

## **GOALBALL? O QUE É ISSO?**

O GOALBALL É UM DESPORTO INTERESSANTE E VIBRANTE praticado exclusivamente por atletas portadores de deficiência visual. Competem, na mesma classe, atletas classificados como B1, B2 e B3, segundo as normas de classificação da International Blind Sports Federation – IBSA, separados nas categorias masculina e feminina.

Trata-se de um esporte praticado em quadras cobertas, onde participam, em cada jogo, duas equipes de três jogadores, com, no máximo, mais três atletas substitutos.

O objetivo básico de cada equipe é fazer com que a bola siga rolando e ultrapasse a linha de gol da equipe adversária, que deverá impedi-lo, ganhando a partida a equipe que, ao final do jogo, obtiver o maior número de gols.

A bola, de borracha, sempre arremessada com as mãos, é fabricada exclusivamente na Alemanha. Com 76cm de circunferência e pesando 1,250kg, ela possui guizos em seu interior e oito orifícios de aproximadamente 1cm de diâmetro, para que os jogadores possam localizar a bola em movimento.

Os jogadores posicionam-se de pé para os arremessos e, geralmente, agachados ou ajoelhados para a defesa, quando, através de deslocamentos laterais, buscam ocupar a maior área possível, deitando-se de lado na quadra.

Ao contrário da grande maioria dos esportes praticados por deficientes, essa modalidade desportiva não foi adaptada de nenhuma outra praticada por atletas não-deficientes. O goalball foi inventado em 1946 pelos professores Hanz Lorenzen (austríaco) e Sett Reindle (alemão), para atletas cegos e portadores de visão subnormal.

Nos jogos Paraolímpicos de Toronto, em 1976, o goalball foi apresentado de maneira mais ampla. Em 1978, na Áustria, foi realizado o primeiro Campeonato Mundial de Goalball, que hoje é praticado em todos os 112 países filiados à IBSA.

No Brasil, o esporte foi iniciado no Clube de Apoio ao Deficiente Visual – CADEVI, na cidade de São Paulo, através do professor Steven Dubner. Hoje, mais de vinte entidades filiadas à Associação Brasileira de Desportos para Cegos – ABDC praticam essa modalidade, que teve o seu primeiro Campeonato Brasileiro disputado em 1987.

## **COMO INICIAR O GOALBALL?**

Diversos jogos de contestes, jogos de estafeta e atividades em duplas ou grupos podem ser oferecidos como iniciação ao goalball. Crianças cegas e portadoras de visão subnormal, a partir dos 8 ou 9 anos de idade, demonstram um grande interesse por essas atividades preparatórias, que, inicialmente, devem manter uma postura muito mais lúdica do que técnica.

As regras básicas do goalball podem ser adaptadas às características do grupo, quando da apresentação do jogo a crianças. São comumente indicadas a diminuição da quadra, do gol e do peso da bola.

A inserção das regras deve ocorrer de forma gradual, respeitando-se a necessidade de dar aos iniciantes o conceito global do jogo. Para a formação desse conceito podem ser apresentadas pequenas maquetes ou plantas baixas em relevo .

Nas etapas de iniciação e aperfeiçoamento podem ser utilizadas medicine-balls ou bolas de basquete, não totalmente infladas, envoltas em papel celofane ou, até mesmo, colocadas em sacos plásticos presos com fitas adesivas. Esta estratégia, simples e de baixo custo, permite a localização da bola em movimento pelos praticantes.

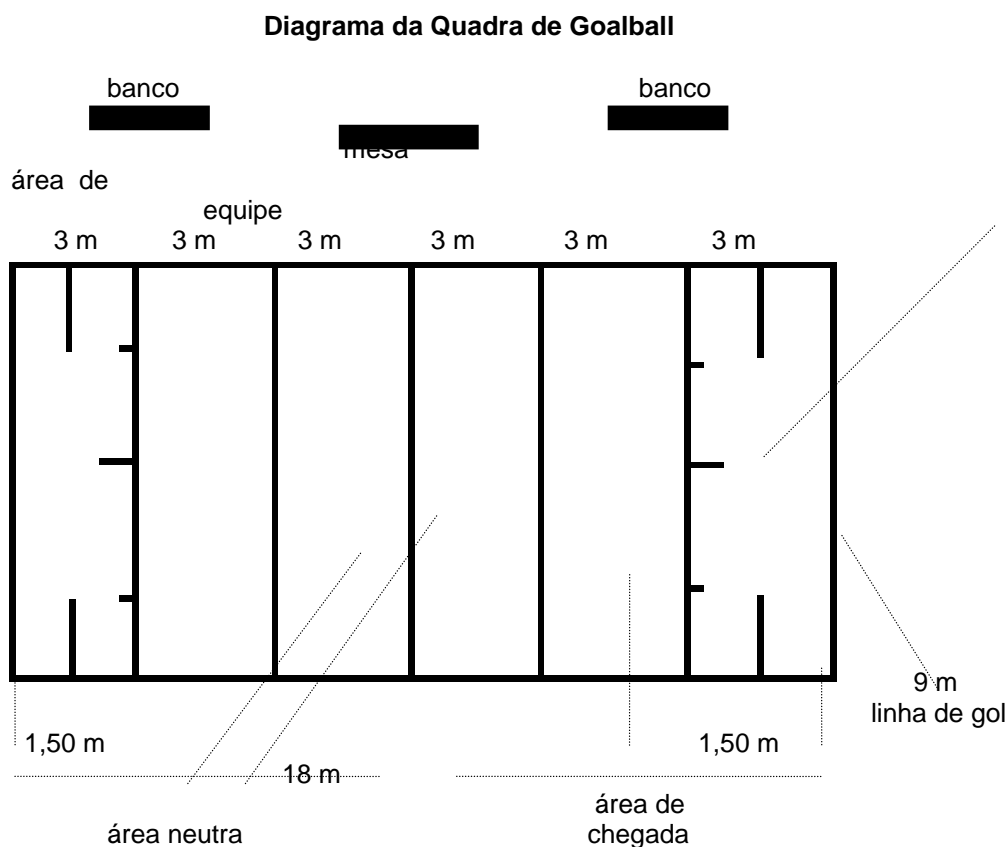
O goalball é um esporte que exige, principalmente nas ações de defesa, o choque constante dos atletas com o solo da quadra. Os cotovelos, joelhos e, principalmente, a região lateral dos quadris devem ser protegidos por equipamentos específicos ou por uma camada de até 10cm de espuma, de densidade igual ou superior a 20.

As crianças, jovens ou adultos portadores de visão subnormal, com um histórico de deslocamento de retina, e aqueles com glaucoma em estado de hipertensão intra-ocular merecem atenção especial ao praticarem o goalball. A possibilidade de um trauma direto da bola no rosto deve ser evitada ao máximo com a utilização dos braços como proteção. Deve

ser solicitado um laudo antes do início do trabalho, assim como um acompanhamento oftalmológico constante nesses casos.

## A QUADRA DO GOALBALL

O goalball utiliza uma quadra com as mesmas dimensões da do voleibol, ou seja, 18m x 9m, de piso de madeira, sintético ou outro material liso.



Ocupando toda a linha final da quadra (9m de largura), existem, dos dois lados, balizas de material rígido, de 1,3m de altura, com suportes e redes, que são os gols. Estas medidas se tomam na parte interna das balizas e sua sustentação e acolchoamento devem garantir a segurança dos atletas.

Todas as linhas da quadra são marcadas em relevo. Um barbante de aproximadamente 3mm de calibre é preso ao chão por uma fita adesiva de cerca de 5cm de largura. Isso faz com que os atletas, através do tato, possam se localizar na quadra para suas ações de defesa e ataque.

A quadra é dividida em seis retângulos de 3m x 9m (conforme a figura na página ao lado): duas áreas de equipe (3m x 9m cada), limitadas posteriormente pelas linhas de gol, onde ficam os atletas posicionados nas ações de defesa; duas áreas de chegada (3m x 9m cada), imediatamente após as áreas de equipe e, ainda uma área neutra, compreendendo os dois retângulos centrais (6m x 9m).

Em cada uma das áreas de equipe estão marcadas, sempre em relevo, duas linhas de 1,5m de comprimento, distantes 1,5m das linhas de gol e paralelas a estas. Essas posições são ocupadas por jogadores nomeados como laterais ou alas.

No ponto mediano da linha que separa a área de equipe da área de chegada, é marcada, perpendicularmente, uma linha que, saindo da linha da área de equipe, avança 50cm em direção à linha de gol. Essa é a posição básica dos atletas que atuam como centrais ou pivôs.

No ponto mediano de cada uma das linhas de gol, é marcada, perpendicularmente a ela, uma outra linha de 50cm em direção ao centro da quadra, que serve, acessoriamente, para a orientação dos atletas.

Ainda partindo perpendicularmente da linha de separação entre a área de equipe e a de chegada, são marcadas linhas que avançam 15cm em direção à linha de gol. Essas linhas são as chamadas linhas de orientação auxiliar e estão distantes 1,5m da linha lateral.

## **AS REGRAS**

Cada partida tem a duração de dois tempos de sete minutos, com intervalo de três minutos. O cronômetro pára nas situações de sanções (faltas e pênaltis), quando a bola se afastar em demasia, durante os tempos debitados, durante os atendimentos aos atletas contundidos, e também sempre que a arbitragem determinar.

Caso haja necessidade de prorrogações, em função do regulamento específico de cada torneio ou campeonato, são introduzidos dois tempos de três minutos. Caso persista o empate ao final da prorrogação, uma série de tiros de pênaltis alternados entre todos os jogadores inscritos na súmula define a partida.

Se o empate persistir após essa série, o jogo é decidido pela morte súbita na cobrança de pênaltis, onde a primeira equipe que fizer um gol é a vencedora. É necessário um sorteio para determinar qual a equipe que arremessa primeiro.

Em todos os casos de decisões de partidas por cobranças de pênaltis, a ordem de arremesso é a mesma ordem apresentada na súmula de jogo.

A equipe de arbitragem, em jogos oficiais, é composta por 2 árbitros centrais, 4 juízes de gol, 1 cronometrista, 1 cronometrista de oito segundos e 1 anotador de lançamentos.

Por competirem na mesma categoria (B1, B2 e B3), todos os atletas utilizam óculos opacos ou vendas e tampões nos olhos. Esse material é inspecionado pela arbitragem antes do início da partida, não sendo permitida a utilização de óculos ou lentes de contato.

Cada equipe pode utilizar 3 tempos de 45 segundos para instruções durante o tempo total da partida. Esses tempos podem ser solicitados pelo técnico ou por qualquer um dos jogadores titulares na quadra. Uma vez concedido o tempo ambas as equipes podem utilizá-lo.

Uma equipe só pode pedir outro tempo após a execução de, pelo menos, um arremesso. Quando houver prorrogação, cada equipe tem direito a mais um pedido de tempo, respeitando-se os mesmos critérios dos tempos solicitados no tempo regulamentar.

Os árbitros só podem conceder um tempo quando a equipe que o solicitou estiver de posse da bola ou quando houver uma paralisação oficial.

Fora desses tempos, nenhuma orientação verbal pode ser passada aos atletas, seja pelos seus técnicos, pelos atletas reservas, pelos outros componentes do banco ou ainda por qualquer pessoa presente ao ginásio.

Ao jogador lesionado, é concedido um tempo de 45 segundos para seu atendimento e recuperação. Caso o jogador não esteja pronto para continuar na partida após esse tempo, ele deverá ser substituído, não podendo voltar a jogar no mesmo período. Ou seja, um jogador que tenha saído por lesão no primeiro tempo só pode retornar ao jogo no segundo tempo.

Cada equipe pode realizar três substituições durante o tempo normal de jogo, mais uma na prorrogação. As substituições ocorridas no intervalo entre os dois tempos (antes do início da prorrogação ou no intervalo) e ainda as substituições por lesões de atletas não contam para o número total de substituições permitidas.

## **AS VIOLAÇÕES**

No goalball as violações são transgressões de determinadas regras por um atleta ou uma equipe, punidas com a perda da bola, que passa para a equipe adversária.

## AS FALTAS

No goalball existem dois tipos de faltas: as pessoais e as de equipe. Em ambos os casos, somente um jogador da equipe infratora permanece em quadra para tentar defender um tiro de pênalti. Esse tiro é um arremesso feito por qualquer dos três jogadores da equipe beneficiada, ficando a equipe infratora com somente um jogador em quadra para tentar a defesa. Em todos os tiros de pênalti as regras gerais devem ser obedecidas, e é imposto um tiro para cada falta pessoal ou de equipe.

No caso de falta pessoal, o jogador que a cometeu permanece em quadra, enquanto os outros dois atletas são retirados até a conclusão do tiro de pênalti.

Em caso de uma falta de equipe, permanece em quadra o jogador da equipe infratora que tenha feito o último arremesso antes da falta ter sido cometida. Caso seja imposta uma falta de equipe antes de qualquer arremesso ter sido realizado, o técnico decide qual o atleta que permanece para tentar defender o tiro de pênalti.

Um jogador penalizado com uma falta pessoal, da qual resulte a cobrança de pênalti, não pode ser substituído até que este pênalti seja cobrado.

## VIOLAÇÕES

**Tiro Prematuro** - quando um jogador arremessa a bola antes da autorização dos árbitros.

**Saída de Quadra** - quando um jogador ao executar um arremesso não tiver pelo menos uma parte de seu corpo em contato com a área de jogo.

**Passe Fora** - quando um jogador, após ter dominado a bola, ao passá-la para seu companheiro de equipe, joga-a para fora da quadra.

**Retrocesso de Bola** - quando uma equipe defende um arremesso e a bola rebotea para depois da linha de meio da quadra. Mesmo que a bola saia pelas linhas laterais após ultrapassar o meio da quadra, ela fica de posse da equipe que fez o arremesso. Essa regra não se aplica ao tiro de pênalti.

**Bola Morta** - Sempre que a bola, após ter sido defendida por uma equipe, ficar imóvel sem que essa equipe tenha sido capaz de localizá-la em sua metade da quadra.

### FALTAS PESSOAIS (Punidas com tiro de pênalti)

**Bola Alta** - A bola deve tocar o chão pelo menos uma vez até o final da área de chegada, seis primeiros metros da quadra da equipe que faz o arremesso. Caso isso não aconteça, o arremesso é consignado na súmula, mas não é considerado gol, caso a bola entre na meta adversária. O jogo é parado quando um dos árbitros falar "BOLA ALTA", iniciando-se aí os procedimentos para a cobrança do tiro de pênalti.

**Bola Longa** - A bola deve tocar o solo pelo menos uma vez na área central da quadra, a área neutra. Caso isso não aconteça, o arremesso é consignado na súmula, mas não é considerado gol, caso a bola entre na meta adversária. O jogo é interrompido quando um dos árbitros falar "BOLA LONGA", iniciando-se aí os procedimentos para a cobrança do tiro de pênalti.

**Toque nos Óculos ou Vendas** - Qualquer jogador que tocar seus óculos ou vendas durante o jogo é penalizado, seja momentaneamente fora da quadra para a cobrança de um tiro de pênalti ou em quadra durante um tempo técnico, oficial ou médico. Caso um jogador, durante o período de paralisação da partida, sentir necessidade de tocar em seus óculos ou vendas, deve solicitar a autorização dos árbitros. Quando autorizado, deve virar-se de costas para a quadra adversária e, somente após a autorização verbal de um dos árbitros, tocar seus óculos ou vendas.

**Terceiro Tiro** - Um determinado jogador só pode arremessar consecutivamente duas vezes. Caso realize um terceiro tiro consecutivo, antes que um outro jogador da sua equipe tenha arremessado pelo menos uma vez, ele é penalizado. Esses arremessos cumulativos são considerados do primeiro para o segundo tempo, mas não do tempo normal para a prorrogação.

**Defesa ilegal** – O primeiro contato da defesa com a bola deve ser feito por um jogador que tenha qualquer parte de seu corpo em contato com a área de equipe, primeiros três metros partindo-se da linha de gol.

**Retardo de Jogo Pessoal** – É marcada uma falta pessoal por atraso de jogo para o jogador que seja orientado por qualquer pessoa, que não seja um de seus dois companheiros de equipe em campo, e para o jogador que não estiver preparado para começar a jogar quando o árbitro sinalizar o início ou reinício do jogo.

**Conduta Pessoal Antidesportiva** – Caso um dos árbitros determine que um jogador se comporta de maneira antidesportiva, ele aplica uma falta pessoal. Além disso, qualquer conduta antidesportiva pode ser penalizada com a expulsão do jogador infrator do jogo, do ginásio ou, até mesmo do torneio, caso o árbitro considere pertinente. O jogador expulso não pode participar mais daquela partida.

## **COMO É O SISTEMA DE CLASSIFICAÇÃO DESPORTIVA DA IBSA?**

Embora, no goalball e no judô, os atletas das três classes participem juntos da mesma competição, buscando tornar as modalidades mais igualitárias e justas, todos os atletas portadores de deficiência visual são classificados por uma escala oftalmológica que envolve parâmetros de acuidade e campo visual. Essa classificação da IBSA é a mesma para todas as modalidades esportivas.

As três classes da IBSA são: B1, B2 e B3. A letra “B” significa BLIND, cego na língua inglesa.

Todos os exames de classificação levam sempre em conta o melhor olho com a melhor correção óptica possível, ou seja, o portador de visão subnormal é avaliado, quando for o caso, com a melhor lente corretiva possível (óculos ou lentes de contato).

### **FALTAS DE EQUIPE (Punidas com tiro de pênalti)**

**Oito Segundos** – Um jogador, ou uma equipe, deve lançar a bola dentro de um prazo de até oito segundos após obter o controle defensivo. Essa regra se aplica quando a equipe mantém o controle da bola ou quando esse controle for perdido, isso é, caso a bola seja defendida, dominada e, depois disso, ela fique fora de domínio, os oitos segundos continuarão a ser contados.

**Retardo de Jogo de Equipe** - É marcada uma falta de equipe por retardo de jogo se essa equipe não estiver preparada para começar a jogar ao sinal do árbitro, quando, por uma ação ilegal, a equipe impede a continuidade normal da partida, e ainda quando uma equipe faz uma substituição, ao final de qualquer metade da partida, sem a devida notificação à arbitragem.

**Conduta Antidesportiva de Equipe** - Se a arbitragem determinar que qualquer componente da equipe, na quadra ou na área do banco de reservas, jogador ou não, se comportou de maneira antidesportiva, uma falta de equipe é assinalada. Além disso, qualquer conduta antidesportiva pode ser penalizada com a expulsão do jogo, do ginásio ou até mesmo do torneio, caso o árbitro considere pertinente. Jogadores reservas, técnicos, dirigentes, equipe médica, ou qualquer outra pessoa do banco pode ser punida e afastada sempre que a situação, a critério da arbitragem, o exigir. O jogador expulso, que esteja atuando ou aquele que, no momento, esteja no banco de reservas, não pode participar mais daquela partida.

Todos os componentes do banco deverão ter seus nomes relacionados e entregues à mesa de controle, no mínimo, meia hora antes do início da partida.

**Instruções Irregulares** - Não é permitido a qualquer pessoa da área do banco de reservas, dar instruções ou orientações aos jogadores em quadra, exceto nos pedidos de tempo e nos intervalos entre os tempos de uma partida. Quando esse comportamento irregular se repete por mais de uma vez, o infrator é expulso do ginásio.

## **CLASSES DA IBSA**

Desde a ausência de percepção de luz em ambos os olhos, até certo grau de percepção de luz, porém sem que haja a capacidade de reconhecer a forma de uma mão a qualquer distância e em qualquer direção.

**B2**

Desde a capacidade de reconhecer a forma de uma mão, até a acuidade visual de 2/60 e/ou um campo visual inferior a 5 graus.

**B3**

Desde a acuidade visual acima de 2/60 até 6/60, e/ou desde um campo visual maior que 5 graus até um inferior a 20 graus.

---

Antonio João Menescal Conde é diretor do Departamento Técnico-Especializado do IBC.

**BIBLIOGRAFIA**

International Blind Sports Federation – IBSA. Regulamentos de Goalball. Madrid: 1996.