a de meio-campo. Esta regra não se aplica nos lançamentos livres.

8.6. 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 em campo o jogador que realizou o último lançamento anotado antes de ter sido cometida falta. Caso se produza uma penalidade de equipa antes de ter sido feito qualquer lançamento, é o professor responsável que decide quem permanece em campo.
Todos os lançamentos de sanção devem levar-se a cabo de acordo com as regras do jogo.

Um jogador ou professor responsável pode recusar fazer um lançamento de sanção mediante sinais manuais não-verbais ou verbalizando (recusar penalti).

8.6.1. Penalidades Pessoais

8.6.1.1. Bola curta (Short ball)

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.

8.6.1.2. 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.

8.6.1.3. Vendas (eyeshade)

Qualquer jogador do campo que toque na venda será sancionado. Um jogador 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 jogador desejar tocar na venda, deve pedir permissão ao árbitro e se este o conceder tem de se virar de costas antes de as tocar.

8.6.1.4. Terceiro lançamento

Um jogador não pode realizar 3 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 jogador marca um golo na sua própria baliza, é anotada a pontuação, mas o lançamento não conta.

8.6.1.5. Defesa antirregulamentar

O primeiro contato de defesa com a bola deve ser feito por um jogador que tenha qualquer parte do corpo em contato com a área da sua equipa.

8.6.1.6. Atraso pessoal do jogo

É sancionado um jogador que em campo é reorientado por qualquer pessoa que não seja um colega de equipa. O mesmo acontece se um jogador não está preparado para começar a jogar quando o árbitro dá sinal.

8.6.1.7. Conduta pessoal antidesportiva

Se um árbitro determina que um jogador no campo se comporta de uma maneira antidesportiva, sanciona-o com uma sanção pessoal. Além disso, qualquer conduta antidesportiva 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.

8.6.1.8. Ruido (Noise)

Quando um jogador efetuar um lançamento acompanhado por ruido que na opinião do arbitro é excessivo e dificulta a ação da equipa defensora, este é sancionado.

8.6.2. Penalidades de equipa

8.6.2.1. Doze segundos

A equipa atacante dispõe de 12 segundos para efetuar o lançamento depois de efetuado por parte de qualquer jogador da equipa, o primeiro contato defensivo com a bola.

Os 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 (mas não se coloca a zero), retomando a conta quando o árbitro diz “joga”.

Quando é concedida uma substituição a uma equipa e/ou um desconto de tempo, ao som do apito do árbitro, o cronómetro é parado (mas não se coloca a zeros), retomando a contagem quando é dito “joga” pelo árbitro.

Caso o árbitro se veja obrigado a decretar desconto de tempo oficial, por motivos alheios à equipa com a posse de bola, ao som do apito do árbitro o cronómetro é parado e coloca-se a zero, retomando a contagem quando o árbitro diz “joga”.

Caso o árbitro se veja obrigado a decretar um desconto de tempo oficial, por causas imputáveis à equipa em posse de bola, ao som do apito do árbitro o cronómetro é parado (mas não se coloca a zero), retomando a contagem quando o árbitro diz “joga”.

8.6.2.2. Atraso de jogo pela equipa (Team delay of game)

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.

8.6.2.3. Conduta antidesportiva da equipa (Team unsportmanlike conduct)

Se um árbitro determinar que qualquer membro da equipa, na área do banco, se comporta de uma maneira antidesportiva, sanciona-a com uma sanção de equipa. Além disso, qualquer conduta antidesportiva 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.

8.6.2.4. Instruções antirregulamentares 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, exceto durante o desconto de tempo e uma vez que termine qualquer parte do jogo.

8.6.2.5. Ruído (Noise)

Um ruído excessivo realizado pela equipa no momento em que efetua o lançamento e que na opinião dificulte a ação da equipa defensora, é sancionado.

9. LANÇAMENTOS LIVRES (Free throws)

Se for preciso nomear um vencedor e as equipas se encontram empatadas após o tempo regulamentar de jogo e tempo extra de prolongamento, o resultado do jogo decide-se por intermédio de lançamentos livres.

9.1 Número de lançamentos livres

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

9.2 Sorteio para os lançamentos livres

Antes de começar os lançamentos livres, determina-se quem ataca e quem defende, mediante o lançamento de moeda ao ar. A equipa vencedora decide se inicia a defender ou a lançar os primeiros 2 lançamentos. A ordem é revertida nos próximos dois lançamentos, mantendo-se esta alternância até que se defina um vencedor.

9.3 Ordem dos lançamentos livres

A ordem dos lançamentos é determinada pela folha de lançamentos apresentada pelo professor responsável antes de iniciar o encontro. Esta folha deve incluir todos os

jogadores que se encontram na folha de alinhamento. O primeiro jogador de cada lista entra em campo ajudado por um árbitro, efetua o seu lançamento. Esta sequência repete-se com todos os jogadores da folha de lançamentos. A equipa com o maior número de golos é a vencedora.

9.4 Lançamentos livres de morte súbita

Se após os lançamentos livres se mantiver o empate, repete-se o procedimento descrito em 9.2.

9.5 Sanções nos lançamentos livres

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

9.6 Movimento de jogadores

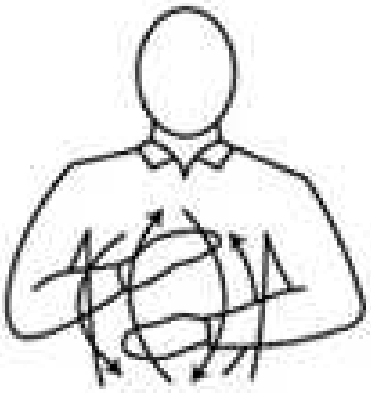
Nas situações dos lançamentos livres, o árbitro ordena a todas as pessoas que estejam no banco e que não venham realizar lançamento, que se mudem para o lado oposto do campo. Os restantes jogadores permanecem no banco da equipa, com as vendas colocadas, até que termine o encontro. Os jogadores eliminados 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.

10. AUTORIDADE ARBITRAL

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

ANEXOS

Gestos Oficiais dos Árbitros



SUBSTITUIÇÃO



DESCONTO DE TEMPO



PENALTI

Boletim de Jogo

GOALBALL

FICHA DE ALINHAMENTO

Data	Hora	Jogo	Grupo

A ordem dos lançamentos livres será determinada pela ordem dos jogadores indicada nesta ficha.

Equipa	

Ordem	Nº	Nome	M/F
1			
2			
3			
4			
5			
6			

Acompanhante	
Acompanhante	
Treinador	

Assinatura

____

Equipa	

Ordem	Nº	Nome	M/F
1			
2			
3			
4			
5			
6			

Acompanhante	
Acompanhante	
Treinador	

Assinatura

____

BOLETIM DE JOGO

TEMPO REGULAR – PRIMEIRA PARTE

Nº	S	Equipa da Esquerda:	Hora:

Tempos Mortos | | | | Substituições | | | | | | |

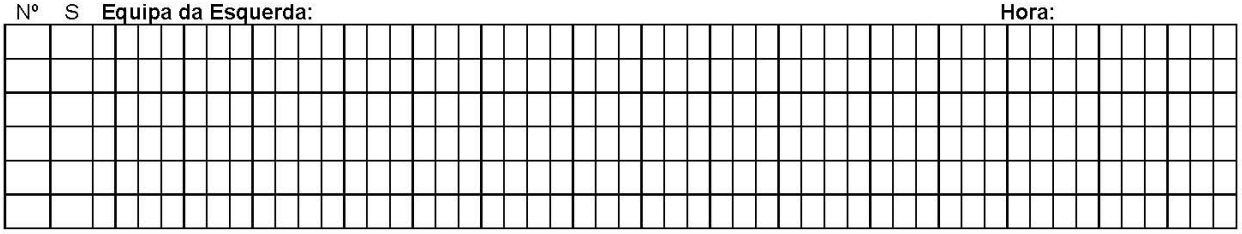
Nº	S	Equipa da Direita:	Hora:

Tempos Mortos | | | | Substituições | | | | | | |

/ : Throw – **Lançamento**   **O** : Goal – **Golo**   **△** : Own Goal – **Auto Golo**   **X : Penalty**

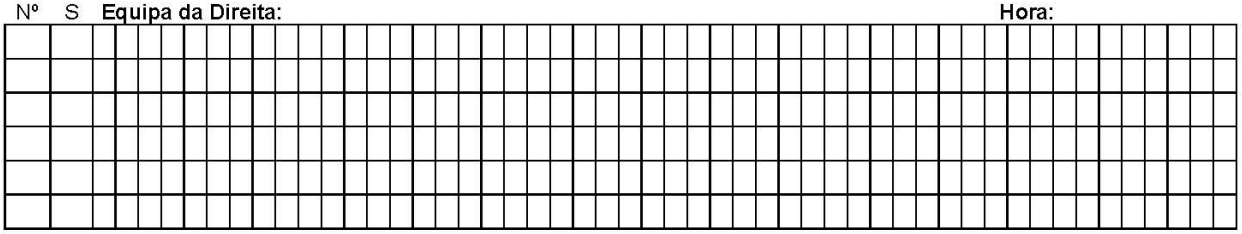
TEMPO REGULAR – SEGUNDA PARTE

Nº S Equipa da Esquerda: Hora:



Tempos Mortos Substituições

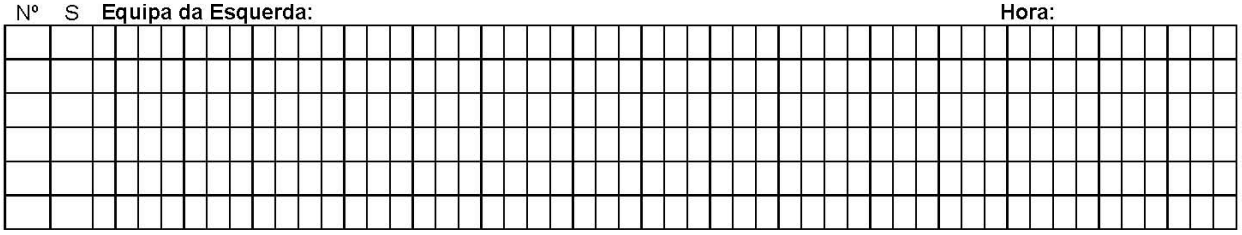
Nº S Equipa da Direita: Hora:



Tempos Mortos Substituições

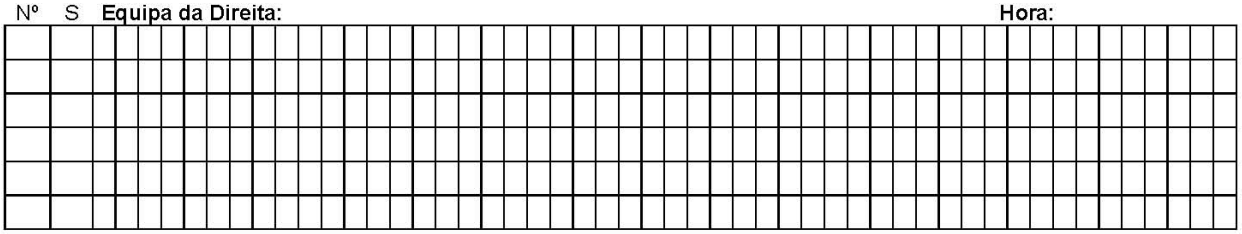
TEMPO REGULAR – TERCEIRA PARTE

Nº S Equipa da Esquerda: Hora:



Tempos Mortos Substituições

Nº S Equipa da Direita: Hora:



Tempos Mortos Substituições

LANÇAMENTOS LIVRES _____ **Hora** _____

Vencedor Sorteio

N.º							
Lançamento							

Derrotado Sorteio

N.º							
Lançamento							

/ : Throw – **Lançamento** O : Goal – **Golo** △ : Own Goal – **Auto Golo** **X : Penalty**

Campo de Goalball

