



CORFEBOL ADAPTADO REGULAMENTO DE COMPETIÇÃO

Aprovado pela Direção em 11 de Setembro de 2015

O Corfebol é um desporto jogado à mão, num campo retangular, no qual uma equipa de homens e mulheres tenta lançar uma bola para dentro de um cesto. As principais características deste desporto incluem todo o tipo de aptidões, jogo cooperativo, contacto físico controlado e igualdade de sexos.

Para a intervenção junto da comunidade surda, o Corfebol será introduzido sem quaisquer alterações às regras, bastando proceder às respetivas adequações em termos de arbitragem.

No que respeita à Deficiência Intelectual, o jogo sofrerá algumas alterações em termos de área de jogo, de equipamento (cestos) e de regras. Mediante os graus de Deficiência Intelectual e as aptidões físicas demonstradas, poderemos vir a adequar o modelo, introduzindo diferentes níveis na sua abordagem.

Secção 1: Campo e Equipamento

1. Área de jogo

A "área de jogo" deve ser entendida como o terreno de jogo, em conjunto com a sua área circundante e os bancos.

As dimensões do terreno de jogo são de 10x20 m, sem divisão entre zona de ataque e de defesa.

2. Marcações

O terreno de jogo deve estar marcado por linhas claramente visíveis.

As marcas de penalidade devem ser marcadas à frente do poste no eixo longitudinal e no sentido do centro do campo. A extremidade da marca mais afastada deve estar a 2.50 m do poste.

3. Postes

Os postes são fixados perpendicularmente no chão do terreno de jogo.

São colocados em cada um dos lados, num ponto a igual distância das duas linhas laterais e a uma distância da linha final igual a 1/6 do comprimento total do campo (3,5m da linha de fundo e a 5m da linha lateral)

4. Cestos

Um cesto é fixado a cada poste. O cesto deve estar orientado no sentido do centro do campo e todo o seu bordo superior deve estar a uma altura de 2,5m.

5. Bola

O Corfebol é jogado com uma bola redonda número 5, de um tipo que tenha sido aprovado pela IKF. A bola deve ter pelo menos duas cores.

A sua circunferência deve ser de 68.0 a 70.5 cm e o peso deve ser entre 445 g a 475 g, inclusive.

Secção 2 - Pessoas

1. Jogadores

a. Número e posição

Os jogos são disputados por duas equipas, cada uma com 2 jogadores do sexo feminino e 2 jogadores do sexo masculino preferencialmente. No entanto, caso não seja possível, terá de estar em campo pelo menos uma rapariga entre 3 rapazes ou vice-versa.

b. Substituição de jogadores

O número de substituições é ilimitado.

2. Capitão, Treinador, Suplentes e Pessoas Ligadas à Equipa

Um jogador de cada equipa é o capitão. Deverá usar uma braçadeira ou fita de cor contrastante com a sua camisola na parte superior do braço (ou, no caso de ter camisola sem mangas, na parte superior do ombro).

Ele representa a equipa e é responsável pela conduta apropriada dos seus jogadores. Tem o direito de chamar a atenção ao árbitro para qualquer facto que ache desejável para o bom prosseguimento do jogo.

O capitão deve permanecer como capitão da equipa durante todo o jogo, e só perderá esta função se não continuar a tomar parte do

jogo. Neste caso, um dos outros jogadores deve assumir o papel de capitão.

É permitido que cada equipa seja acompanhada por um Treinador. O treinador deve sentar-se no banco designado para a sua equipa e não está autorizado a entrar no terreno de jogo sem o consentimento do árbitro.

Os suplentes e todas as outras pessoas autorizadas a sentar-se no banco são considerados membros da equipa. Estes devem permanecer sentados no banco durante o jogo.

Quando possível, um marcador deve ser utilizado.

A tarefa do marcador deve ser manter o registo do jogo.

Secção 3: O Jogo

3. Duração e Desconto de Tempo

a. Duração do jogo

A duração de um jogo será de 2x10 minutos, com 10 minutos de intervalo.

b. Desconto de Tempo

O desconto de tempo é uma paragem no jogo com a duração de 60 segundos

excluídos do tempo do jogo. Cada treinador pode pedir 1 desconto de tempo em cada parte.

O jogo é reiniciado no local e na forma em que foi interrompido.

2. Golos

Uma equipa marca golo quando a bola entra, completamente, de cima para baixo, no cesto que está posicionado na zona de ataque daquela equipa

3. Formação

As regras de competição devem decidir para que cesto cada equipa irá lançar em ambas as partes.

A equipa a iniciar o jogo será a vencedora da moeda ao ar. No início da segunda parte, seguirá com bola a equipa que não iniciou a primeira parte.

4. Infracções às regras

As infracções às regras estão divididas em:

1. Infracções ligeiras – punidas por um recomeço de jogo

- infracções técnicas (como correr, tocar a bola com a perna ou pé e fazer jogo passivo).

- infracções físicas que não sejam executadas com o propósito de perturbar o ataque e onde exista contacto físico controlado.

2. Infracções graves – punidas por um penáltie

- infracções físicas onde exista contacto físico descontrolado (como tirar a bola das mãos de um oponente, empurrar, agarrar ou obstruir um oponente).

- infracções executadas com o propósito de perturbar o ataque ou que resultem na interrupção do ataque.

Durante o jogo é proibido:

a. Tocar a bola com a perna ou pé (é considerada perna desde o joelho para baixo).

b. Bater a bola com o punho

c. Correr com a bola

Uma mudança de posição com a posse de bola só é permitida nos seguintes casos:

1. O jogador recebe a bola quando está parado. Neste caso o jogador poderá movimentar um pé à vontade, desde que o outro se mantenha no mesmo lugar como pé eixo. Rodar sobre o pé eixo é permitido. Ele pode mudar o pé eixo e o pé que se movimenta, desde que a sua posição inicial não se altere.

2. O jogador recebe a bola quando está a correr ou a saltar e pára antes de passar a bola ou lancar ao cesto.

É exigido que, uma vez em posse da bola, ele tente parar imediatamente percorrendo a menor distância possível.

3. O jogador recebe a bola quando está a correr ou a saltar e passa a bola ou lança ao cesto, antes de parar completamente. Neste caso, não será permitido ao jogador ainda estar na posse da bola, no momento que colocar o seu pé no chão pela terceira vez, após ter recebido a bola.

d. Jogar sozinho

Jogar sozinho é a acção deliberada de evitar a cooperação, isto é, um jogador tenta mudar a sua posição em posse da bola sem a colaboração de outro jogador.

e. Entregar a bola na mão de outro jogador da mesma equipa

Entregar a bola na mão de um jogador da sua própria equipa significa que o segundo jogador recebe a bola sem que esta tenha circulado livremente no ar ou tenha estado livre no solo.

f. Bater ou tirar a bola das mãos de um adversário

O critério é o de que o oponente deve ter a bola razoavelmente sob controlo. Este controlo pode existir ao segurar a bola com

uma ou duas mãos ou deixando que esta repouse na palma da mão ou nos dedos.

- g. Empurrar, agarrar ou obstruir um adversário
Qualquer impedimento da livre movimentação do adversário é proibido quer ele seja feito deliberadamente ou não.
Esta lei aplica-se independentemente do facto do jogador possuir ou não a bola e mesmo se a bola estiver na outra zona.
Esta regra não obriga os jogadores a ceder passagem a outro jogador, isto é, a cada jogador é permitido posicionar-se onde pretender. Ele só será punido quando se movimentar de repente para o caminho de um opositor em deslocamento, tornando inevitável uma colisão.

- h. Defender excessivamente um adversário
Ao defesa é permitido impedir o lançamento da bola na direcção desejada por acções que levem a que a bola seja enviada contra a sua mão ou braco.
É permitido ao defesa bloquear a bola colocando o braco na trajetória desta, mas ele não pode:

- impedir o movimento livre do corpo do seu oponente bloqueando o braco em vez da bola
- bater na bola ou atingir o braco que efetua o passe, isto é, o braco ou mão do defesa não pode deslocar-se rapidamente no sentido da bola de forma a que o contacto com a bola tenha lugar antes desta ter saído da mão do adversário.

- i. Defender um adversário do sexo oposto
j. Defender um adversário que já esteja a ser defendido por outro jogador
k. Influenciar um lançamento deslocando o poste
l. Usar o poste para saltar, correr ou para se afastar rapidamente (mudar de direcção)
m. Jogar de forma perigosa

5. Bola Fora

A bola é considerada fora logo que ela toca:

- uma linha limítrofe do terreno de jogo;
- o solo, uma pessoa ou um objeto fora do terreno de jogo.

No caso de uma bola fora, é marcado um recomeço de jogo contra a equipa que tocou em último lugar a bola. O recomeço de jogo é marcado no local onde a bola saiu.

6. Bola ao ar

Quando dois oponentes se apoderam da bola simultaneamente, o árbitro pára o jogo e lança a bola ao ar.

O mesmo se aplica quando o jogo tem de recomeçar sem que nenhum dos lados tenha direito à bola.

7. Recomeço de jogo

- a. Quando marcar um recomeço de jogo

Um recomeço de jogo é atribuído à equipa oposta após uma infracção da equipa adversária.

Após a marcação de um golo, o jogo prossegue sendo entregue a bola à equipa que sofreu o golo, devendo seguir da marca de meio campo.

- b. Local do recomeço de jogo

O recomeço de jogo é marcado no local onde a infracção foi cometida.

- c. Como marcar um recomeço de jogo

No momento em que o marcador do recomeço de jogo tem, ou pode ter, a bola nas suas mãos, o árbitro deve apitar. O marcador do recomeço de jogo não pode marcar cesto diretamente do recomeço de jogo. Ele só pode marcar cesto quando a bola for posta em jogo e tiver sido tocada por outro jogador.

8. Penalidade

- a. Local da penalidade

A penalidade deve ser executada por um jogador no seu cesto, colocado imediatamente atrás da marca de penalidade.

- b. Como marcar uma penalidade

O marcador da penalidade deve colocar um pé imediatamente atrás da marca e o outro pé deve estar colocado em qualquer local na área atrás da marca. Ele não pode tocar a marca de penalidade.

Os restantes jogadores têm de observar à distancia de 2,5 m, em todas as direcções, de uma linha imaginária entre o poste e a marca de penalidade, significa que todos os outros jogadores têm de estar fora da área de penalidade. Todos terão de respeitar a distância de 2.50 m até que a bola tenha saído das mãos do jogador que executa a penalidade.