



## HANDEBOL

As Regras Oficiais dos Esportes da Special Olympics regerão todas as competições de handebol da Special Olympics. Por ser um programa internacional de esportes, a Special Olympics criou essas regras com base nas normas de handebol da Federação Internacional de Handebol (IHF). As regras da IHF serão utilizadas em competições internacionais, exceto quando elas forem conflitantes com as Regras Oficiais dos Esportes da Special Olympics. Nestes casos, as Regras Oficiais dos Esportes da Special Olympics prevalecerão.

### SEÇÃO A—EVENTOS OFICIAIS

1. Competição de Equipe
2. Handebol com 5 de cada lado
3. Competição de Equipe de Unified Sports®

O evento abaixo oferece competição significativa para atletas com menor nível de habilidade:

4. Competição de Habilidades Individuais

### SEÇÃO B—MARCAÇÃO DA QUADRA DE HANDEBOL

1. A marcação da quadra de handebol pode exigir mais de uma hora. Deve-se reservar tempo suficiente para garantir uma estrutura apropriada. Todas as linhas da quadra (Diagrama N.1) de handebol são designadas por sua medida em metros. A linha mais importante da quadra é a linha de 6 metros ou linha da área de gol. A área englobada pela linha de 6 metros é chamada de área de gol. A linha interrompida é a linha de 9 metros ou a linha de tiro livre. A linha de 7 metros é a linha de arremesso de penalidade.

2. A quadra oficial de Handebol tem 20 metros de largura por 40 metros de comprimento.

- a. Poderão ser feitas adaptações ao tamanho da quadra (por ex. dimensões de quadra regulamentar de basquete). No layout da quadra de handebol, é mais importante manter a largura; o comprimento poderá ser reduzido causando pouco impacto sobre o jogo em si.

3. A largura de todas as linhas da quadra é de 5 centímetros. Essa largura está incluída em todas as medidas.

4. O gol ou baliza tem 3 metros de largura por 2 metros de altura, com postes de 8 centímetros quadrados. As balizas são dispostas de forma equidistante entre as duas linhas laterais. O canto posterior da baliza é colocado em linha com o canto posterior da linha de gol.

5. A linha da área de gol e a linha de tiro livre são medidas da seguinte maneira (ver Diagrama N. 2: Marcação da Quadra de Handebol):

- a. Determine o comprimento e a largura da quadra que podem ser dispostos no local. NOTA: É essencial incluir uma margem de segurança de 1 metro ao longo das duas linhas laterais e uma margem de segurança de 2 metros atrás dos dois gols.

- b. Centralize os gols nas linhas de gol.

- c. Uma marca é colocada no canto posterior interno de cada poste interno da baliza. A baliza é movida para trás de forma a não interferir com as medidas.

- d. Com início em um poste da baliza, a trena é colocada na marca interna gol-poste e estendida 6 metros diretamente para fora do poste do gol (perpendicular à linha de gol). Usando a trena como o raio, um quarto de círculo é marcado fazendo-se um arco de volta para a linha externa de gol (passo 1).

- e. Repita o procedimento no outro poste de gol (passo 2).

- f. Diretamente na frente dos postes de gol, uma linha reta conecta os dois quartos de círculo (passo 3).

- g. O processo é repetido para a linha de tiro livre, com um raio de 9 metros usando partes de fita de 15 centímetros de comprimento para criar o efeito de linha interrompida (veja Diagrama N.1).



## HANDEBOL

6. A linha do goleiro, que mede 15 centímetros de comprimento, é marcada a 4 metros do centro da linha interna do gol.

7. Uma linha de arremesso de penalidade, medindo 1 metro de comprimento, é marcada a 7 metros do centro da linha de gol.

Diagrama N. 1 – Quadra de Handebol

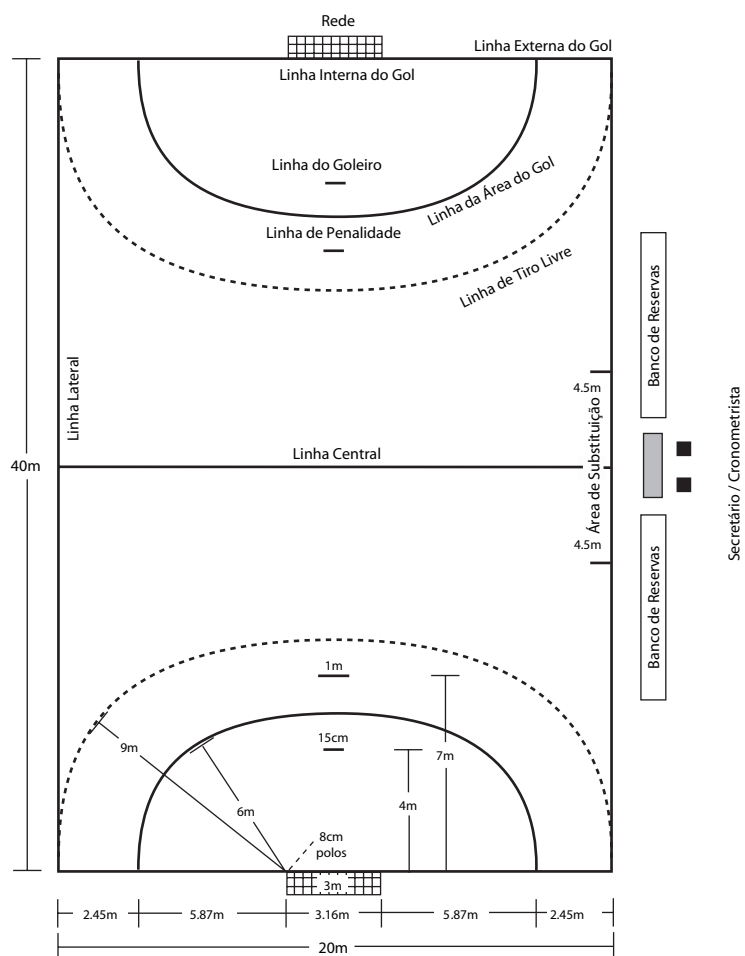
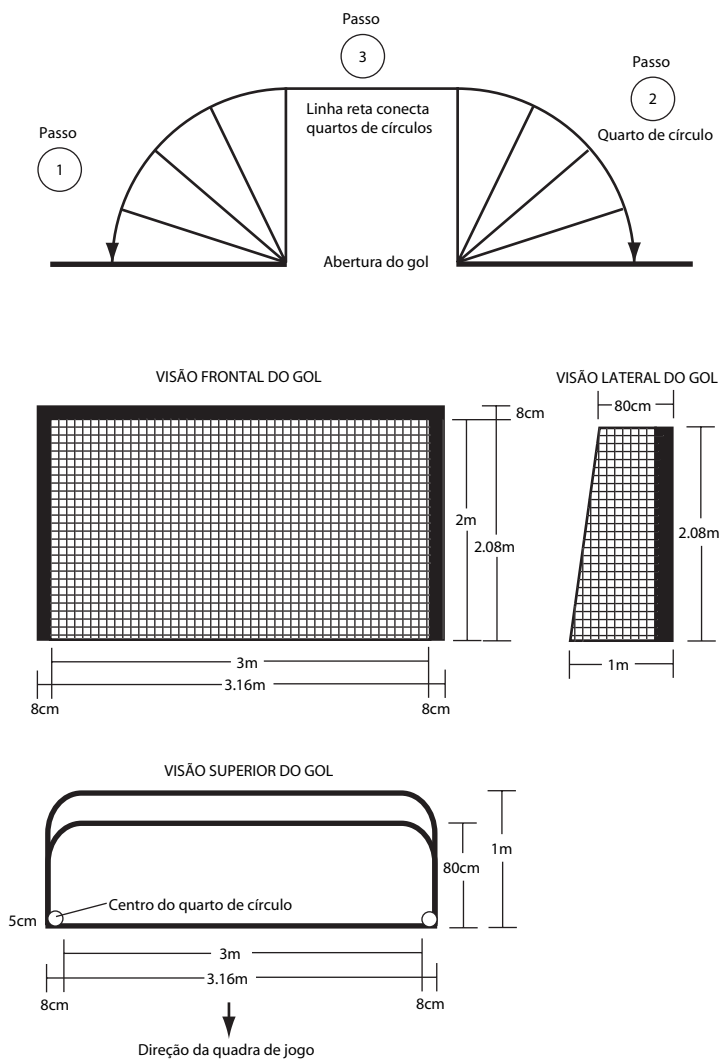




Diagrama N. 2 – Marcação da Quadra de Handebol





## HANDEBOL

### SEÇÃO C—EQUIPAMENTO

1. Handebol: uma bola de handebol de couro do tamanho para equipes femininas com uma circunferência de 54-56 centímetros e peso de 325-400 gramas será usada nos Jogos Mundiais. O enchimento da bola deverá ser inspecionado pressionando-se o polegar na cobertura. Se a bola não se comprimir levemente, ela está excessivamente inflada.
2. Balizas de Handebol: O gol do handebol consiste de dois postes de gol, um travessão pintado em faixas de cores contrastantes e uma rede. A abertura de cada gol é de 2 metros de altura por 3 metros de largura, e a rede tem a profundidade de 1 metro na base do gol (veja Diagrama N.3).
3. Os jogadores de cada equipe deverão estar uniformizados e usar os números recomendados, 1-20, na frente e nas costas do uniforme. Os números na frente deverão ter no mínimo 10 centímetros de altura e os números nas costas, 20 centímetros. A cor do uniforme do goleiro deverá ser diferente da dos jogadores de ambos os times e do goleiro oponente. Os uniformes dos times não poderão ser pretos.

### SEÇÃO D —PESSOAL

1. Haverá dois árbitros, o árbitro de quadra e o juiz da linha de gol, cada um com igual autoridade.
  - a. Os dois árbitros serão responsáveis por anotar a pontuação e registrar todas as advertências, suspensões, desqualificações e expulsões.
  - b. Apenas os árbitros poderão decidir quando o tempo de jogo deve ser interrompido e reiniciado.
  - c. As decisões tomadas pelos árbitros com base na sua observação dos fatos são finais e não poderão ser apeladas.
    - 1) Apelações poderão ser feitas apenas quando houver uma questão relacionada à aplicação adequada das regras pelo árbitro.
2. Há um cronometrista e um secretário que auxiliam os árbitros.
  - a. O cronometrista é responsável por controlar o tempo de jogo, monitorar as suspensões e garantir que as substituições sejam feitas adequadamente.
    - 1) Tempo de Suspensão
      - a) Todas as suspensões terão a duração de dois minutos.
      - b) O tempo de suspensão começa quando o árbitro apitar para sinalizar o reinício do jogo. Ao término dos dois minutos, o cronometrista informará o jogador ou seu treinador.
    - 2) Se um árbitro conceder um tiro livre ou tiro de 7 m antes do final dos dois tempos do jogo e o tempo terminar, o cronometrista deverá aguardar até que o arremesso tenha sido feito antes de dar o sinal para o final do jogo. O jogo deverá ser interrompido quando:
      - a) Um gol for marcado e não foram cometidas infrações. Não importa se a bola é tocada pelo goleiro ou por um jogador defensivo.
      - b) Se a bola não entrar no gol ou tocar um jogador ofensivo.
  - b. O secretário verifica a súmula da equipe na planilha de pontuação e faz as anotações necessárias (gols, advertências, etc.).

### SEÇÃO E—REGRAS DA COMPETIÇÃO

1. Competição em Equipe
  - a. Tamanho da Equipe
    - 1) Recomenda-se que a súmula da equipe consista de 12 jogadores.
    - 2) A equipe deve iniciar o jogo com sete jogadores (seis jogadores e um goleiro).

**HANDEBOL**

3) Os substitutos poderão entrar na quadra a qualquer momento sem limitações quanto ao número de substituições permitidas. O jogador substituído deverá deixar a quadra antes que seu substituto entre na quadra. A seqüência de substituição deverá ocorrer na área de substituição marcada da equipe. Uma substituição faltosa resultará em uma suspensão de dois minutos para o jogador que está entrando no jogo.

4) Deverá haver um número mínimo de quatro jogadores e um goleiro presentes para que o jogo possa começar.

**b. Divisão**

1) As equipes serão divididas de acordo com:

a) Pontuações compiladas dos quatro Testes de Avaliação de Habilidades de Handebol (THSAT) de spot shot [arremesso], speed pass [passe rápido], drible e power throw [arremesso de força]. (Esses testes visam apenas avaliar o jogador/equipe e não são eventos de competição para fins de medalhas e faixas. Informações sobre esses testes estão contidas na Seção F.), e;

b) Uma rodada de jogos de classificação.

2) Os treinadores deverão apresentar as pontuações THSAT de todos os membros da equipe antes do início da competição. A "pontuação da equipe" será determinada pela adição das pontuações dos sete melhores jogadores e depois pela divisão deste total por sete. Outras informações pré-divisão também poderão ser solicitadas pelo Comitê de Competição.

3) Inicialmente, as equipes serão agrupadas em divisões de acordo com suas pontuações THSAT. A seguir, uma rodada de classificação será conduzida para concluir o processo de divisão.

4) Na rodada de classificação, as equipes jogarão dois ou mais jogos (tempo de jogo recomendado de seis minutos). Todos os jogadores de cada equipe terão de jogar e a equipe identificará seus seis melhores jogadores de quadra e o melhor goleiro anotando seus nomes na súmula da equipe.

**c. Tempo de Jogo**

1) A duração do jogo será de dois tempos de 30 minutos com um intervalo de 10 minutos. O jogo deverá ser contínuo e o tempo será interrompido apenas quando o árbitro indicar um tempo.

2) Uma moeda será jogada antes do início do jogo. O vencedor da aposta poderá optar pela posse da bola no início do jogo ou pelo gol que ele deseja defender.

3) Após o intervalo, as equipes trocarão de lado e de banco, e o arremesso inicial será feito pela equipe contrária àquela que iniciou o jogo.

4) Prorrogações poderão ser jogadas no caso de empate no final do jogo regulamentar em competições onde um vencedor definitivo precisar ser determinado.

a) A prorrogação consistirá de dois tempos de cinco minutos com um intervalo de um minuto.

b) Caso ainda haja empate ao final deste período, serão utilizados tiros de 7 m. Cada equipe terá a oportunidade de converter cinco tiros de 7 m arremessados por cinco jogadores diferentes. As equipes deverão alternar os arremessos, e a equipe com o maior número de gols marcados será declarada vencedora.

c) Caso ainda haja empate após esses cinco arremessos, então os dois times farão arremessos até que uma delas marque um gol e a outra falha na sua tentativa.

5) Cada equipe terá direito a um tempo [tempo técnico de equipe] de 60 segundos por tempo. O tempo deverá ser solicitado por um oficial da equipe que colocará um "cartão verde" na mesa à frente do cronometrista e do secretário. Uma equipe poderá solicitar seu tempo apenas quando tiver a posse da bola (no jogo ou fora dele). Desde que a equipe não tenha perdido a posse da bola antes do cronometrista ter tempo para apitar (caso em que "o cartão verde" será devolvido à equipe), o tempo será concedido imediatamente ao time. O árbitro sinalizará então um tempo. O juiz também poderá determinar um tempo no caso de um jogador lesionado.

NOTA: Se um tempo for solicitado devido a um jogador lesionado, este jogador DEVERÁ ser substituído. Após o reinício do jogo, o jogador lesionado poderá voltar ao jogo, utilizando os procedimentos normais de substituição.



## HANDEBOL

- 6) Um tempo é obrigatório quando:
  - a) É dada uma suspensão de dois minutos, desqualificação ou expulsão
  - b) É concedido um tiro de 7 metros
  - c) É concedido um tempo de equipe
  - d) Houver uma substituição faltosa ou jogadores adicionais entrarem na quadra
  - e) Houver um sinal de apito do cronometrista ou do delegado técnico
  - f) Quando consultas entre os árbitros forem necessárias em conformidade com a regra 18:9

### d. Restrições da Quadra

#### 1) Área do Gol

- a) Apenas o goleiro poderá permanecer na ou dentro da linha da área de gol.
- b) A única ocasião em que um jogador ofensivo poderá estar dentro da linha da área do gol é quando ele partir de fora da linha da área do gol e arremessar a bola no gol antes de aterrissar. Um gol não será concedido exceto se o jogador soltar a bola antes de aterrissar na área do gol. Para evitar interferência com outros jogadores, este jogador deverá então sair da área do gol o mais rápido e diretamente possível após aterrissar.
  - i. Se um jogador ofensivo invadir a área de gol ou a linha da área de gol, o time defensivo terá direito a um tiro livre do local da infração.
- c) Se a defesa obtiver uma vantagem sobre o oponente com a bola por estar na área do gol, um tiro de 7 m será concedido ao time ofensivo.

#### 2) O Goleiro

- a) O goleiro poderá mover-se livremente na sua própria área de gol. Ele poderá deixar a área desde que não esteja de posse da bola. Uma vez fora da sua área de gol, o goleiro poderá mover-se da mesma maneira que um jogador de quadra e estará sujeito às mesmas regras. O goleiro não poderá retornar para a área do gol com a bola.
- b) Qualquer goleiro poderá substituir um jogador de quadra. Um jogador de quadra poderá substituir um goleiro. Durante todo o jogo, deverá haver apenas um jogador por equipe na quadra designado como goleiro.

### e. Jogando a Bola

- 1) O jogador poderá correr três passos com a bola ou segurá-la por três segundos.
- 2) O jogador não terá restrições de tempo para driblar a bola. Entretanto, tão logo a bola seja agarrada com uma ou duas mãos, ela deve ser solta após três passos ou no tempo de três segundos. O jogador poderá correr os três passos, driblar qualquer número de vezes, agarrar a bola e correr mais três passos. Se o jogador driblar novamente após a última seqüência de passos, isto é chamado de duplo drible. Como no basquete, os jogadores não podem driblar a bola após terem driblado e agarrado a bola. Um duplo drible ocorre também quando duas mãos são utilizadas para quicar a bola. Um duplo drible resultará em um tiro livre para o oponente.
- 3) Os jogadores ofensivos poderão arremessar, bater ou atirar a bola em qualquer direção usando as mãos, braços, cabeça, costas, coxas ou joelhos.
- 4) Os jogadores não poderão jogar a bola da seguinte maneira:
  - a) Tocar a bola com a parte inferior das pernas (abaixo dos joelhos) ou pés.
  - b) Mergulhar para agarrar uma bola que está rolando ou parada sobre o piso. O mergulho nunca é permitido quando ele colocar outro jogador em risco.
  - c) Jogar a bola deliberadamente para as linhas laterais ou para a linha de fundo da sua linha de gol.
  - d) Passar a bola pelo ar com intenção de agarrá-la ele próprio; isto constitui um drible no ar.



#### f. Comportamento de Jogo Exibido em Relação a um Oponente

##### 1) Comportamento Permissível

- a) Utilizar as costas da mão para levantar a bola de um oponente.
- b) Os jogadores de defesa poderão utilizar seu corpo para obstruir um oponente que esteja ou não com a bola.

##### 2) Comportamento Proibido

- a) Empurrar, segurar, derrubar ou atingir um oponente, ou colocá-lo em risco de qualquer outra maneira.
- b) Colocar o oponente com a bola em risco quando fizer um arremesso. Os jogadores atacantes deverão fazer uma tentativa em boa fé para evitar atingir os jogadores da defesa quando fizerem arremessos. Entretanto, a tarefa do jogador de defesa é bloquear os arremessos, e o jogador que estiver fazendo o arremesso não será penalizado se o jogador defensor envolver-se ativamente no jogo exceto se o árbitro considerar o arremesso perigoso.
- c) Um jogador de ataque que dê uma entrada em um jogador de defesa.
- d) Puxar, bater ou arrancar a bola das mãos de um oponente.

#### g. Tiros

##### 1) Tiro de Saída

- a) Um tiro de saída inicia o jogo no início do mesmo, no início do segundo tempo e após a marcação de um gol.
- b) Após o apito do árbitro, o tiro de saída deverá ser executado em três segundos
- c) O tiro de saída é executado do centro da quadra com uma tolerância lateral de cerca de 1,5 metro em qualquer direção. Os membros da equipe do arremessador não poderão cruzar a linha central antes do sinal do apito.
- d) Nos tiros de saída, todos os oponentes deverão estar no mínimo a 3 metros do jogador que executar o tiro.
- e) Um tiro de saída pode levar diretamente a um gol.

##### 2) Tiro lateral

- a) Um tiro lateral é concedido quando a bola cruza a linha lateral
- b) Um tiro lateral também é concedido quando um jogador de defesa (que não o goleiro) tocar pela última vez a bola antes dela cruzar a linha externa de gol. Este tiro lateral é executado no canto da quadra no lado do gol onde a bola cruzou a linha do gol.
- c) Um tiro lateral é executado sem um apito e poderá ser executado por qualquer jogador do time de posse da bola. O jogador que executar o tiro lateral deverá colocar um pé na linha lateral.
- d) A defesa deverá estar a 3 metros de distância quando a bola for arremessada.
- e) Um gol poderá ser marcado diretamente de um tiro lateral.

##### 3) Tiro de Meta

- a) Um tiro de meta é executado quando a bola passa sobre a linha do gol em virtude das ações da equipe atacante ou do goleiro. O tiro de meta é executado pelo goleiro de dentro da área de gol sem um apito do árbitro. (NOTA: caso o goleiro ganhe a posse da bola em sua área de gol, a bola permanecerá em jogo).
- b) Um gol poderá ser marcado diretamente de um tiro de meta.

#### h. Pontuação

- 1) Um gol é marcado quando toda a circunferência da bola cruzar totalmente a linha do gol entre os dois postes da baliza sob a trave.
- 2) O jogo será interrompido tão logo o árbitro apitar. Conseqüentemente, um gol não será concedido se for marcado após o apito do árbitro.



## HANDEBOL

### i. Tiros Livres

1) Um tiro livre é concedido nas seguintes situações:

- a) Um jogador exhibe comportamento proibido em relação a um oponente.
- b) A bola é jogada incorretamente.
- c) A linha da área do gol é tocada ou cruzada.
- d) Um jogador comporta-se de maneira anti-desportiva.
- e) Os jogadores deliberadamente desperdiçam tempo (jogo passivo).
- f) Um jogador é substituído incorretamente.
- g) Um goleiro cruza a linha da área do gol com controle da bola.
- h) Após o jogo ser interrompido em virtude de situações outras que não as infrações de regras (i.e. jogador lesionado).
- i) Quando um time ofensivo executa um tiro livre ou tiro de 7 m de forma ilegal.
- j) Se o jogo é interrompido porque a bola tocou no teto ou em um dispositivo sobre a quadra, e a bola fica na quadra de jogo, o jogo é reiniciado com um tiro livre para o time que não tocou por último a bola. Em geral, o tiro livre é executado, após o sinal de apito, no local abaixo de onde a bola tocou o teto ou o dispositivo.
- k) Quando um jogador arremessa a bola intencionalmente na sua própria área de gol e o goleiro toca a bola.
- l) Quando o goleiro retorna com a bola para a área de gol.

2) Um tiro livre é executado imediatamente, sem o manuseio da bola pelo árbitro, do local na quadra onde ocorreu a infração. O arremessador deverá estar com um pé continuamente em contato com a quadra e deverá soltar a bola no prazo de três segundos.

- a) Se a infração do time defensor ocorreu entre a área do gol (6 metros) e as linhas de tiro livre (9 metros), o tiro livre é executado de um ponto fora da linha de tiro livre mais próxima do local onde a falta foi cometida.

3) Os jogadores da equipe ofensiva deverão estar fora da linha de tiro livre do time oponente, enquanto que a defesa deverá permanecer a 3 metros da bola.

4) Um gol poderá ser marcado diretamente de um tiro livre.

### j. Tiro de 7 metros

1) Um tiro de 7 metros é concedido nas seguintes situações:

- a) Quando uma chance clara de marcar um gol foi impedida por uma infração das regras em qualquer local da quadra. Por exemplo, na linha de 6 metros, um jogador da defesa agarra o braço de um jogador ofensivo por trás quando ele está se preparando para arremessar.
- b) Quando um jogador deliberadamente invade sua própria área de gol para parar a bola ou obter outras vantagens sobre um jogador atacante de posse da bola.

2) O arremesso de pênalti é feito como um arremesso ao gol no tempo de três segundos do sinal de apito do juiz.

3) O tiro de 7 metros é executado atrás da linha de 7 metros. Essa linha não poderá ser tocada.

4) O arremessador deverá manter um pé em contato com o piso até soltar a bola.

5) Todos os outros jogadores deverão permanecer atrás da linha de tiro livre, e os jogadores oponentes deverão permanecer a 3 metros do arremessador.

6) O goleiro poderá se posicionar em qualquer lugar entre o gol e a linha de 4 metros.





#### k. Advertências e Suspensões

1) Conduta anti-desportiva, jogo excessivamente bruto ou faltas pessoais intencionalmente repetidas resultam em um tiro livre para o time oponente e em uma advertência do árbitro para o jogador, ou em uma suspensão de dois minutos do jogo. Uma suspensão de dois minutos do jogo será dada nos seguintes casos:

- a) A bola não for colocada no chão imediatamente por um jogador quando um tiro livre é concedido contra seu time.
- b) Um jogador entrar no jogo inadequadamente como um substituto.
- c) Uma equipe cometer repetidamente infrações quando o oponente está fazendo um arremesso.
- d) Após um jogador ter recebido uma advertência ou uma suspensão prévia e cometer outra falta.
- e) Cada vez que um jogador cometer uma falta após seu time ter recebido três advertências.

2) Uma suspensão de dois minutos do jogo poderá ser dada sem nenhuma advertência prévia se, no julgamento do juiz, um jogador cometer uma falta grave ou exibir uma conduta anti-desportiva.

3) Durante uma penalidade de suspensão, o time do jogador suspenso jogará com um jogador a menos. Uma suspensão de dois minutos será transportada para a segunda metade do jogo caso ela não tenha sido concluída ao final do primeiro tempo. O mesmo se aplica do tempo regulamentar para a prorrogação e durante a mesma.

4) O árbitro fará apenas uma advertência para um jogador e um total de três para um time. Suspensões de dois minutos serão dadas se um destes limites for excedido. Não é necessário que o juiz dê uma advertência antes de dar uma suspensão.

5) Se um jogador que acabou de receber uma suspensão de dois minutos por uma infração na quadra de jogo for culpado de conduta anti-desportiva, seja ao deixar a quadra ou na área de substituição antes do reinício do jogo, o jogador receberá uma suspensão adicional de dois minutos.

- a) Se a suspensão inicial de dois minutos for a segunda suspensão do jogador, a suspensão adicional levará à desqualificação.
- b) Se, no entanto, a suspensão inicial já for a terceira suspensão do jogador, levando assim à sua desqualificação, então a equipe receberá uma suspensão adicional (que não será registrada para qualquer jogador específico)

#### l. Desqualificação

1) Um jogador será desqualificado nos seguintes casos:

- a) Após receber um total de três suspensões de dois minutos.
- b) Faltas físicas graves cometidas contra outro oponente.

2) Quando um jogador for desqualificado, ele poderá ser substituído por outro jogador após o término da suspensão de dois minutos.

#### m. Expulsão

- 1) Um jogador será expulso do jogo quando ele agredir um oponente ou o árbitro enquanto estiver na quadra.
- 2) Um jogador expulso não poderá participar mais do jogo e não poderá permanecer no banco.
- 3) O time do jogador expulso não poderá colocar um substituto para o restante do jogo.

#### n. Modificações Opcionais à Competição em Equipe

Abaixo seguem as modificações das Regras da IHF que podem ser utilizadas na condução das competições de handebol da Special Olympics. Essas modificações são opcionais, e é responsabilidade de cada programa individual decidir se elas serão empregadas.



## HANDEBOL

1) O comprimento da quadra poderá ser modificado para no máximo o comprimento de uma quadra regulamentar de basquete (26 metros). Manter a largura a mais próxima possível à da dimensão regulamentar de uma quadra de basquete (20 metros) é mais importante do que o comprimento da quadra. Entretanto, deve-se fazer um esforço para garantir um ginásio grande que comporte uma quadra de tamanho regulamentar.

2) Os jogadores iniciantes e jogadores menos habilidosos poderão optar por utilizar uma bola de espuma enchida com ar na competição. A bola recomendada de espuma para handebol pesa 350 gramas com um diâmetro de 17,145 centímetros e 53,34 centímetros de circunferência.

3) A duração do jogo deverá ser de no mínimo dois tempos de 15 minutos (tempo corrido) com no mínimo um intervalo de cinco minutos. O tipo de jogo de torneio, número de jogos jogados por dia e o condicionamento físico dos jogadores serão os fatores que determinam a duração dos tempos. O tempo poderá ser ajustado por consentimento mútuo dos treinadores ou por ordem do árbitro ou do Diretor do Torneio.

4) Para jogadores iniciantes, crianças e jogadores com menos habilidade, os árbitros poderão optar por limitar o contato ao que é permitido em um jogo de basquete. Não há limites de falta individual. Entretanto, a má-conduta resultará em uma advertência ao jogador e ao treinador. Uma segunda advertência de qualquer tipo para um jogador individual resultará em uma suspensão de dois minutos e na redução dos membros do time. Três suspensões de dois minutos resultarão na desqualificação daquele jogador.

### 2. Handebol com 5 de cada lado

Exceto como indicado abaixo, as regras para o Handebol com 5 de cada lado são as mesmas Regras para a Competição em Equipe.

#### a. Divisão

1) As equipes serão divididas de acordo com a pontuação da equipe compilada das pontuações de Competição de Habilidades Individuais e uma rodada de jogos de classificação.

2) Os treinadores deverão enviar a pontuação da Competição de Habilidades Individuais do seu time antes da condução da competição. A pontuação da equipe será determinada pela adição das pontuações dos cinco melhores jogadores e posterior divisão deste total por cinco.

3) Inicialmente, os times serão agrupados em divisões de acordo com suas pontuações de equipe na Competição de Habilidades Individuais. Uma rodada de classificação será então conduzida para concluir o processo de divisão.

4) Na rodada de classificação, os times jogarão um ou mais jogos e cada jogo terá a duração mínima de seis minutos. Todos os cinco jogadores, cujas pontuações da Competição de Habilidades Individuais foram apresentadas para compor a pontuação da equipe, deverão jogar.

#### b. O Gol do Handebol com 5 de Cada Lado

1) Uma equipe de handebol com cinco de cada lado pode ser utilizada como forma de aumentar o número de equipes para as competições de handebol da Special Olympics.

2) Também é uma forma de auxiliar atletas com menor nível de habilidade a progredir para jogos regulamentares.

#### c. Área de Jogo e Equipamento

1) Se o comprimento do ginásio for menor que 26 metros, a medição da linha da área de gol poderá ser reduzida para 5 metros e a linha de tiro livre para 8 metros.

2) A bola de handebol de espuma enchida com ar tem o peso recomendado de 350 gramas, 17,145 centímetros de diâmetro e 53,34 centímetros de circunferência.

#### d. Equipe e Jogadores

1) Uma equipe poderá ter até nove jogadores.

2) O jogo é jogado entre duas equipes de cinco jogadores. Um jogador de cada equipe será o goleiro. Cada equipe deverá iniciar o jogo com três jogadores de quadra e um goleiro; conte com faltas. Os jogadores poderão segurar a bola por cinco segundos.

**HANDEBOL****e. Duração do Jogo**

- 1) O tempo de jogo será de 20 minutos (tempo corrido). Haverá dois tempos idênticos de no mínimo 10 minutos cada com um intervalo de cinco minutos entre eles. As equipes trocarão de lado no meio-tempo.
- 2) Um tempo de 60 segundos por tempo será permitido por equipe e o cronômetro será parado. Um tempo por jogador lesionado poderá ser determinado pelo juiz.
- 3) Caso a prorrogação seja necessária devido a um empate no final do tempo regulamentar, ela será iniciada jogando-se a moeda para decidir a posse de bola. Haverá um intervalo de um minuto após o jogo regulamentar e cada período de prorrogação. A prorrogação terá a duração de três minutos. Se o jogo ainda estiver empatado após a prorrogação, serão executados tiros de 7 m de acordo com as normas regulamentares.

**f. Substituições**

- 1) Os jogadores que não substituírem adequadamente serão advertidos mas não receberão a suspensão de dois minutos. Entretanto, a substituição ilegal resultará em um tiro livre da equipe oponente.

**g. Comportamento de Jogo exibido em relação a um Oponente**

- 1) Nenhum contato: o contato é limitado ao que é permitido em um jogo de basquete.
- 2) Não há limites de faltas individuais. Entretanto, faltas repetidas ou jogo perigoso resultarão em uma advertência ao jogador.
- 3) Uma segunda advertência de qualquer tipo para um jogador individual resultará em uma suspensão de dois minutos e na redução dos jogadores da equipe.
- 4) Três suspensões de dois minutos resultarão na desqualificação daquele jogador.

**3. Competição em Equipe de Unified Sports**

- a. A súmula deverá conter um número proporcional de atletas e parceiros.
- b. Durante a competição, a escalação não deverá jamais exceder quatro atletas e três parceiros. A falha em aderir à proporção exigida resultará em uma penalidade.
- c. Cada equipe deverá ter um treinador adulto não jogador responsável pela escalação e conduta da equipe durante a competição.

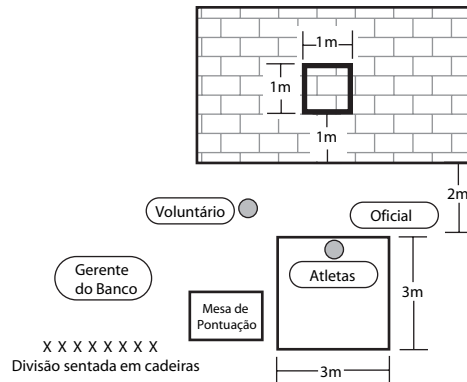
**4. Competição de Habilidades Individuais**

Este evento oferece competição significativa para atletas com nível mais baixo de habilidade. Ele não é adequado para atletas que sabem jogar o jogo. A Competição de Habilidades Individuais é composta por três eventos: target pass [passar pelo alvo], drible de 10 metros e arremesso. A pontuação final do atleta é determinada pela adição das pontuações obtidas em cada um desses três eventos. Cada evento é diagramado com o número sugerido e colocação de voluntários que o administrarão.



## HANDEBOL

### a. Evento N.1: Target Pass



#### 1) Objetivo

Medir a habilidade com que um atleta consegue passar uma bola de handebol com uma mão.

#### 2) Equipamento

Duas bolas de couro de handebol, giz ou fita adesiva e trena.

#### 3) Descrição

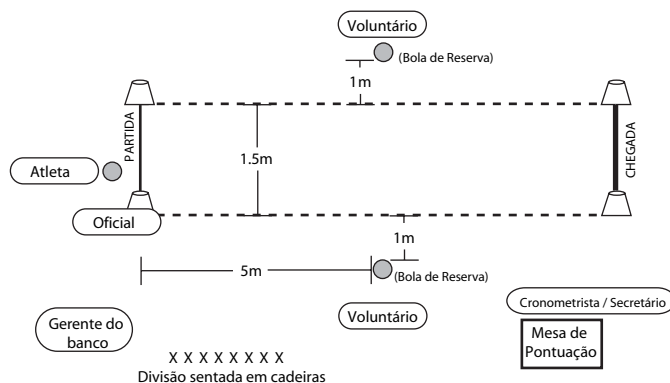
Um quadrado de um metro é marcado na parede usando giz ou fita. A linha inferior deverá estar a 1 metro do piso. Um quadrado de 3 metros será marcado no piso a 2,4 metros da parede. O atleta deverá ficar dentro do quadrado. O eixo da roda principal da cadeira de rodas do atleta não deverá ultrapassar a linha. O atleta poderá fazer cinco passes. A bola deverá ser arremessada **COM UMA MÃO EM UM MOVIMENTO DESCENDENTE** e deverá atingir a parede no vô para contar como um passe legal.

#### 4) Pontuação

- a) O atleta recebe três pontos por atingir a parede dentro do quadrado.
- b) O atleta recebe dois pontos por atingir as linhas do quadrado.
- c) O atleta recebe um ponto por atingir a parede no vô não dentro ou em qualquer parte do quadrado.
- d) O atleta recebe um ponto por pegar a bola no vô ou um ou mais quiques enquanto estiver no quadrado de 3 metros.
- e) A pontuação do atleta será a soma dos pontos de todos os cinco passes.



## b. Evento N.2: Drible de 10 metros



## 1) Objetivo

Medir a velocidade e habilidade com que um atleta consegue driblar uma bola de handebol.

## 2) Equipamento

Três bolas de handebol de ouro, quatro cones de tráfego, fita adesiva, trena e cronômetro

## 3) Descrição

a) O atleta começa atrás da linha de partida e entre os cones. O atleta começa a driblar e a se mover ao sinal do oficial. O atleta dribla a bola com uma mão pela extensão dos 10 metros. Atletas com cadeira de rodas deverão alternar dois empurrões seguidos de dois dribles para um drible legal. O atleta deverá cruzar a linha de chegada entre os cones e pegar a bola para interromper o drible.

b) Se um atleta perder o controle da bola, o cronômetro continuará a correr. O atleta poderá recuperar a bola. Entretanto, se a bola sair da pista de 1,5 metro, o atleta poderá apanhar a bola de reserva mais próxima ou recuperar a bola para continuar o evento.

## 4) Pontuação

a) O tempo do atleta será medido do sinal "Já" até ele cruzar a linha de chegada e apanhar a bola de handebol para parar o drible.

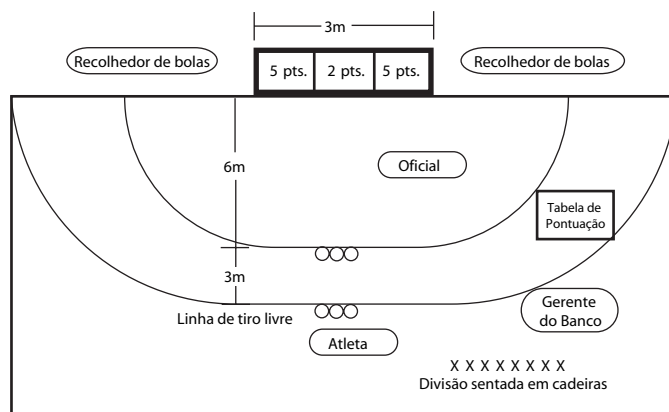
b) Uma penalidade de um segundo será acrescentada todas as vezes que o atleta driblar ilegalmente (i.e. dribles com duas mãos, etc.). O atleta terá duas tentativas. Cada uma delas será pontuada pelo acréscimo de qualquer tempo de penalidade ao tempo decorrido e conversão do tempo total em pontos com base na tabela de conversão.

c) A pontuação do atleta no evento será sua melhor tentativa entre as duas convertida em pontos. (Em caso de empate, o tempo efetivo será utilizado para diferenciar a colocação).



## HANDEBOL

### c. Evento N.3: Arremessar



#### 1) Objetivo

Medir a precisão de um atleta ao arremessar uma bola de Handebol.

#### 2) Equipamento

Bolas de handebol de couro (recomenda-se seis) e gol de handebol, fita adesiva e trena.

#### 3) Descrição

a) A linha da área de gol (linha de 6 metros) e a linha de tiro livre (linha de 9 metros) são marcadas na quadra. Três bolas são dispostas em oposição ao centro do gol na linha de 6 metros e três bolas na linha de 9 metros. O gol é dividido em três seções iguais com a fita estendendo-se da trave. Cada seção tem a largura de 1 metro.

b) O atleta tem três arremessos a gol na distância de 6 metros e três arremessos na distância de 9 metros. O atleta poderá pontuar arremessando a bola diretamente para o gol ou quicando a bola uma vez.

#### 4) Pontuação

a) O atleta deverá arremessar de trás das linhas de 6 metros e de 9 metros.

b) Se o atleta pisar na linha, o arremesso não será contado.

c) O atleta poderá continuar através da linha após soltar a bola.

d) Cinco pontos são marcados se o atleta arremessar uma bola em uma das seções externas de 1 metro.

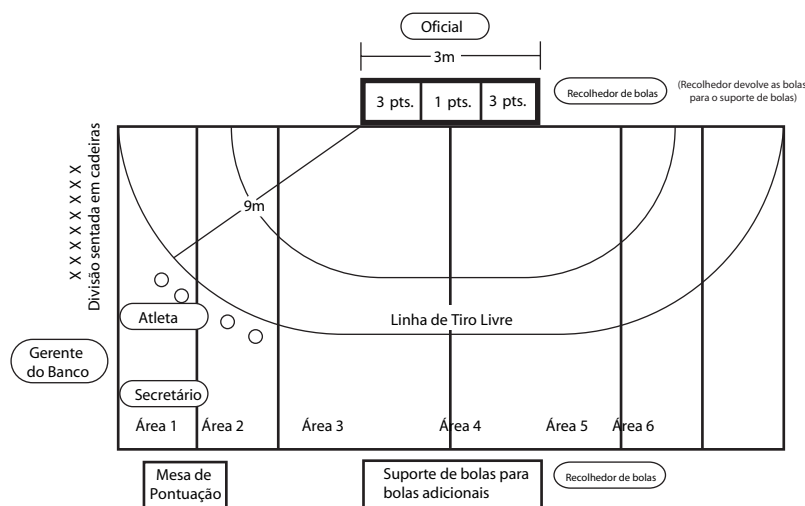
e) Dois pontos são marcados se o atleta arremessar a bola na seção central.

f) Se a bola quicar duas ou mais vezes, nenhum ponto será marcado.



## SEÇÃO F—TESTES DE AVALIAÇÃO DE HABILIDADES DE HANDEBOL (THSAT)

## 1. Spot Shot [Arremesso parado]



## ORGANIZAÇÃO

Cinco bolas de Handebol de couro; trena; fita adesiva (duas cores); um gol de handebol.

Ao longo da linha de 9 metros (linha de tiro livre), as seguintes áreas são marcadas no piso do centro do gol com fita adesiva de diferentes cores. O número de cada uma delas é marcado no piso fora da linha de 9 metros. O número deverá ser grande o suficiente para ser facilmente visto pelo atleta.

## a. Primeiro Passo

- 1) Área Um: Fora da marca de 6 metros no lado esquerdo do gol
- 2) Área Dois: Entre a marca de 6 metros e a marca de 3 metros no lado esquerdo do gol
- 3) Área Três: Entre a marca de 3 metros e a marca central no lado esquerdo do gol
- 4) Área Quatro: Entre a marca de 3 metros e a marca central no lado direito do gol
- 5) Área Cinco: Marca de 3 metros e marca de 6 metros no lado direito do gol
- 6) Área Seis: Fora da marca de 6 metros no lado direito do gol

## b. Segundo Passo

O gol é dividido em três seções de 1 metro com a fita estendendo-se da trave ao piso. As primeiras duas seções ao lado do poste do gol deverão ter a largura de 1 metro (o tamanho da fita deverá ser incluído nestas medidas).

## TESTE

Uma tentativa de 12 arremessos (dois arremessos em cada uma das seis áreas) será executada por cada atleta. O atleta deverá fazer dois arremessos de cada uma das seis áreas designadas ao longo da linha de 9 metros. Ele deverá arremessar detrás da linha de 9 metros.

## PONTUAÇÃO

Três pontos são concedidos se o atleta arremessar a bola para dentro de uma das seções externas de 1 metro. Caso a bola atinja a fita, ela é registrada como três pontos.

A seção central vale 1 ponto.

Uma pontuação perfeita será de 36 pontos (três pontos por arremesso jogado nas áreas ao lado dos postes do gol).



## HANDEBOL

O atleta poderá continuar através da linha após soltar a bola.

Se o atleta pisar na linha, o arremesso não é contado.

O atleta poderá pontuar arremessando a bola diretamente para o gol ou quicando a bola uma vez.

Se a bola quicar duas ou mais vezes, nenhum ponto é concedido.

A pontuação do atleta é o total de pontos concedidos para cada arremesso.

### PESSOAL

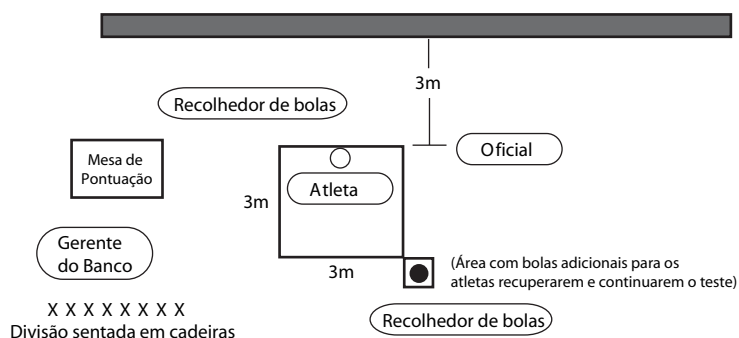
Voluntários administrarão o teste e não deverão interferir com qualquer atleta que estiver realizando o teste. O Voluntário "A", o oficial, instruirá o grupo que está executando este teste específico, enquanto o Voluntário "B" demonstrará o teste. O Voluntário "A" dará uma bola de handebol ao jogador que executará o teste, perguntará se ele está pronto e então dirá "Em seus lugares, já" e identificará o valor de cada arremesso. Outros voluntários recolherão e substituirão as bolas arremessadas. O Voluntário "C", o secretário, registrará a pontuação do atleta.

Cada voluntário deverá apenas administrar o teste e gerenciar a área.





## 2. Speed Pass [Passe de Velocidade]



### ORGANIZAÇÃO

Duas bolas de handebol de couro; parede lisa; trena; fita adesiva; cronômetro. Uma caixa medindo 3 metros por 3 metros é marcada com a fita à 2,4 metros na frente e paralela à parede.

### TESTE

Tempo: 30 segundos para cada uma das duas tentativas.

O atleta deverá estar dentro da caixa de 3 metros e arremessar a bola contra a parede COM UMA MÃO EM UM MOVIMENTO DESCENDENTE. A bola deverá atingir a parede enquanto estiver viajando pelo ar. O atleta deverá então apanhar ou parar a bola no seu retorno enquanto estiver dentro da caixa de arremesso. Embora a bola não tenha de ser devolvida ordenadamente, ela deverá ser parada ou apanhada dentro da caixa. Se o atleta não conseguir parar ou apanhar a bola dentro da caixa, ele poderá recuperá-la e continuar. O atleta é julgado pelo número de capturas/paradas dentro da caixa que ele fez na tentativa de 30 segundos.

### PONTUAÇÃO

Um ponto é marcado toda vez que o arremesso atingir a parede no ar e a bola é apanhada ou parada dentro da caixa. Nenhum ponto é marcado se a bola passar por fora da caixa sem ser apanhada ou parada. A melhor pontuação do atleta nas duas tentativas de 30 segundos é contada.

### PESSOAL

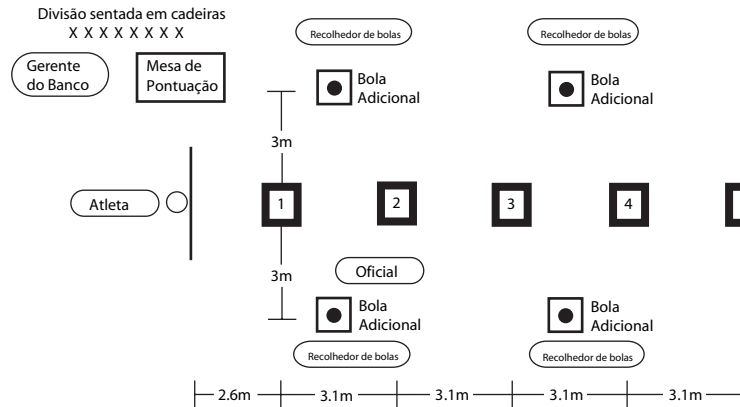
Voluntários administrarão o teste e não deverão interferir com nenhum atleta que esteja realizando o teste. O Voluntário "A", o oficial, instruirá o grupo que está executando este teste específico, enquanto o Voluntário "B" demonstrará o teste. O Voluntário "A" dará uma bola de handebol ao jogador que executará o teste, perguntará se ele está pronto e então dirá "Nos seus lugares, já" e contará quantos arremessos bem sucedidos o jogador faz em 30 segundos. O Voluntário "B", que está atrás da bola adicional, recolherá e substituirá a bola. O Voluntário "C" marcará o tempo e registrará a pontuação do atleta.

Cada voluntário deverá apenas administrar o teste e gerenciar a área.



## HANDEBOL

### 3. Drible



#### ORGANIZAÇÃO

Cinco bolas de handebol; cronômetro; cinco cones de tráfego; trena; fita adesiva.

#### TESTE

O atleta é instruído a driblar a bola passando alternadamente à direita e à esquerda dos cinco obstáculos colocados em uma linha, à distância de 3 metros entre si, em uma pista de 15 metros. Quando o último obstáculo for atingido, o atleta deverá circular o último obstáculo e continuar a driblar a bola através dos obstáculos do modo prescrito até cruzar a linha de partida/chegada.

#### PONTUAÇÃO

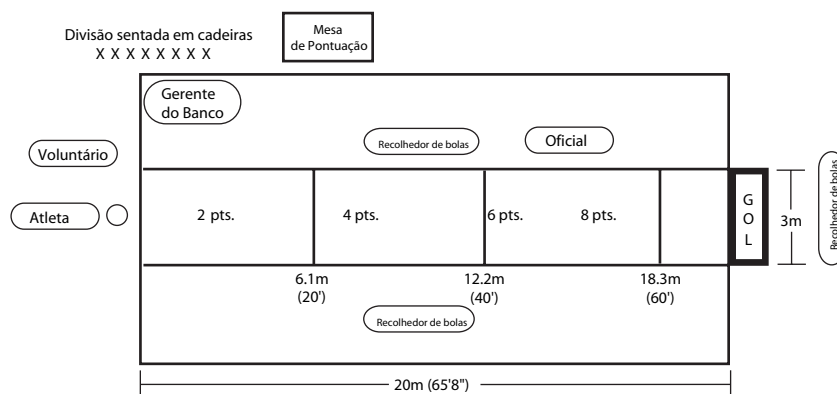
O tempo (em segundos com os décimos mais próximos) decorrido enquanto o atleta está driblando a bola é subtraído de 60 para determinar a pontuação. Uma dedução de cinco pontos será atribuída a cada infração, isto é, a cada cone perdido e a cada um dos principais erros técnicos tais como duplo drible, drible com duas mãos ou carregar a bola. Haverá apenas uma dedução de cinco pontos entre cones. No caso das infrações, o total máximo de deduções é de 40 pontos. A melhor das duas tentativas é registrada.

#### PESSOAL

Voluntários administrarão o teste e não deverão interferir com nenhum atleta que estiver realizando o teste. O Voluntário "A", o oficial, instruirá o grupo que está executando este teste específico, enquanto o Voluntário "B" demonstrará o teste. O Voluntário "A" dará uma bola de handebol ao jogador que executará o teste, perguntará se ele está pronto e então dirá "Em seus lugares, já", identificará as infrações e relatará os pontos deduzidos ao Secretário/Cronometrista. Os voluntários que estão atrás das bolas adicionais recolherão e substituirão as bolas sempre que elas saírem do jogo. O Voluntário "C" marcará o tempo e registrará a pontuação do atleta. Cada voluntário deverá apenas administrar o teste e gerenciar a área.



## 4. Power Throw [Arremesso de Força]



## ORGANIZAÇÃO

Três bolas de handebol de couro; trena; fita adesiva; gol de handebol ou modificação.

## TESTE

Utilizando o comprimento de quadra disponível, um corredor de 3 metros com 20 metros de comprimento é marcado no piso. De uma distância de 20 metros, o atleta terá três arremessos consecutivos para o gol. Cada arremesso receberá pontos com base na distância e precisão do arremesso. O atleta poderá dar três passos antes de arremessar a bola.

## PONTUAÇÃO

Com base no diagrama acima, o atleta receberá pontos pela distância no ar de cada arremesso que cair no corredor.

Três bolas que caírem no corredor atrás da linha de 18,3 metros ou no gol seriam uma pontuação perfeita de 24 pontos (três arremessos vezes oito pontos).

Se o atleta arremessar a bola dentro do corredor mas ela passar diretamente acima do gol, seis pontos serão concedidos. (Este atleta não receberá o máximo de oito pontos porque a bola não entrou no gol). Arremessos que não atingirem o corredor não receberão pontos.

Pisar na linha ao arremessar é uma falta e nenhum ponto será concedido.

Dar mais de três passos antes do arremesso também é uma falta e nenhum ponto é concedido.

## PESSOAL

Voluntários administrarão o teste e não deverão interferir com nenhum atleta que estiver executando o teste. O Voluntário "A", o oficial, instruirá o grupo que está executando este teste específico, enquanto o Voluntário "B" demonstrará o teste. O Voluntário "A" dará uma bola de handebol ao jogador que executará o teste, perguntará se ele está pronto e então dirá "Em seus lugares, já". O Voluntário "C" registrará a pontuação do atleta. Os outros voluntários ficarão atrás do corredor e recolherão as bolas arremessadas. Cada voluntário deverá apenas administrar o teste e gerenciar a área.