

Resumo das Regras de Rúgbi em Cadeira de Rodas

■ Quadra de e equipamento de jogo

Rúgbi em cadeira de rodas é jogado em qualquer quadra de basquete de medida 28m por 15m. A Quadra é marcada pelas *linhas de quadra, linha central*, círculo central, e duas chaves.

A linha central divide a quadra em lado de defesa e ataque. O lado defensivo de uma equipe inclui a linha de gol e uma chave; o time marca pontos no lado ofensivo, que inclui a linha de gol e a chave do adversário. A linha central é considerada parte do lado de defesa;

A área das chaves fica nas linhas de fundo da quadra. Ambas têm 8m de comprimento e 1m75 de fundo. A linha de fundo da chave é a linha do gol. A linha do gol é demarcada por dois cones em cada ponta.

Rúgbi em cadeira de rodas é jogado com uma bola de voleibol.

Todos os atletas competem em cadeiras de rodas manuais. Existem normas específicas para o desenho e a construção das cadeiras. Essas regras foram criadas para garantir a segurança dos jogadores, e para evitar que alguém possa ter vantagem pela construção e/ou pelo design de sua cadeira.

■ Jogadores e oficiais de arbitragem

Um time é composto por doze jogadores de ambos os sexos.

Todos jogadores são classificados. A classificação depende da funcionalidade de suas habilidades físicas; varia entre 0.5 (o mais comprometido) até 3.5 (o menos comprometido). Jogadores com diferentes classes têm diferentes funções durante o jogo. A classificação é feita por médicos, fisioterapeutas e outros profissionais de saúde devidamente qualificados.

Cada time pode ter até quatro jogadores na quadra, juntos os quatro jogadores podem somar um máximo de 8.0 pontos. Isso requer que as equipes usem diferentes formações táticas de seus jogadores.

Cada equipe tem um ou dois capitães, que são os responsáveis pela comunicação com a arbitragem.

O jogo é conduzido por dois árbitros, que tem a responsabilidade de garantir o cumprimento das regras. Estes são auxiliados por três mesários: um para manter o placar, um para marcação do tempo e um para marcação do tempo de penalidade. O terceiro arbitro, é o delegado técnico, que é o supervisor dos oficiais da mesa.

■ Tempo, Pontuação, Início e fim,

O jogo é dividido em quatro tempos de oito minutos. O tempo é marcado a partir do momento que a bola entra em jogo e é parado cada vez que o jogo é interrompido.

Tem um intervalo de um minutos entre o primeiro e o segundo quarto, bem como entre o terceiro e quarto também. O meio-tempo do jogo dura cinco minutos. Um jogo comum de rúgbi dura cerca de uma hora e quinze minutos do início ao fim.

Vence a equipe que marcar o maior numero de pontos até o fim do ultimo quarto. Se houver um empate, será jogado mais um tempo de três minutos. Se ainda houver um empate após o tempo extra, serão jogados tantos tempos extras, até que uma equipe termine o tempo com mais pontos que o adversário.

O jogo começa com a bola-ao-alto, como no basquete. Dois jogadores, um de cada equipe, se posicionam lado a lado no meio da quadra. O arbitro lança a bola ao alto enquanto os jogadores tentam alcançar e tocar-la para seus companheiros. O tempo do jogo quando a bola é tocada por um jogador. Durante a bola-ao-alto o jogador é permitido a tocar na bola, porem não de segurar-la, até que ela seja tocada por um outro jogador ou que ela toque o chão.

A posse de bola é alterada no inicio do Segundo, terceiro e quarto quarto. O time que perder a bola-ao-alto terá o direito da posse de bola na *primeira troca de posse*. Cada tempo extra é iniciado com uma bola-ao-alto.

É marcado um ponto quando um jogador passa a linha de gol do adversário carregando a bola. As duas rodas têm que atravessar a linha e o jogador tem que estar em posse e controle da bola ao mesmo tempo. A bola pode estar em suas mãos, no colo ou junto a cadeira do jogador.

O jogador passa a bola para o companheiro para reiniciar o jogo apos um gol ou qualquer outra interrupção. O jogador tem 10 segundos após receber a bola do arbitro para repor-la em jogo, da linha de fundo após um gol, e da linha lateral após uma outra interrupção.

O jogador que repõem a bola só poderá voltar para quadra após saltar-la. Ele não poderá tocar - lá até que ela seja tocada por um outro jogador.

A bola é considera 'em jogo' a partir do momento que o arbitro a passa para o jogador e apita. Ela é considera 'viva' assim que um jogador a toca em jogo; neste momento começa a marcação do tempo. Assim que o arbitro apitar para assinalar o gol ou outra interrupção, o tempo é parado e a bola considerada 'morta'.

Cada equipe tem direito a pedir quatro interrupções de tempo durante os quatro quartos do jogo. Qualquer time pode pedir tempo enquanto a bola estiver morta; quando viva somente a equipe em posse da bola poderá pedir tempo. O tempo poderá ser interrompido por no máximo um minuto; a equipe que solicitou o tempo pode recomeçar o jogo antes do termino deste minuto.

O arbitro tem o direito de parar o jogo em qualquer momento se for por causa de uma lesão de um jogador, por defeito em uma cadeira, mal-funcionamento de algum equipamento ou em qualquer situação que a segurança dos atletas esteja ameaçada. Se houver qualquer dúvida em respeito a segurança dos atletas, o jogo deverá ser interrompido imediatamente. Se uma equipe estiver em posição de marcar um gol, o jogo normalmente só é interrompido após o lance.

Se o tempo é interrompido por mal-funcionamento de material, a equipe terá um minuto para solucionar o problema. Se o problema não poder ser resolvido dentro deste minuto, a equipe deverá substituir o jogador ou pedir um tempo.

■ Jogando na bola

O posicionamento de um jogador é determinado pela posição das rodas de sua cadeira. A bola é considerada pela posição do jogador enquanto carregada; e quando solta ao bater no chão; ou pelo local onde tocada por um jogador. As linhas laterais, linhas de fundo e as linhas de gol são consideradas como 'fora de quadra'.

Jogadores podem jogar a bola com as mãos e os braços, ou podem carregar-la no colo ou na cadeira. Se a bola for carregada no colo, pelo menos três quartos tem que estejam visíveis. Para passar a bola jogadores podem arremessar, rolar, tacar ou quiquar-lá. Chutar a bola não é permitido.

O jogador tem controle sobre a bola enquanto tem posse dela, quando sua mão a protege firmemente de seus adversários, ou no ato do drible. O time tem controle da bola quando um de seus jogadores tem posse dela. Uma vez que um time tem controle da bola, eles continuam a ter a posse até que um adversário a conquiste ou que a bola fique morta.

Quando dois jogadores de diferentes equipes seguram a bola ao mesmo tempo é disputada uma bola-ao-alto. Isso acontece quando um jogador tem posse da bola e o adversário coloca a mão firmemente na bola, evitando que o primeiro jogador jogue a mesma. Quando uma situação de bola-ao-alto ocorre, o árbitro distribui a posse conforme o processo alternativo. A equipe que estiver na vez na posse deverá repor a bola em jogo.

■ Violações

Violações são cometidas pela equipe em posse da bola. Quando uma equipe comete uma violação, ela perde a posse da bola. O árbitro para o jogo e a passa para a outra equipe a repor-la em jogo.

O jogador em posse da bola não poderá tocar o chão com nenhuma parte de seu corpo e/ou sua cadeira de rodas, exceto as rodas. Qualquer outro contato com o chão é considerado uma "*violação de vantagem física*".

O jogador em posse da bola deverá driblar ou tocar a bola pelo menos uma vez cada dez segundos. Caso isso não ocorra será marcado a violação "Dez segundos sem drible"

A equipe que estiver em posse da bola não poderá ter um jogador na área chave do adversário por mais de dez segundos. Se o jogador estiver na área chave do adversário por mais tempo será marcado a violação de "invasão de área"

A equipe tem quinze segundos para sair de sua quadra de defesa, com a posse da bola, para o campo de ataque. Caso contrário será marcado a violação de "15 segundos".

Uma vez que equipe passe do lado defensiva para o ofensivo da quadra, não será permitida a volta. Se a bola for recuada para o lado de defesa será marcada a violação "recuo de quadra". Essa violação só é marcada quando o jogador de ataque é o primeiro a tocar na bola na quadra de defesa; se a equipe defendendo tocar a bola primeiro o jogo seguirá normalmente.

A bola tem que estar em quadra em todo tempo de jogo. Se um jogador causar que a bola saia de quadra, a bola é considerada “fora”. Após a “bola fora” a bola é repostada em jogo pela equipe, que não causou a violação. Se um jogador sair de quadra com posse da bola, sem marcar um gol, também é considerada “bola fora”.

Se uma equipe com posse da bola se utilizar das linhas laterais ou das linhas de fundo para posicionar seus jogadores de forma que ninguém possa ameaçar o portador da bola, será marcada a violação de “bloqueio”. Porém essa violação só é marcada se o fato ocorrer por mais de quinze segundos. Se neste tempo algum defensor conseguir chegar à bola, a violação não ocorrerá.

■ Faltas

Faltas podem ser cometidas por ambas as equipes. Existem quatro tipos de falta: a falta comum, a falta técnica, a falta anti-desportiva e a falta desqualificadora.

A falta comum ocorre quando um jogador comete uma violação durante uma tentativa de jogar o jogo. A punição por uma falta comum é a perda da posse de bola, se for cometida por um jogador de ataque; ou uma “penalidade de um minuto”, quando cometida por um jogador de defesa. O jogador cumprindo a pena de um minuto por falta comum, só poderá voltar para o jogo após um minuto no cronômetro do jogo, ou se o adversário marcar um gol.

Se uma falta da defesa é cometida enquanto a equipe atacante estiver prestes a marcar um gol, o árbitro poderá marcar um gol de penalidade em vez da “penalidade de um minuto”. Um jogador que já esteja cumprindo uma penalidade, não poderá voltar a quadra neste caso.

Uma falta “batida” ocorre quando um jogador bate a cadeira no outro com excesso de velocidade ou força, assim arriscando a lesionar o adversário.

Existe também a falta “contato prévio”, que ocorre quando um jogador faz contato com o adversário ou adquire uma vantagem enquanto a bola estiver morta. Cada equipe receberá um aviso em cada meio-tempo de jogo antes que seja marcada esta falta.

A falta “Saída do Gol” ocorre quando um jogador em posse da bola sai da quadra pela linha de gol e retorna sem marcar um gol. Isso normalmente acontece quando uma roda da cadeira de um jogador passa a linha de gol e depois volta para o jogo.

A falta “Quatro na Chave” é marcada quando a equipe defendendo tem seus quatro jogadores em sua própria área chave. A falta é marcada do jogador que entrou na área.

A falta “segurar” ocorre quando um jogador agarra ou segura o corpo ou a cadeira de seu oponente com a mão ou qualquer outra parte de seu corpo, ou mesmo se inclina sobre o outro jogador, assim impedindo-o de se mover.

A falta “Saída de Quadra” será marcada quando o jogador, que estiver em posse da bola, sair da quadra em qualquer lugar menos pela linha de gol, para obter uma vantagem. O jogador sem a posse da bola pode sair de quadra por causa de contato de jogo ou para se prevenir de uma situação de risco, porém não poderá obter vantagem ao voltar para quadra.

A “Saída de Quadra” também ocorre quando um jogador sem a posse da bola saí da quadra por sua linha de gol enquanto a posse é do adversário, ou quando sair pela linha de gol do adversário enquanto sua equipe estiver em posse da bola.

Será marcada a falta “empurra” quando um jogador faz um contato legal com o adversário, mas aplica uma força continuada para empurrar o adversário de uma posição legal para uma ilegal; ou quando o jogador usa suas mão para literalmente empurrar o adversário e/ou sua cadeira. A falta também será marcada quando um jogador se utiliza do empurrão para auxiliar seu companheiro a defender ou marcar um gol.

“Uso Ilegal das Mãos” é quando um jogador usa suas mãos ou braços para disputar a bola e atingi alguma parte do corpo de outro jogador.

A falta “Spinning” é marcada quando um jogador atingi a cadeira de seu adversário por trás, causando que a cadeira gire e colocando em risco a segurança de seu oponente.

O jogador que estiver repondo a bola em jogo terá um metro de espaço da linha lateral ou da linha de gol, para que o mesmo possa retornar a quadra. A falta de “Um Metro” ocorre quando qualquer jogador invade este espaço antes que o jogador repondo a bola solte-a.

A falta “Armadilha” ocorre quando o jogador em posse da bola é marcado por dois defensores de tal modo que seja impedido de mover a cadeira em qualquer direção. O jogador preso devera se livrar por conta própria ou tocar a bola para um companheiro dentro de dez segundos.

A falta técnica será marcada quando um jogador ou técnico age desrespeitoso ou anti-esportivamente, ou viola as regras que governam a administração do jogo. Existem varias situações que concluem em faltas técnicas, as mais comuns são as seguintes:

- Uso inapropriado de palavras com oficiais, espectadores ou adversários;
- Adiar o jogo por, por exemplo, evitando que a bola seja resposta rapidamente em jogo;
- Impedindo que um jogador retorne em quadra após reposição da bola;
- Se recusar a dirigir-se para área de penalidade de um minuto;
- Jogar com uma cadeira ilegal;
- Parar o jogo por motivos inexistentes, como o pedido de manutenção do equipamento;
- Estourar a pontuação permitida em quadra

A punição para uma falta técnica cometida por um jogador é a “penalidade de um minuto”. A punição por uma falta técnica cometida pelo banco ou pela comissão técnica é a “penalidade de um minuto”, que deverá ser cumprida por um jogador indicado pela equipe.

A falta anti-desportiva é cometida quando um jogador comete uma falta comum, mas colocando em risco a segurança dos jogadores. Por exemplo, é cometer um falta “Spinning” contra um jogador prestes a marcar um gol, sem ter uma chance real de impedir-lo. A punição para uma falta anti-desportiva é a marcação de uma falta comum mais uma falta técnica. Um gol de penalidade poderá ser marcado em vez da falta comum, mas o jogador faltoso ainda devera cumprir a suspensão de um minuto.

Uma falta para desqualificação é qualquer falta grotescamente anti-desportiva e/ou perigosa. Exemplos são brigas, socos ou a tentativa de atingir um jogador no chão, ou o uso repetido de vocabulário inapropriado. Um jogador que comete uma falta desqualificadora deverá ser imediatamente expulso do jogo e abandonar a área de jogo. A equipe deverá substituir este jogador com um outro, que deverá cumprir a suspensão de um minuto. A penalidade não estará encerrada após a marcação de um gol pelo adversário.