



HANDEBOL

Regras Oficiais
2006 - 2009







Federação Internacional de Handebol



X. REGRAS DO JOGO

SINALIZAÇÕES DA IHF

ESCLARECIMENTOS DAS
REGRAS DO JOGO

Atualizado em 13. 02. 2006

Tradução Prof. Sálvio Pereira Sedrez
Árbitro Internacional

Ph
editora



Handebol: regras oficiais 2006-2009
Copyright ©2003, 2006 by Ph Editora Ltda.

Rua 13 de Maio, 598 – Bela Vista – São Paulo – SP
CEP: 01327-000 – Brasil
Tel/Fax: (11) 3141-1033
Site: www.phorte.com E-mail: phorte@terra.com.br

Produção e Supervisão Editorial: Fábio Mazzone
Gerente Editorial: Sérgio Roberto Ferreira Batista
Gerente de Arte: Fabio Valério
Assistente Editorial: Talita Gnidarchichi
Revisão: Marcela Mitie de Souza Magari
Projeto Gráfico, Editoração Eletrônica e Capa: Márcio Maia
Impressão: Prol

Nenhuma parte deste livro pode ser reproduzida ou transmitida de qualquer forma ou por quaisquer meios eletrônico, mecânico, fotocopiado, gravado ou outro, sem autorização prévia por escrito da Ph Editora Ltda.

CIP-BRASIL. CATALOGAÇÃO-NA-FONTE
SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVROS, RJ.

F318h

Federação Internacional de Handebol
Handebol : regras oficiais 2006-2009 / tradução de Sálvio Pe-
reira Sedrez. - São Paulo : Phorte, 2006

Atualizado em 13.02.2006
ISBN 85-7655-072-5

1. Handebol - Regras. I. Título.

06-0066. CDD 796.3102022
CDU 796.322

Impresso no Brasil/Printed in Brazil





PRÓLOGO

Estas regras de jogo entrarão em vigor em 1º de agosto de 2005.

O Texto das Regras, os Comentários, as Sinalizações da IHF, os Esclarecimentos das regras do jogo e o Regulamento da Área de Substituições são todos componentes das Regras Gerais. Não são aplicadas, porém, no Guia para Construção de Quadras e Balizas, que estão simplesmente incluídos no livro de regras para a conveniência dos usuários daquele texto.

Nota

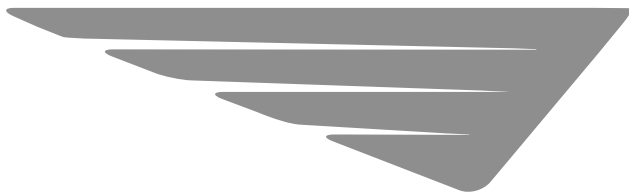
Como forma de simplificação, este livro geralmente usa a forma masculina das palavras para se dirigir aos jogadores, oficiais de equipe, árbitros e outras pessoas.

Contudo, as regras se aplicam igualmente para participantes dos sexos masculino e feminino, exceção feita para as regras sobre o tamanho das bolas a serem usadas (ver Regra 3).





PETROBRAS



PENALTY ®





SUMÁRIO

REGRAS DO JOGO	II
REGRA 1 A quadra de jogo	13
REGRA 2 A duração da partida, o sinal de término e o <i>time-out</i>	19
REGRA 3 A bola	25
REGRA 4 A equipe, substituições e equipamentos	27
REGRA 5 O goleiro	33
REGRA 6 A área de gol	35
REGRA 7 O manejo da bola, jogo passivo	38
REGRA 8 Falta e conduta anti-desportiva	42
REGRA 9 O gol	46
REGRA 10 O tiro de saída	48





REGRA II O tiro lateral	50
REGRA 12 O tiro de meta	52
REGRA 13 O tiro livre	53
REGRA 14 O tiro de 7 metros	58
REGRA 15 Instruções gerais para a execução dos tiros (Tiro de saída, tiro lateral, tiro de meta, tiro livre e tiro de 7 metros)	61
REGRA 16 As punições	66
REGRA 17 Os árbitros	75
REGRA 18 O secretário e o cronometrista	78
OS GESTOS MANUAIS	81
ESCLARECIMENTOS DAS REGRAS DO JOGO	95
REGULAMENTO DA ÁREA DE SUBSTITUIÇÃO	115
GUIA PARA QUADRAS DE JOGO E BALIZAS	121





CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE HANDEBOL

Diretoria Executiva

Presidente: Manoel Luiz de Oliveira (SE)

1º Vice-Presidente: Luiz Carlos Cavalcante Pires (PE)

2º Vice-Presidente: Ricardo Avelino Trade (SP)

Conselheiro Fiscal

Efetivo: José Carlos Queiroz dos Santos (DF)

Guilherme Ângelo Raso (MG)

Carlos Roberto Rodrigues Santos (SE)

Suplentes: Adenilson Maia Correia Lima (PB)

Walmir Prado Alencar (AM)

Vinícius Falcão Teti (SE)

Vice-Presidentes

Vice-Presidente Região Norte: Rubens Zagury Albano (AM)

Vice-Presidente Região Nordeste: Luiz Fernando Gil Almeida (BA)

Vice-Presidente Região Centro-Oeste: Josimario Derbli da Silva (MS)

Vice-Presidente Região Sul: Ulisses Fernandes (SC)

Diretores

Diretora Administrativa: Márcia Cadoso Chagas Oliveira (SE)

Diretor Técnico: Alexandre Cerqueira Pereira (SE)

Diretor de Árbitros: Vitor Domingos Martinez (PR)

Diretora Financeira: Ledna Maria Santos (SE)

Diretor de Marketing: Fabiano Ferreira de M. Redondo (SP)

Diretor Jurídico: Dr. Gustavo Laporte (SE)

Diretor de Seleções Masculinas: Prof. Mauro Chekin (SP)



Diretor de Seleções Femininas: Fabiano Ferreira de M.
Redondo (SP)

Diretor de Beach Handball: Stanley Ramos Mackenzie (RJ)

ASSESSORES

Cursos: Arline Pinto Ribeiro (SE)

Secretária Bilingue: Sílvia Motta Texeira Castro (RJ)

Secretária: Ivone da Conceição Góes

Superintendente Técnico: Digenal Andrade Cerqueira (SE)

Departamento Técnico: Fábio de Melo Santos (SE)

Imprensa: Givaldo Batista dos Santos (SE)

Desenvolvimento: Pablo Juan Grecco (MG)

Décio Roberto Calegori

Luiz Celso Giacomirai (RS)

Comissão de Organização

de Competição da IHF: Dr. Waldyr Antonio Fonseca (SP)





REGRAS DO JOGO





**B**

REGRA I

A quadra de jogo

1.1 A quadra de jogo (ver fig. 1) é um retângulo com 40 metros de comprimento e 20 metros de largura. Consiste em duas áreas de gol (ver Regra 1:4 e 6) e uma área de jogo. Os lados maiores são chamados de linhas laterais e os lados menores são chamados de linhas de gol (entre os postes da baliza) ou linhas de fundo (em ambos os lados da baliza).

Deveria haver uma zona de segurança ao redor da quadra de jogo, com largura mínima de 1 metro ao longo das linhas laterais e 2 metros atrás das linhas de fundo.

As características da quadra de jogo não devem ser alteradas durante o jogo de forma que tragam vantagem somente para uma equipe.

1.2 A baliza (ver fig. 2a e 2b) é colocada no centro de cada linha de fundo. As balizas devem estar firmemente fixadas no solo ou nas paredes atrás delas. Elas medem 2 metros de altura e 3 metros de largura em seu interior.

Os postes das balizas são unidos por uma barra horizontal. As faces posteriores dos postes devem estar alinhadas com o lado posterior da linha de gol. Os postes e a barra transversal devem ter uma seção quadrada de 8 cm. Nas três faces que são visíveis da quadra, elas devem ser pintadas com faixas de duas cores contrastantes que, por sua vez, contrastem claramente com o fundo.

As balizas devem ter uma rede que deve ser fixada de modo que a bola arremessada para dentro da baliza fique dentro dela naturalmente.





14

1:3 Todas as linhas da quadra fazem parte da superfície que elas delimitam. As linhas de gol devem ter 8 cm de largura entre os postes (ver fig. 2a), enquanto todas as outras linhas devem ter 5 cm de largura.

As linhas entre duas áreas adjacentes podem ser trocadas por uma pintura completa no piso, entre elas, com cores diferentes.

1:4 Em frente a cada baliza, há uma área de gol (ver fig. 5). A área de gol é definida por uma linha de área de gol (linha de 6 metros), marcada como segue:

- uma linha de 3 metros diretamente em frente à baliza; esta linha é paralela à linha de gol e a 6 metros de distância (medidos desde a face posterior da linha de gol até a face anterior da linha da área de gol);
- por 2 quartos de círculo cada qual com raio de 6 metros (medidos desde o ângulo interno posterior de cada poste da baliza), conectando aquela linha de três metros de comprimento com a linha de fundo (ver fig. 1 e 2a).

1:5 A linha de tiro livre (linha de 9 metros) é uma linha tracejada a 3 metros de distância da linha da área de gol. Ambos os segmentos da linha e os espaços entre eles medem 15 cm (ver fig. 1).

1:6 A linha de 7 metros é uma linha com 1 metro de comprimento, marcada diretamente em frente de cada baliza. Ela é paralela à linha de gol, a uma distância de 7 metros (medidos desde a face posterior da linha de gol até a face anterior da linha de 7 metros); (ver fig. 1).



I:7 A linha de limitação do goleiro (linha de 4 metros) é uma linha de 15 cm de comprimento, marcada diretamente em frente de cada baliza. Ela é paralela à linha de gol, a uma distância de 4 metros (medidos desde a face posterior da linha de gol até a face anterior da linha de 4 metros) (ver fig. 1).

I:8 A linha central une os pontos centrais das duas linhas laterais (ver fig. 1 e 3).

I:9 A zona de substituição (um segmento da linha lateral) se estende a uma distância de 4,5 metros da linha central para cada equipe. Este ponto final da zona de substituição é prolongado por uma linha paralela à linha central, e estende-se 15 cm dentro da quadra e 15 cm fora (ver fig. 1 e 3).

Nota

Maiores requisitos de detalhes técnicos para a quadra de jogo e balizas podem ser encontrados no capítulo Guia para Quadras de Jogo e Balizas, na página XX.





6

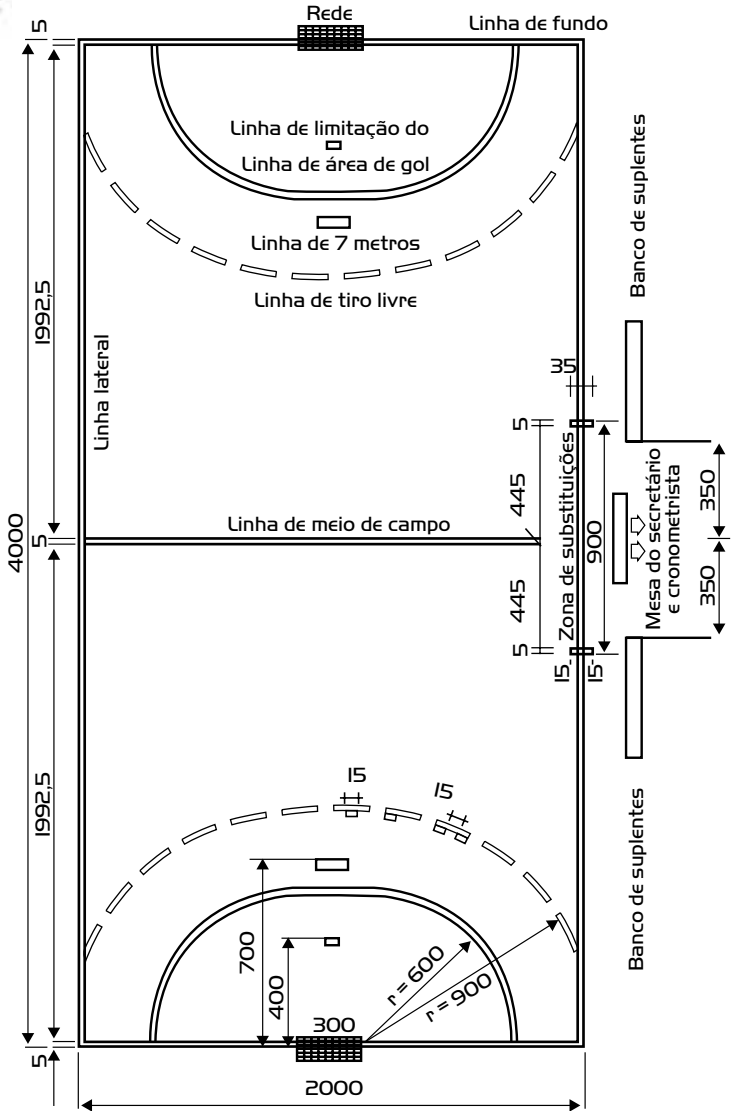


Figura 1

Quadra de jogo

Quadra de jogo: Ver também figura 5 (página XX)

(Dimensões indicadas em centímetros)



17

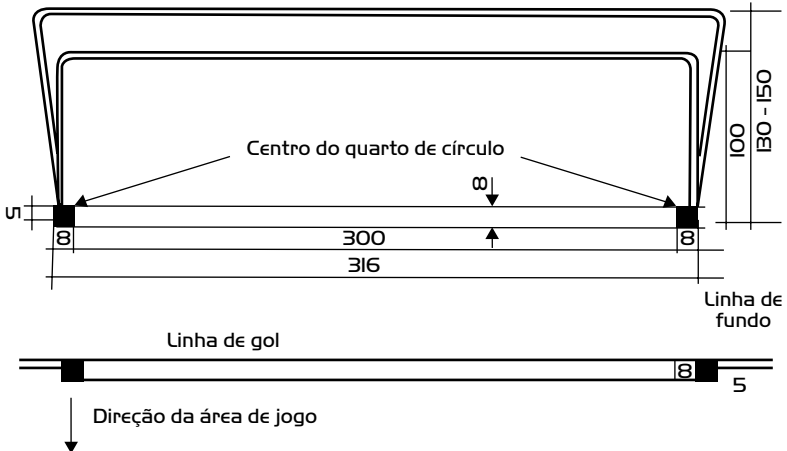
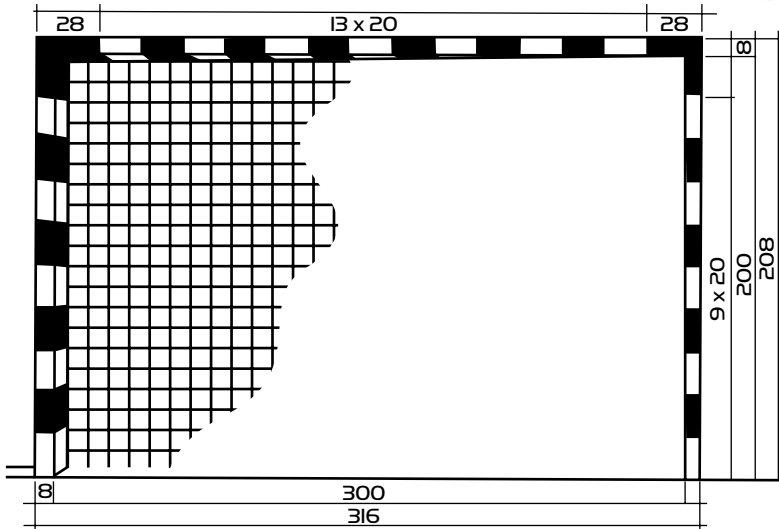


Figura 2A Baliza





18

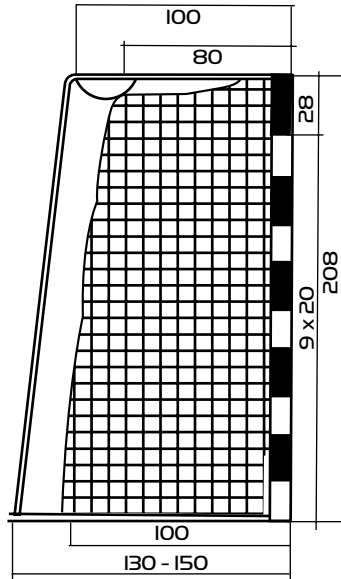


Figura 2B Baliza – vista lateral

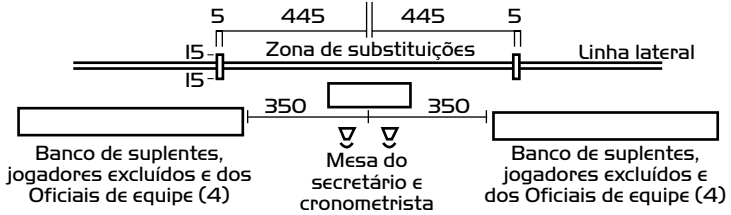


Figura 3 Linhas de substituições e área de substituição

A mesa para o secretário e o cronometrista e os bancos para os substitutos devem ser posicionados de forma que o secretário e o cronometrista possam ver as linhas de substituições. A mesa deve ser colocada mais perto da linha lateral do que os bancos, pelo menos 50 cm do lado de fora da linha lateral.



REGRA 2

A duração da partida, o sinal de término e o *time-out*

A Duração da Partida

2.1 A duração normal da partida para todas as equipes com jogadores de idade igual ou acima de 17 anos é de 2 tempos de 30 minutos. O intervalo de jogo é, normalmente de 10 minutos.

A duração normal da partida para equipes de adolescentes com idade de 15 a 16 anos é 2 x 25 minutos, no grupo de idade entre 12 a 14 anos o tempo é de 2 x 20. Em ambos os casos o intervalo de jogo é de, normalmente, 10 minutos.

2.2 Uma prorrogação é jogada após 5 minutos de intervalo, caso uma partida acabe empatada e um vencedor deva ser determinado. A prorrogação consiste de 2 períodos de 5 minutos, com um intervalo de 1 minuto.

Se o jogo continuar empatado depois do primeiro tempo extra, um segundo tempo extra é jogado após um intervalo de 5 minutos. Este segundo tempo extra também tem 2 períodos de 5 minutos com um intervalo de 1 minuto.

Se o jogo ainda estiver empatado, o vencedor será determinado de acordo com o regulamento particular da competição. No caso em que a decisão é usar o tiro de 7 metros como desempate para se conhecer o vencedor, os procedimentos indicados abaixo devem ser seguidos.





Comentário

Se o tiro de 7 metros é usado como critério de desempate, jogadores que não estão excluídos, desqualificados ou expulsos no final do tempo de jogo estão autorizados a participar. Cada equipe nomeia 5 jogadores. Estes jogadores fazem um arremesso cada, alternando com os jogadores da outra equipe. Não é necessário que as equipes pré-determinem a seqüência dos seus jogadores. Os goleiros podem ser livremente escolhidos e substituídos entre os jogadores eleitos para participar. Jogadores podem participar no tiro de 7 metros como ambos, arremessadores e goleiros.

Os árbitros decidem qual baliza será usada. Os árbitros fazem um sorteio e a equipe vencedora escolhe se desejam arremessar primeiro ou depois. A seqüência oposta é usada para os arremessos remanescentes, se os tiros tiverem de continuar porque o placar ainda está empatado depois dos primeiros cinco arremessos de cada equipe.

Para esta continuação, cada equipe deve, de novo, nomear cinco jogadores. Todos ou alguns deles podem ser os mesmos da primeira rodada. Este método de nomear cinco jogadores de cada vez, continua enquanto for necessário. Contudo, o vencedor agora é decidido logo que houver um gol de diferença, após cada equipe ter tido o mesmo número de arremessos.

Os jogadores podem ser desqualificados de outra participação nos tiros de 7 metros em caso de significativa ou repetida conduta anti-desportiva (16:3). Se isto acontecer com um jogador que acabou de ser nomeado para o grupo de 5 arremessadores, a equipe deve nomear um outro jogador.



Sinal de Término

2.3 O tempo de jogo começa com o apito do árbitro para o tiro de saída inicial. Ele acaba com o sinal de término automático do placar ou do cronometrista. Se o sinal não é dado, os árbitros apitam para indicar que o tempo de jogo acabou (17:9).

Comentário

Se não se dispõe de um placar com sinal automático, o cronometrista deverá usar um cronômetro de mesa ou manual e finalizar o jogo com o sinal de término (18:2, 2º parágrafo).

2.4 Infrações e condutas anti-desportivas que acontecerem antes ou simultaneamente ao sinal de término (para o intervalo, final de jogo e também no período extra) também serão punidas, se o resultado do tiro livre (segundo a Regra 13:1) ou tiro de 7 metros não pôde ser feito até o final do sinal.

Similarmente, o tiro deve ser recobrado, se o sinal de término (para o intervalo, final de jogo e também no período extra) soar precisamente quando um tiro livre ou tiro de 7 metros está sendo executado ou quando a bola já estiver no ar.

Em ambos os casos, os árbitros finalizam o jogo somente depois que o tiro livre ou tiro de 7 metros tenha sido cobrado (ou recobrado) e o seu resultado imediato tenha sido estabelecido.

2.5 Para os tiros livre cobrados (ou recobrados) segundo a Regra 2:4, restrições especiais se aplicam com relação à posição dos jogadores e substituições. Como uma exceção na flexibilidade normal de substituição da Regra 4:4,





a única substituição de jogador permitida é para um jogador da equipe executante do tiro. As violações são penalizadas segundo a Regra 4:5, 1º parágrafo. Outrossim, todos os companheiros do arremessador devem estar posicionados a pelo menos 3 metros de distância dele, além de estarem do lado de fora da linha de tiro livre dos adversários (13:7, 15:6; ver também Esclarecimento nº 1).

As posições dos jogadores defensores estão indicadas na Regra 13:8.

2.6 Os jogadores e os oficiais de equipe permanecem sujeitos às punições pessoais pelas infrações ou condutas anti-desportivas que aconteceram durante a execução de um tiro livre ou tiro de 7 metros nas circunstâncias descritas nas Regras 2:4-5. Uma infração durante a execução de tais tiros não pode, contudo, conduzir a um tiro livre contra.

2.7 Se os árbitros determinam que o cronometrista deu o sinal de término (para o intervalo, final de jogo e também no período extra) muito cedo, eles devem manter os jogadores na quadra e jogar o tempo restante.

A equipe que estava com a posse de bola no momento do sinal prematuro permanecerá com a posse quando o jogo recomeçar. Se a bola estava fora de jogo, então o jogo é recomeçado com o tiro que corresponde à situação. Se a bola estava em jogo, então o jogo é reiniciado com um tiro livre, de acordo com a Regra 13:4 a - b.

Se o primeiro período do jogo (ou um período extra) for terminado muito tarde, o segundo período deve ser encurtado, correspondentemente. Se o segundo período do jogo (ou um período extra) terminou muito tarde, então os árbitros não estão em posição de mudar mais nada.



Time - Out

2:8 Um *time-out* é obrigatório quando:

- a) uma exclusão de 2 minutos , desqualificação ou expulsão é dada;
- b) um tempo técnico é concedido;
- c) há um sinal de apito do cronometrista ou Delegado técnico;
- d) consultas entre os árbitros são necessárias, de acordo com a Regra 17:7.

Um *time-out* normalmente também é dado em outras ocasiões, dependendo das circunstâncias (ver Esclarecimento nº 2).

Infrações durante um *time-out* têm as mesmas conseqüências que as infrações ocorridas durante o tempo de jogo (16:13, 1º parágrafo).

2:9 Em princípio, os árbitros decidem quando o cronômetro será parado e iniciado em conexão com o *time-out*. A interrupção do tempo de jogo é indicada ao cronometrista através de três apitos curtos e o gesto manual nº 16.

Contudo, no caso de *time-out* obrigatórios, onde o jogo foi interrompido por um apito do cronometrista ou Delegado (2:8 b-c), o cronometrista deve parar o cronômetro oficial imediatamente, sem esperar a confirmação dos árbitros.

O apito sempre deve soar para indicar o reinício do jogo, após um *time-out* (15:5b).





Comentário

Um sinal de apito do cronometrista/Delegado efetivamente pára o jogo. Mesmo que os árbitros (e os jogadores) não percebem imediatamente que o jogo foi parado, qualquer ação na quadra depois do sinal do apito será inválida. Isso significa que se um gol foi marcado depois do apito da mesa, o "gol" deve ser invalidado. Similarmente a decisão em conceder um tiro para a equipe (tiro de 7 metros, tiro livre, tiro lateral, tiro de saída ou tiro de meta) também será invalidado. O jogo deve ser então, recomeçado da maneira que correspondia a situação existente quando o cronometrista/Delegado apitou. (Deveria ser mantido em mente que a razão típica desta intervenção é um tempo técnico ou uma falta na substituição).

No entanto, qualquer punição pessoal dada pelos árbitros entre o momento do apito da mesa e o momento que os árbitros param a ação, permanece válida. Isso se aplica em relação ao tipo da violação e à severidade da punição.

2:10 Cada equipe tem o direito de receber um tempo-técnico de 1 minuto em cada período de tempo de jogo regular, mas não nos períodos extras (Esclarecimento nº 3).



REGRA 3

A bola

3:1 A bola é feita de couro ou material sintético. Ela deve ser esférica. Sua superfície não pode ser brilhante nem escorregadia (17:3).

3:2 As medidas da bola, ou seja, a circunferência e o peso, a serem usadas pelas diferentes categorias de equipes são as seguintes:

- 58-60 cm e 425-475 g (tamanho 3 da IHF) para homens e equipes masculinas jovens (acima de 16 anos);
- 54-56 cm e 325-375 g (tamanho 2 da IHF) para mulheres, equipes femininas jovens (acima de 14 anos) e equipes masculinas adolescentes (entre 12 e 16 anos);
- 50-52 cm e 290-330 g (tamanho 1 da IHF) para equipes femininas crianças (entre 8 e 14 anos) e equipes masculinas de crianças (entre 8 e 12 anos).

Comentário

O requerimento técnico para as bolas serem usadas em todos os jogos internacionais estão descritas nos Regulamentos das Bolas da IHF.

O tamanho e peso das bolas a serem usadas no Mini-Handebol não são regulamentadas nas regras normais de jogo.





26

3.3 Para cada jogo, deve haver pelo menos duas bolas disponíveis. As bolas reservas devem estar disponíveis na mesa de controle para uso imediato durante o jogo. As bolas devem estar de acordo com os requisitos das Regras 3:1-2.

3.4 Os árbitros decidem quando usar a bola reserva. Em tais casos, os árbitros deveriam colocar a bola reserva em jogo rapidamente, para diminuir interrupções e evitar *time-outs*.





REGRA 4

A equipe, substituições e equipamentos

A Equipe

4:1 Uma equipe consiste em 14 jogadores.

Não mais do que 7 jogadores podem estar presentes na quadra de jogo ao mesmo tempo. Os demais jogadores são os substitutos.

Durante todo o tempo do jogo, a equipe deve ter um dos jogadores na quadra designado como goleiro. Um jogador que jogar na posição de goleiro pode se tornar um jogador de quadra a qualquer momento. Do mesmo modo, um jogador de quadra pode se tornar um goleiro (ver, contudo, Regras 4:4 e 4:7).

Uma equipe deve ter, pelo menos, 5 jogadores na quadra no começo do jogo. O número de jogadores da equipe pode ser aumentado até 14, a qualquer momento durante o jogo, incluindo o período extra.

O jogo pode continuar mesmo se uma equipe ficar reduzida a menos de 5 jogadores na quadra. Depende dos árbitros julgarem se e quando o jogo deveria ser suspenso permanentemente (17:12).

4:2 À uma equipe, é permitido usar um máximo de 4 oficiais de equipe durante o jogo. Estes oficiais de equipe não podem ser substituídos durante o curso do jogo. Um deles deve ser designado como “oficial responsável pela equipe”. Somente este oficial tem permissão de se dirigir ao secretá-





rio/cronometrista e, possivelmente, aos árbitros (ver, contudo, Esclarecimento nº 3).

Um oficial de equipe normalmente não tem permissão de entrar na quadra durante o jogo. Uma violação a esta regra será penalizada como conduta anti-desportiva (ver Regras 8:4, 16:1c, 16:3d e 16:6a). O jogo é reiniciado com um tiro livre para o adversário (13:1 a-b; ver, contudo, Esclarecimento nº 9).

O “oficial responsável pela equipe” deve se assegurar que, uma vez que o jogo começou, nenhuma outra pessoa além dos (máximo 4) oficiais de equipe registrados e os jogadores que estão autorizados a participar (ver 4:3) estejam presentes na área de substituição. Uma violação a esta regra conduz a uma punição progressiva para o “oficial responsável pela equipe” (16:1c, 16:3d e 16:6a).

4:3 Um jogador ou oficial de equipe está autorizado a participar se ele estiver presente no início do jogo e estiver inscrito na súmula do jogo.

Os jogadores e oficiais de equipe que chegarem depois do jogo ter sido iniciado devem obter a sua autorização para participar com o secretário/cronometrista e devem ser inscritos na súmula.

Um jogador que está autorizado a participar pode, a princípio, entrar na quadra através da zona de substituição da sua própria equipe a qualquer momento (ver, contudo, Regras 4:4 e 4:6).

O “oficial responsável pela equipe” deve se assegurar que somente os jogadores que estão autorizados a participar entrem na quadra. Uma violação será penalizada como conduta anti-desportiva por parte do “oficial responsável pela equipe” (13:1 a-b, 16:1c, 16:3d e 16:6 a; ver, contudo, Esclarecimento nº 9).



Substituições de Jogadores

4:4 Os reservas podem entrar na quadra a qualquer momento e repetidamente (ver, contudo, Regra 2:5) sem notificar o secretário/cronometrista, desde que os jogadores que eles vão substituir já tenham deixado a quadra (4:5).

Os jogadores envolvidos na substituição, devem sempre sair e entrar na quadra através da sua própria zona de substituição (4:5). Estas prerrogativas também se aplicam para a substituição dos goleiros (ver também 4:7 e 14:10).

As regras de substituições também se aplicam durante um *time-out* (exceto durante um tempo técnico).

Comentário

O propósito do conceito da “linha de substituição” é assegurar substituições ordenadas e justas. Não é intenção causar punições em outras situações, onde um jogador pisa sobre a linha lateral ou fora da linha de gol de maneira não prejudicial e sem nenhuma intenção de ganhar vantagem (por exemplo, pegar água ou uma toalha no banco logo após a linha de substituição, ou sair da quadra de uma maneira esportiva quando receber uma exclusão e cruzar a linha lateral para o banco por fora da linha de 15 cm). Táticas e uso ilegal da área fora da quadra são tratadas separadamente na Regra 7:10.

4:5 Uma falta de substituição deverá ser penalizada com uma exclusão de 2 minutos para o jogador faltoso. Se mais de um jogador da mesma equipe comete falta de substituição na mesma situação, somente o primeiro jogador que cometeu a infração será penalizado.

O jogo é reiniciado com um tiro livre para os adversários (13:1 a-b; ver, contudo, Esclarecimento nº 9).





30

4.6 Se um jogador adicional entra na quadra sem uma substituição, ou um reserva interfere ilegalmente no jogo a partir da área de substituição, deverá haver uma exclusão de 2 minutos para este jogador. Assim, a equipe deve ser reduzida em um jogador na quadra pelos próximos 2 minutos (além do jogador adicional que entrou ter que sair da quadra).

Se um jogador entra na quadra enquanto está cumprindo uma exclusão de 2 minutos, ele deverá receber uma exclusão de 2 minutos adicional. Esta exclusão deve começar imediatamente, e a equipe deve ser reduzida na quadra em mais um jogador para cumprir o tempo que faltava da primeira exclusão.

O jogo, em ambos os casos, é reiniciado com um tiro livre para os adversários (13:1 a-b; ver, contudo, Esclarecimento nº 9).

Equipamentos

4.7 Todos os jogadores de quadra de uma equipe devem usar uniformes idênticos. As combinações de cores e desenhos para as duas equipes devem ser claramente distinguíveis umas das outras. Todos os jogadores usados na posição de goleiro numa equipe, devem usar a mesma cor, uma cor que os diferenciem dos jogadores de quadra de ambas as equipes bem como do(s) goleiro(s) da equipe adversária (17:3).

4.8 Os jogadores devem usar números que tenham pelo menos 20 cm de altura nas costas da camisa e pelo menos 10 cm na frente. Os números usados deveriam ser de 1 até 20. Um jogador que está trocando entre posições de jogador



de quadra e goleiro, deve usar o mesmo número em ambas as posições. As cores dos números devem contrastar claramente com as cores e desenhos da camisa.

4:9 Os jogadores devem usar calçados esportivos.

Não é permitido usar objetos que possam ser perigosos para os jogadores. Isso inclui, por exemplo, proteção para a cabeça, máscaras no rosto, braceletes, relógios, anéis, *piercings* visíveis, colares ou gargantilhas, brincos, óculos sem tiras de sustentação ou com armação sólida, ou qualquer outro objeto que possa ser perigoso (17:3). Anéis achatados, brincos pequenos e *piercings* visíveis podem ser autorizados, desde que sejam cobertos de modo que eles não sejam julgados como perigosos para os outros jogadores. Faixas de cabeça são permitidas, desde que elas sejam feitas de material elástico e macio.

Os jogadores que não preencherem estes requisitos não estarão autorizados a tomar parte do jogo até que eles tenham corrigido o problema.

4:10 Um jogador que está sangrando ou tem sangue no corpo ou uniforme, deve sair da quadra imediatamente e voluntariamente (através de uma substituição normal), de modo a ter o sangramento estancado, a ferida coberta e o corpo e uniforme limpos. O jogador não deve retornar para a quadra até que isto tenha sido feito.

Um jogador que não segue as instruções dos árbitros de acordo com esta medida é julgado faltoso de conduta anti-desportiva (8:4, 16:1c e 16:3c).

4:11 No caso de um jogador lesionado, os árbitros devem dar permissão (através do gesto nº 16 e 17) para duas das pessoas que estão autorizadas a participar (ver 4:3) entrarem na





quadra durante um *time-out*, com o específico propósito de atender o jogador lesionado da sua equipe.

Se uma pessoa adicional entrar na quadra depois que duas pessoas já tiverem entrado, deve ser punida como entrada ilegal, no caso de um jogador, segundo Regra 4:6 e 16:3 a, e no caso de um oficial de equipe, segundo Regra 4:2, 16:1c, 16:3d e 16:6 a. Uma pessoa que foi autorizada a entrar na quadra, mas ao invés de atender o jogador lesionado, dá instruções aos jogadores, aproxima-se dos adversários ou árbitros etc. deve ser considerado culpado de conduta anti-desportiva (16:1c, 16:3c-d e 16:6 a).





REGRA 5

O goleiro

É permitido:

5.1 Tocar a bola com qualquer parte do seu corpo enquanto estiver numa tentativa de defesa, dentro da sua área de gol.

5.2 Mover-se com posse de bola dentro da área de gol, sem estar sujeito às restrições aplicadas aos jogadores de quadra (Regras 7:2-4, 7:7); ao goleiro não é permitido, contudo, atrasar a execução do tiro de meta (Regras 6:4-5, 12:2 e 15:5b).

5.3 Sair da área de gol sem a bola e participar do jogo na área de jogo; enquanto fizer isso, o goleiro se sujeita às mesmas regras aplicadas aos jogadores na área de jogo.

O goleiro é considerado fora da área de gol tão logo qualquer parte de seu corpo toque o solo no lado de fora da linha da área de gol.

5.4 Sair da área de gol com a bola e jogá-la de novo na área de jogo, se ele não tiver o completo controle da mesma.

Não é permitido:

5.5 Colocar em perigo o adversário enquanto em uma tentativa de defesa (8:2, 8:5).

5.6 Sair da área de gol com a bola sob controle; isso conduz a um tiro livre (de acordo com 6:1, 13:1 a e 15:7, 3º pará-





grafo), se os árbitros apitarem para a execução do tiro de meta; senão, simplesmente se repete o tiro de meta (15:7, 2º parágrafo); (ver, contudo, a interpretação da vantagem em 15:7, se o goleiro estava para perder a bola fora da área de gol após ter cruzado a linha com a bola em suas mãos).

5.7 Tocar a bola quando ela está parada ou rolando no solo do lado de fora da área de gol, ou enquanto ele estiver dentro da área de gol (6:1, 13:1 a).

5.8 Levar a bola para dentro da área de gol quando ela está parada ou rolando no solo no lado de fora da área de gol (6:1, 13:1 a).

5.9 Reentrar na área de gol vindo do terreno de jogo com posse de bola (6:1, 13:1 a).

5.10 Tocar a bola com o pé ou a perna abaixo do joelho quando ela estiver movendo-se para fora em direção a área de jogo (13:1 a).

5.11 Cruzar a linha de limitação do goleiro (linha de 4 metros) ou sua projeção em ambos os lados, antes que a bola tenha saído da mão do adversário que está executando um tiro de 7 metros (14:9).

Comentário

Desde que o goleiro mantenha um pé apoiado no solo continuamente sobre ou atrás da linha de limitação (linha de 4 metros), à ele é permitido mover o outro pé ou qualquer parte de seu corpo no ar sobre esta linha.



REGRA 6

A área de gol

6.1 Somente ao goleiro é permitido entrar na área de gol (ver, contudo, 6:3). A área de gol, que inclui a linha da área de gol, é considerada invadida quando um jogador de quadra a toca com qualquer parte de seu corpo.

6.2 Quando um jogador de quadra entra na área de gol, as decisões devem ser as seguintes:

- a) tiro de meta, quando um jogador de quadra da equipe que está em posse de bola no ataque entra na área de gol com a bola ou entra sem a bola, mas ganha vantagem fazendo isto (12:1);
- b) tiro livre, quando um jogador de quadra da equipe defensora entra na área de gol e ganha vantagem, mas sem impedir uma chance de marcar um gol (13:1b), ver também Esclarecimento n° 5:1;
- c) tiro de 7 metros, quando um jogador de quadra da equipe defensora entra na área de gol e por causa disso impede uma clara chance de marcar um gol (14:1 a).

6.3 Entrar na área de gol não é penalizado quando:

- a) um jogador entra na área de gol depois de jogar a bola, desde que isso não crie uma desvantagem para os adversários;
- b) um jogador de uma das equipes entra na área de gol sem a bola e não ganha vantagem fazendo isso.





6.4 A bola é considerada “fora de jogo” quando o goleiro a controla com suas mãos dentro da área de gol (12:1). A bola deve ser colocada de volta em jogo através de um tiro de meta (12:2).

6.5 A bola permanece em jogo enquanto ela está rolando no solo dentro da área de gol. Ela está em posse da equipe do goleiro e somente o goleiro pode tocá-la. O goleiro pode pegá-la, o que a trará para fora de jogo, e então colocá-la novamente em jogo, de acordo com 6:4 e 12:1-2 (ver, contudo, 6:7b). Isso conduz a um tiro livre (13:1 a) se a bola for tocada por um companheiro do goleiro enquanto ela estiver rolando (ver, contudo, 14:1 a, em conjunto com o Esclarecimento nº 8c), e o jogo será continuado com tiro de meta(12:1 (III)) se ela for tocada por um adversário.

A bola está fora de jogo, logo que ela estiver parada no piso dentro da área de gol (12:1 (II)). Ela está em posse da equipe do goleiro e somente o goleiro pode tocá-la. O goleiro deve colocá-la novamente em jogo de acordo com 6:4 e 12:2 (ver, contudo, 6:7b). Permanece como tiro de meta se a bola for tocada por qualquer outro jogador de qualquer equipe (12:1, 2º parágrafo, 13:3).

Está totalmente permitido tocar a bola quando ela estiver no ar sobre a área de gol.

6.6 O jogo deve continuar (através de um tiro de meta segundo a regra 6:4-5) se um jogador da equipe defensora tocar a bola quando em ato de defesa, e a bola for agarrada pelo goleiro ou vier a permanecer dentro da área de gol.



6.7 Se um jogador lançar a bola dentro de sua própria área de gol, as decisões devem ser as seguintes:

- a) gol, se a bola entrar na baliza;
- b) tiro livre, se a bola vier a permanecer dentro da área de gol ou se o goleiro tocar a bola e ela não entrar na baliza (13:1 a-b);
- c) tiro lateral, se a bola sair pela linha de fundo (11:1);
- d) o jogo continua, se a bola passar através da área de gol e voltar para o área de jogo, sem ser tocada pelo goleiro.

6.8 A bola que retorna da área de gol para o área de jogo permanece em jogo.





REGRA 7

O manejo da bola, jogo passivo

No Manejo da Bola é permitido:

7.1 Atirar, agarrar, parar, empurrar ou bater a bola, usando mãos (abertas ou fechadas), braços, cabeça, tronco, coxas e joelhos.

7.2 Segurar a bola por, no máximo, 3 segundos, também quando ela estiver em contato com o solo (13:1 a);

7.3 Dar no máximo 3 passos com a bola (13:1 a); um passo é considerado dado quando:

- um jogador que está parado com ambos os pés no solo levanta um pé e o apóia de novo ou move um pé de um lugar para outro;
- um jogador está tocando o solo somente com um pé, agarra a bola e então toca o solo com o outro pé;
- um jogador, depois de um salto, toca o solo somente com um pé, e então salta sobre o mesmo pé ou toca o solo com o outro pé;
- um jogador, depois de um salto, toca o solo com ambos os pés simultaneamente, e então levanta um pé e o apóia de novo, ou move um pé de um lugar para outro.

Comentário

Conta-se somente um passo se um pé é movido de um lugar para outro, e então o outro pé é arrastado para próximo do primeiro.



7.4 Enquanto parado ou correndo:

- a) quicar a bola uma vez e agarrá-la de novo com uma ou duas mãos;
- b) quicar a bola repetidamente com uma mão (drible), e então agarrá-la ou pegá-la de novo com uma ou ambas as mãos;
- c) rolar a bola sobre o solo repetidamente com uma mão, e então agarrá-la ou pegá-la de novo com uma ou ambas as mãos.

Tão logo a bola, depois disso, é dominada em uma ou ambas as mãos, ela deve ser jogada dentro de 3 segundos ou depois de não mais do que 3 passos (13:1 a).

O quique ou drible é considerado iniciado quando o jogador toca a bola com qualquer parte de seu corpo e a lança em direção ao solo.

Depois que a bola tocou outro jogador ou a baliza, ao jogador é permitido dar um toque na bola ou quicá-la e agarrá-la de novo (ver, contudo, 14:6).

7.5 Mover a bola de uma mão para a outra.

7.6 Jogar a bola enquanto ajoelhado, sentado ou deitado no solo; isso significa que é permitido executar um tiro (por exemplo, um tiro livre), de tal posição, se os requisitos da Regra 15:1 são encontrados, incluindo a necessidade de ter uma parte de um pé em constante contato com o solo.





40

No Manejo do Bola não é permitido:

7.7 Depois que a bola for controlada, tocá-la mais de uma vez, a menos que ela tenha tocado o solo, outro jogador, ou a baliza neste meio tempo (13:1 a); tocá-la mais de uma vez não será penalizado, se o jogador tem uma “falha de recepção” da bola, ou seja, falhar em controlá-la quando tentar agarrá-la ou detê-la.

7.8 Tocar a bola com o pé ou perna abaixo do joelho, exceto quando a bola foi atirada no jogador por um adversário (13:1 a-b);

7.9 O jogo continua se a bola toca um árbitro na quadra.

7.10 Se um jogador com a bola se movimenta para fora da quadra de jogo com um ou ambos os pés (e a bola ainda está dentro da quadra), por exemplo, para passar ao redor de um jogador defensor, isso deverá conduzir a um tiro livre para o adversário (13:1 a).

Se um jogador da equipe em posse de bola se posiciona no lado de fora da quadra sem a bola, os árbitros devem indicar ao jogador que ele deve voltar para dentro da quadra. Se o jogador não atender, ou se mais tarde a ação for repetida pela mesma equipe, deve-se conceder um tiro livre para os adversários (13:1 a) sem qualquer outro pré-aviso. Tais ações não deveriam conduzir a um punição pessoal, segundo Regras 8 e 16.



Jogo Passivo

7.11 Não é permitido manter a bola em posse da equipe sem fazer uma tentativa reconhecível de ataque ou arremesso à baliza. Similarmente, não é permitido atrasar repetidamente a execução de um tiro de saída, tiro livre, tiro lateral ou tiro de meta de sua própria equipe (ver Esclarecimento nº 4). Isso é considerado jogo passivo, que será penalizado com um tiro livre contra a equipe em posse da bola a não ser que a tendência ao passivo cesse (13:1 a).

O tiro livre é cobrado do lugar onde a bola estava quando o jogo foi interrompido.

7.12 Quando uma possível tendência para o jogo passivo é reconhecida, o sinal de advertência (sinalização nº 18) é mostrado. Isso dará à equipe em posse de bola a oportunidade de mudar sua maneira de atacar, de modo a evitar a perda da posse de bola. Se a maneira de atacar não muda depois que o sinal de advertência foi mostrado, ou nenhum arremesso à baliza é feito, então um tiro livre é ordenado contra a equipe em posse de bola (ver Esclarecimento nº 4).

Em certas situações, os árbitros também podem ordenar um tiro livre contra a equipe com posse de bola sem nenhum sinal de advertência, por exemplo, quando um jogador intencionalmente evita utilizar uma clara chance de marcar um gol.





42

REGRA 8

Faltas e conduta anti-desportiva

É permitido:

8.1

- a) usar braços e mãos para bloquear ou ganhar a posse da bola;
- b) usar uma mão aberta para tirar a bola do adversário de qualquer direção;
- c) usar o corpo para obstruir um adversário, mesmo quando o adversário não está em posse da bola;
- d) fazer contato corporal com um adversário, quando de frente à ele e com os braços flexionados, e manter este contato de modo a controlar e acompanhar o adversário.

Não é permitido:

8.2

- a) arrancar ou bater na bola que está na mão do adversário;
- b) bloquear ou empurrar o adversário com braços, mãos ou pernas;
- c) deter ou segurar (corpo ou uniforme), empurrar, bater ou saltar sobre um adversário;
- d) colocar em perigo um adversário (com ou sem a bola).



8:3 Violações da Regra 8:2 podem ocorrer na luta pela bola; no entanto, violações onde a ação é principalmente ou exclusivamente direcionada ao adversário e não à bola, serão punidas “progressivamente”. Isso significa que, além de um tiro livre ou tiro de 7 metros, também há a necessidade de uma punição pessoal, começando com uma advertência (16:1b), seguindo com um aumento para punições mais severas, tais como exclusões (16:3b) e desqualificações (16:6f). (Conduta anti-desportiva também será punida progressivamente, segundo 16:1c, 16:3c e 16:6f.)

Comentário

Como indicado na Regra 16:3, os árbitros têm o direito de determinar quando uma violação em particular conduz a uma exclusão de 2 minutos imediata, mesmo se o jogador não possuir uma advertência prévia.

8:4 Expressões físicas e verbais que são incompatíveis com o bom espírito desportivo dizem respeito à conduta anti-desportiva. (Para exemplos, ver Esclarecimento nº 5). Isso se aplica à ambos, jogadores e oficiais de equipe, dentro ou fora da quadra de jogo. A punição progressiva também se aplica em caso de conduta anti-desportiva (16:1c, 16:3c-d e 16:6 a).

8:5 Um jogador que coloca em perigo a saúde do adversário enquanto o ataca deverá ser desqualificado (16:6b), particularmente se ele:

- a) pelo lado ou por trás, golpeia ou puxa para trás o braço de arremesso do jogador que está em processo de arremesso ou passando a bola;





- b) executar qualquer ação que resulte num golpe na cabeça ou pescoço do adversário;
- c) bater deliberadamente no corpo do adversário com seu pé ou joelho ou de outro jeito qualquer; inclusive provocando tropeços;
- d) empurrar o adversário que está correndo ou saltando, ou atacá-lo de tal maneira que o adversário perca controle do seu corpo; isso também se aplica quando o goleiro sai de sua área de gol em virtude de um contra-ataque dos adversários;
- e) atingir um jogador de defesa na cabeça em um tiro livre arremessado diretamente à baliza, desde que o jogador de defesa não esteja se movendo; ou do mesmo modo, atingir o goleiro na cabeça num tiro de 7 metros, desde que o goleiro não esteja se movendo.

Comentário

Mesmo uma falta com um impacto físico pequeno pode ser muito perigosa e ter conseqüências potencialmente muito sérias, se o momento da falta acontece quando o adversário está indefeso ou pego inesperadamente. É o risco do jogador e não a aparentemente menor natureza do contato corporal que deveria guiar e determinar a propriedade de uma desqualificação.

8.6 Conduta anti-desportiva grave feita por um jogador ou oficial de equipe dentro ou fora da quadra de jogo (para exemplos, ver Esclarecimento nº 6) deverá ser punida com desqualificação (16:6c).

8.7 Um jogador que é culpado de agressão durante o tempo de jogo deve ser expulso (16:9-11). A agressão fora do tempo de jogo (ver 16:13) conduz a uma desqualificação



(16:6d; 16:14b). Um oficial de equipe que é culpado de agressão deve ser desqualificado (16:6e).

Comentário

Agressão é, para os propósitos desta regra, definida como um ataque forte e deliberado contra o corpo de outra pessoa (jogador, árbitro, secretário/cronometrista, oficial de equipe, Delegado, espectador etc). Em outras palavras, não é somente uma ação reflexa ou o resultado de descuidados ou excessivos métodos. Cuspir em outra pessoa, de modo que ela seja atingida, é considerado especificamente uma agressão .

8:8 Violações das regras 8:2-7 conduzem à um tiro de 7 metros para os adversários (Regra 14:1), se a violação está direta ou indiretamente relacionada com uma interrupção do jogo, que impediu uma clara chance de se marcar um gol para os adversários.

De outro modo, a violação conduz a um tiro livre para os adversários (ver Regras 13:1 a-b, mas ver também 13:2 e 13:3).





REGRA 9

O gol

9:1 Um gol é marcado quando a bola ultrapassa completamente da linha de gol (ver fig. 4), desde que nenhuma violação às regras tenha sido cometida pelo arremessador, companheiro ou oficial de equipe antes ou durante o arremesso. O árbitro de fundo confirma com dois apitos curtos e mostra o gesto manual nº 12 que o gol foi marcado.

Um gol deve ser validado se há uma violação das regras por um defensor, mas a bola ainda assim entrar na baliza.

Um gol não pode ser validado se um árbitro ou o cronometrista interrompeu o jogo antes que a bola tenha cruzado completamente a linha de gol.

Um gol deve ser validado para os adversários se o jogador lança a bola dentro de sua própria baliza, exceto na situação onde o goleiro está executando um tiro de meta (12:2, 2º parágrafo).

Comentário

Um gol deve ser validado se a bola é impedida de entrar na baliza por alguém ou qualquer coisa que não está participando do jogo (espectadores etc.) e os árbitros estão convencidos de que a bola de qualquer jeito teria entrado na baliza.

9:2 Um gol que tenha sido validado não pode mais ser anulado se o árbitro apitou para a execução subsequente do tiro de saída. (Ver, contudo, Regra 2:9 Comentário).



Os árbitros devem deixar claro (sem o tiro de saída) que eles validaram o gol se o sinal de término de período soa imediatamente depois que um gol é marcado e antes que um tiro de saída possa ser executado.

Comentário

Um gol deve ser anotado na súmula tão logo ele tenha sido validado pelos árbitros.

9:3 A equipe que marcou mais gols do que o adversário é a vencedora. O jogo é considerado empatado se ambas as equipes marcarem o mesmo número de gols ou não converterem gol nenhum (ver Regra 2:2).

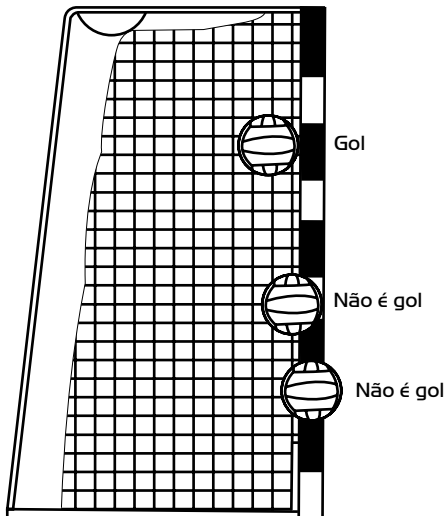


Figura 4 Gol



REGRA 10

O tiro de saída

10:1 No começo do jogo, o tiro de saída é executado pela equipe que vencer o sorteio e escolher começar com a posse de bola. Os adversários, então, têm o direito de escolher o lado da quadra. Alternativamente, se a equipe que vencer o sorteio preferir escolher o lado da quadra, então os adversários executam o tiro de saída.

As equipes mudam de lado de quadra no segundo período do jogo. O tiro de saída para início do segundo período é executado pela equipe que não teve o tiro de saída no início do jogo.

Um novo sorteio é feito antes de cada período extra, e todas as normas acima sobre a Regra também se aplicam neste período extra.

10:2 Depois que um gol foi marcado, o jogo é reiniciado com um tiro de saída executado pela equipe que sofreu o gol (ver, contudo, Regra 9:2, 2º parágrafo).

10:3 O tiro de saída é executado em qualquer direção do centro da quadra (com uma tolerância lateral de cerca de 1,5 metros). O tiro é precedido por um apito, e na continuidade deve ser executado dentro de 3 segundos (13:1 a, 15:7, 3º parágrafo). O jogador executante do tiro de saída deve ocupar uma posição com pelo menos um pé sobre a linha central, e o outro pé em cima ou atrás desta linha (15:6), e permanecer nesta posição até que a bola tenha saído de sua mão (13:1 a, 15:7, 3º parágrafo). (Ver também Esclarecimento nº 7).



Os companheiros de equipe do executante não estão autorizados a cruzar a linha central antes do apito (15:6).

10:4 Para o tiro de saída do início de cada período (inclusive qualquer período extra), todos os jogadores devem estar nos seus próprios lados de quadra.

Contudo, para o tiro de saída depois que um gol foi marcado, os adversários do executante estão autorizados a posicionar-se nos dois lados da quadra.

Em ambos os casos, contudo, os adversários devem estar a pelo menos 3 metros de distância do jogador executante do tiro de saída (15:4, 15:9, Esclarecimento n° 5.2b).





50

REGRA II

O tiro lateral

II.1 Um tiro lateral é concedido quando a bola tiver cruzado completamente a linha lateral ou quando um jogador de quadra da equipe defensora foi o último a tocar na bola antes dela cruzar a linha de fundo de sua equipe. Ele também é concedido quando a bola tocou o teto ou algum objeto fixado sobre a quadra.

II.2 O tiro lateral é executado sem o apito do árbitro (ver, contudo, 15:5b) pelo adversário da equipe cujo jogador tocou por último na bola antes dela cruzar a linha ou tocar o teto ou objeto fixado.

II.3 O tiro lateral é executado do ponto onde a bola cruzou a linha lateral ou, se ela cruzou a linha de fundo, da intersecção entre a linha lateral e linha de fundo daquele lado. Para aquele tiro lateral em que a bola tocou o teto ou objeto fixado sobre a quadra, este será cobrado no ponto mais próximo da linha lateral mais próxima em relação ao ponto onde a bola tocou o teto ou o objeto fixado.

II.4 O executante deve permanecer com um pé sobre a linha lateral (15:6) e conservar-se na posição correta até que a bola tenha saído de sua mão (15:7, 2º e 3º parágrafos, 13:1a). Não há limites para o posicionamento do segundo pé.

II.5 Enquanto o tiro lateral está sendo executado, os adversários não podem estar a menos de 3 metros do executante (15:4, 15:9, Esclarecimento nº 5.2b).



51



Eles estão, contudo, sempre autorizados a permanecer imediatamente ao lado de fora de sua linha da área de gol, mesmo se a distância entre eles e o executante é inferior a 3 metros.





REGRA 12

O tiro de meta

12.1 Um tiro de meta é concedido quando:

- a) um jogador da equipe adversária entrou na área de gol, violando a Regra 6:2 a;
- b) o goleiro controlou a bola na área de gol ou a bola ficou parada no solo dentro da área de gol (6:4-5);
- c) um jogador da equipe adversária tocou a bola quando ela estava rolando ou parada no solo dentro da área de gol (6:5, 1º parágrafo); ou
- d) quando a bola cruzou a linha de fundo, depois de ter sido tocada por último pelo goleiro ou pelo jogador da equipe adversária.

Isso significa que, em todas as situações, a bola é considerada fora de jogo, e que o jogo será reiniciado com um tiro de meta (13:3) se houver uma violação depois que um tiro de meta foi concedido e antes que ele tenha sido executado.

12.2 O tiro de meta é executado pelo goleiro, sem o apito do árbitro (ver, contudo, 15:5b), para fora e por sobre a linha da área de gol.

O tiro de meta é considerado executado quando a bola arremessada pelo goleiro tenha cruzado completamente a linha da área de gol.

Os jogadores da outra equipe estão autorizados a ficar imediatamente do lado de fora da linha da área de gol, mas eles não estão autorizados a tocar na bola até que ela tenha cruzado completamente esta linha. (15:4, 15:9, Esclarecimento nº 5.2b).



REGRA 13

O tiro livre

As decisões para um Tiro Livre

13:1 Em princípio, os árbitros interrompem o jogo e o reiniciam com um tiro livre para os adversários quando:

- a) a equipe em posse de bola comete uma violação das regras que devem conduzir a perda de posse (ver 4:2-3, 4:5-6, 5:6-10, 6:5 1º parágrafo, 6:7b, 7:2-4, 7:7-8, 7:10, 7:11, 8:8, 10:3, 11:4, 13:7, 14:4-7 e 15:7 1º parágrafo, e 15:8).
- b) Os adversários cometem uma violação das regras que cause, para a equipe em posse de bola, a sua perda (ver 4:2-3, 4:5-6, 5:5, 6:2b, 6:7b, 7:8, 8:8).

13:2 Os árbitros deveriam permitir a continuidade do jogo, adiando uma interrupção prematura deste, para sinalizar um tiro livre.

Isso significa que, conforme a Regra 13:1 a, os árbitros não deveriam sinalizar um tiro livre se a equipe defensora ganhar a posse de bola imediatamente após uma violação cometida pela equipe atacante.

Similarmente, conforme a Regra 13:1 b, os árbitros não deveriam intervir até, e ao menos que, esteja claro que a equipe atacante tenha perdido a posse de bola ou esteja inapta a continuar o seu ataque, devido à violação cometida pela equipe defensora.

Uma punição pessoal será dada por causa de uma violação das regras. Então os árbitros devem decidir por in-





terromper o jogo imediatamente, se isto não causar uma desvantagem para os adversários da equipe que cometeu a violação. De outro modo, a punição deveria ser postergada até o final da situação.

A Regra 13:2 não se aplica em caso de infrações contra as regras 4:2-3 ou 4:5-6, onde o jogo deve ser interrompido imediatamente, normalmente através da intervenção do cronometrista.

13:3 Se uma violação que normalmente conduziria a um tiro livre segundo a regra 13:1 a-b acontecer quando a bola estiver fora de jogo, então o jogo é reiniciado com o tiro que corresponda a razão para a existência desta interrupção.

13:4 Somando-se às situações indicadas na Regra 13:1 a-b, um tiro livre também é usado de modo a reiniciar o jogo em certas situações onde o jogo for interrompido (ou seja, quando a bola está em jogo), mesmo se nenhuma violação das regras tenha ocorrido:

- a) se uma equipe estiver em posse de bola no momento da interrupção, esta equipe deve manter a posse;
- b) se nenhuma equipe estiver em posse de bola, então a equipe que a detinha por último deverá tê-la em posse novamente;

A regra de vantagem conforme 13:2 não se aplica nas situações especificadas pela Regra 13:4.

13:5 Se houver uma decisão de tiro livre contra a equipe que está em posse de bola quando o árbitro apita, então o jogador que tem a bola neste momento deve soltá-la ou colocá-la imediatamente no solo no ponto onde ele está (16:3e).



A execução do Tiro Livre

13:6 O tiro livre é normalmente executado sem nenhum apito do árbitro (ver, contudo, 15:5b) e, a princípio, do lugar aonde a infração ocorreu. O que vem a seguir são exceções deste princípio.

Nas situações descritas conforme 13:4 a-b, o tiro livre é executado depois do apito, em princípio, do lugar onde a bola estava no momento da interrupção.

Se um árbitro ou Delegado técnico (da federação IHF/Continental/Nacional) interrompe o jogo por causa de uma infração de parte de um jogador ou oficial de equipe da equipe defensora, e isso resulta numa advertência verbal ou numa punição pessoal, então o tiro livre deveria ser executado do lugar onde a bola estava quando o jogo foi interrompido, se esta for uma posição mais favorável do que a posição aonde a infração ocorreu.

A mesma exceção, como no parágrafo anterior, aplica-se se o cronometrista interrompe o jogo por causa de uma violação, segundo as Regras 4:2-3 ou 4:5-6.

Como indicado na regra 7:10, tiros livres sinalizados por conta de jogo passivo devem ser executados do lugar onde a bola estava quando o jogo foi interrompido.

Não esquecendo os princípios básicos e procedimentos declarados nos parágrafos precedentes, um tiro livre nunca pode ser executado dentro da própria área de gol da equipe executante ou dentro da linha de tiro livre dos adversários. Em qualquer situação onde a localização indicada por um dos parágrafos precedentes envolverem uma ou outra destas áreas, a localização para a execução deve ser transferida para o ponto mais próximo imediatamente no lado de fora da área restrita.





Comentário

Se a posição correta do tiro livre for na linha de tiro livre da equipe defensora, então a execução deve essencialmente acontecer no ponto preciso. Contudo, quanto mais distante a localização for da linha de tiro livre da equipe defensora, maior margem há para a permissão da execução do tiro livre ser cobrado a uma distância um pouco maior do ponto preciso. Esta margem aumenta gradativamente até 3 metros, que se aplicará no caso de um tiro livre executado no outro lado da quadra, justamente na própria área de gol da equipe executante.

A margem recém explicada não se aplica segundo uma violação contra a Regra 13:5, se esta violação estiver sendo punida de acordo com o Esclarecimento nº 5.3a. Em tais casos, a execução deveria sempre ser do ponto preciso do lugar que a violação foi cometida.

13:7 Os jogadores da equipe executante não devem tocar ou cruzar a linha de tiro livre dos adversários antes que o tiro livre seja executado. Ver também as restrições especiais segundo a Regra 2:5.

Os árbitros devem corrigir as posições dos jogadores da equipe executante que estão entre a linha de tiro livre e a linha da área de gol antes da execução do tiro livre, se as posições incorretas tiverem influência no jogo (15:3, 15:6). O tiro livre deve então ser executado na seqüência de um apito (15:5b). O mesmo procedimento se aplica (Regra 15:7, 2º parágrafo) se os jogadores da equipe executante entram na área restrita durante a execução do tiro livre (antes que a bola tenha saído da mão do executante), se a execução do tiro não foi precedida por um apito.



No caso onde a execução de um tiro livre tenha sido autorizada através de um apito e os jogadores da equipe atacante tocarem ou cruzarem a linha de tiro livre antes que a bola tenha saído da mão do executante, deverá haver um tiro livre concedido para a equipe defensora (15:7, 3º parágrafo, 13:1 a).

13:8 Quando um tiro livre estiver sendo executado, os adversários devem manter uma distância de pelo menos 3 metros do executante. Eles estão, contudo, autorizados a permanecer imediatamente no lado de fora da sua linha da área de gol, se o tiro livre estiver sendo executado na sua linha de tiro livre. Interferência na execução do tiro livre será penalizada de acordo com a Regra 15:9 e o Esclarecimento 5.2b.





REGRA 14

O tiro de 7 metros

As decisões para um Tiro de 7 metros

14:1 Um tiro de 7 metros é assinalado quando:

- uma clara chance de marcar um gol for impedida ilegalmente em qualquer lugar da quadra, por um jogador ou oficial da equipe adversária;
- houver um apito não autorizado no momento de uma clara chance de marcar um gol;
- uma clara chance de marcar um gol for impedida através da interferência de alguém não participante do jogo, por exemplo, um espectador que entra na quadra ou pára os jogadores com um apito (exceto quando se aplica o Comentário 9.1). Por analogia, esta regra também se aplica no caso de “força maior”, como uma repentina falha elétrica, que pare o jogo precisamente durante uma clara chance de marcar um gol.

Para definir “clara chance de marcar um gol”, ver o Esclarecimento nº 8.

14:2 Se um jogador atacante detém completo controle da bola e do corpo, apesar de uma violação da regra 14:1 a, não há razão para assinalar um tiro de 7 metros, mesmo se depois disso o jogador perder a oportunidade de utilizar a clara chance de marcar um gol.

Sempre que houver uma decisão potencial de assinalar um tiro de 7 metros, os árbitros deveriam sempre controlar esta



intervenção até que eles possam determinar claramente se assinalar um tiro de 7 metros é devidamente justificado e necessário. Se o jogador atacante marcar um gol apesar da interferência ilegal dos defensores, então não há, obviamente, razão, para assinalar um tiro de 7 metros. Contrariamente, se aparentemente o jogador perdeu a bola ou controle do corpo realmente por causa da violação, então aquela clara chance de marcar um gol não existe mais, logo um tiro de 7 metros será assinalado.

14:3 Quando concederem um tiro de 7 metros, os árbitros podem sinalizar um *time-out*, mas somente se houver um atraso substancial, por exemplo, devido a uma substituição do goleiro ou executante e a decisão em assinalar um *time-out* estiver alinhada com os princípios e critérios estabelecidos no Esclarecimento nº 2.

A Execução do 7 Metros

14:4 O tiro de 7 metros será executado como um arremesso ao gol, dentro de 3 segundos após o apito do árbitro (15:7, 3º parágrafo; 13:1a).

14:5 O jogador que está executando o tiro de 7 metros deve posicionar-se atrás da linha de 7 metros, não mais distante do que 1 metro desta linha (15:1, 15:6). Depois do apito do árbitro, o executante não deve tocar ou cruzar a linha de 7 metros antes que a bola tenha saído da sua mão (15:7, 3º parágrafo; 13:1a).

14:6 A bola não deve ser tocada novamente pelo executante ou companheiro de equipe após a execução do tiro de 7 metros, até que ela tenha tocado um adversário ou a baliza (15:7, 3º parágrafo; 13:1a).





60

14:7 Quando um tiro de 7 metros estiver sendo executado, os companheiros do executante devem se posicionar fora da linha de tiro livre e permanecer nesta posição até que a bola tenha saído da mão do executante (15:3, 15:6). Se eles não cumprirem isso, um tiro livre será sinalizado contra a equipe que está executando o tiro de 7 metros (15:7, 3º parágrafo; 13:1a).

14:8 Quando um tiro de 7 metros estiver sendo executado, os jogadores da equipe adversária devem permanecer fora da linha de tiro livre e pelo menos 3 metros distante da linha de 7 metros, até que a bola tenha saído da mão do executante. Se eles não cumprirem isso, o tiro de 7 metros será recobrado se ele não resultou em gol, mas não haverá punição pessoal.

14:9 O tiro de 7 metros será recobrado, a não ser que um gol seja marcado, se o goleiro cruzar a sua linha de limitação, ou seja, a linha de 4 metros (1:7, 5:11), antes que a bola tenha saído da mão do executante. Contudo, esta ação não resultará em punição ao goleiro.

14:10 Não é mais permitido trocar goleiros uma vez que o executante está pronto para executar o tiro de 7 metros, parado na posição correta com a bola na mão. Qualquer tentativa de fazer uma substituição nesta situação será penalizada como atitude anti-desportiva (8:4, 16:1c e 16:3c).



REGRA 15

Instruções gerais para a execução dos tiros

(Tiro de saída, tiro lateral, tiro de meta, tiro livre e tiro de 7 metros)

O Executante

15.1 Antes da execução, o executante deve estar na posição correta descrita para o tiro. A bola deve estar na mão do executante (15:6).

Durante a execução, exceto no caso de tiro de meta, o executante deve ter uma parte de um pé em constante contato com o solo até que a bola seja liberada. O outro pé pode ser levantado e apoiado repetidamente. (Ver também a Regra 7:6). O executante deve permanecer na posição correta até que o tiro tenha sido executado (15:7, 2º e 3º parágrafos).

15.2 Um tiro será considerado executado quando a bola sair da mão do executante (ver, contudo, 12:2).

O executante não pode tocar a bola novamente até que ela tenha tocado um outro jogador ou a baliza (15:7, 15:8). Ver também maiores restrições para a situação segundo 14:6.

Um gol pode ser marcado diretamente de qualquer tiro, exceto um “gol contra” direto, que não pode ser marcado através de um tiro de meta (ou seja, deixando a bola cair dentro de sua própria baliza).





Os Companheiros do Executante

15:3 Os companheiros devem tomar a posição descrita para o tiro em questão (15:6).

Os jogadores devem permanecer nas posições corretas até que a bola tenha saído da mão do executante, exceto segundo 10:3, 2º parágrafo. A bola não pode ser tocada ou escondida por um companheiro durante a execução (15:7, 2º e 3º parágrafos).

Os Jogadores Defensores

15:4 Os jogadores defensores devem tomar a posição descrita para o tiro e permanecer na posição correta até que a bola tenha saído da mão do executante (15:9).

Posições incorretas por parte dos jogadores defensores, relacionadas com a execução do tiro de saída, tiro lateral ou tiro livre, não devem ser corrigidas pelos árbitros se os jogadores atacantes não estiverem em desvantagem por cobrarem o tiro imediatamente. Se houver uma desvantagem, então as posições serão corrigidas.

Sinal de Apito para o Reinício

15:5 Os árbitros devem apitar para reiniciar:

- a) sempre nos casos de tiro de saída (10:3) ou tiro de 7 metros (14:4);
- b) no caso de um tiro lateral, tiro de meta ou tiro livre:
 - para um reinício depois de um *time-out*;
 - para um reinício com um tiro livre conforme Regra 13:4;
 - quando houver uma demora na execução;



- depois de uma correção nas posições dos jogadores; e
- depois de uma advertência verbal ou advertência.

Os árbitros podem julgar apropriado, por motivo de esclarecimento, apitar para o reinício em qualquer outra ocasião.

A princípio, os árbitros não devem apitar para o reinício a menos e até que os requisitos para as posições dos jogadores, segundo 15:1, 15:3 e 15:4, sejam encontrados. (Ver, contudo, 13:7 2º parágrafo e 15:4 2º parágrafo). Se o árbitro apita para um tiro ser executado, apesar de posições incorretas por parte dos jogadores, então estes jogadores estão completamente autorizados a intervirem.

Depois do apito, o executante deve jogar a bola dentro de 3 segundos.



Punições



15.6 Violações feitas pelo executante ou seus companheiros antes da execução do tiro, ou seja, tipicamente na forma de posições incorretas ou da bola ser tocada por um companheiro, deverão ser corrigida. (Ver, contudo, 13:7 2º parágrafo).

15.7 As conseqüências das violações feitas pelo executante ou seus companheiros (15:1-3) durante a execução do tiro dependem primeiramente se a execução foi precedida por um apito para o reinício.

Em princípio, qualquer violação durante uma execução que não foi precedida por um apito de reinício será controlada através de uma correção e uma repetição do tiro após o apito. No entanto, um conceito de vantagem, em analogia com a Regra 13:2, aplica-se aqui. Se a equipe do executante perder a posse imediatamente após uma execução in-





correta, então o tiro será simplesmente considerado executado e o jogo continua.

Em princípio, qualquer violação durante uma execução depois de um apito para o reinício será penalizada. Isso se aplica, por exemplo, se o executante salta durante a execução, segura a bola por mais de 3 segundos ou se move da posição correta antes que a bola tenha saído de sua mão. Aplica-se se os companheiros se movem para posições ilegais depois do apito, mas antes que a bola tenha saído da mão do executante (Lembre-se 10:3, 2º parágrafo). Em tais casos, o tiro inicial será perdido, e, para os adversários, será concedido um tiro livre (13:1a) do lugar da infração (ver, contudo, Regra 2:6). A vantagem prevista segundo Regra 13:2 se aplica, ou seja, se a equipe do executante perder a posse da bola antes que os árbitros tenham a oportunidade de intervir, o jogo continua.

15:8 A princípio, qualquer violação imediatamente depois, mas relacionada com a execução, será penalizada. Isso se refere a uma violação da 15:2, 2º parágrafo, ou seja, o executante toca na bola uma segunda vez antes que ela tenha tocado outro jogador ou a baliza. Pode ser em forma de um drible, ou de agarrar a bola novamente depois que ela está no ar ou foi apoiada no solo. Isso será sancionado com um tiro livre (13:1 a) para os adversários. Como no caso de 15:7, 3º parágrafo, a vantagem prevista se aplica.

15:9 Exceto como indicado na Regra 14:8, 14:9, 15:4, 2º parágrafo e 15:5, 3º parágrafo, jogadores defensores que intervierem na execução de um tiro dos adversários, por exemplo, não tomando a correta posição inicial ou se movendo para uma posição incorreta subsequente, deverão ser punidos. Isso se aplica indiferentemente se acontecer antes da



execução ou durante a execução (antes que a bola tenha saído da mão do executante). Também se aplica se o tiro foi precedido por um apito para reiniciar ou não. O esclarecimento n° 5:2b se aplica em conjunto com a Regra 16:1c e 16:3c. Um tiro que foi afetado negativamente pela interferência de um defensor deverá, a princípio, ser repetido.





REGRA 16

As punições

Advertência

16:1 Uma advertência **pode** ser dada por:

a) faltas e infrações similares contra um adversário (5:5 e 8:2) que não se encaixam na categoria de punições progressivas da Regra 8:3;

Uma advertência **deve** ser dada por:

b) faltas que são para ser punidas progressivamente (8:3);
c) conduta anti-desportiva de um jogador ou oficial de equipe (8:4; Esclarecimento nº 5.1-2).

Comentário

A um único jogador, não deveria ser dado mais do que uma advertência, e a uma equipe não deveria ser dado mais do que 3 advertências; após isso, a punição deveria ser, no mínimo, uma exclusão de 2 minutos;

A um jogador que já teve uma exclusão de 2 minutos, não deveria ser subsequenteamente dado uma advertência.

Não mais do que uma advertência no total deveria ser dado para os oficiais de equipe.



16.2 Os árbitros devem indicar a advertência para o jogador faltoso ou oficial de equipe e para o secretário/cronometrista, segurando ao alto um cartão amarelo. (Gesto manual nº 13).

Exclusão

16.3 Uma exclusão (2 minutos) **deve** ser dada:

- a) por uma falta de substituição, se um jogador a mais entra na quadra ou se um jogador ilegalmente interfere no jogo a partir da área de substituição (4:5-6);
- b) por faltas repetidas do tipo que devem ser punidas progressivamente (ver 8:3; 16:1 Comentário);
- c) por conduta anti-desportiva repetida de um jogador, dentro ou fora da quadra (ver 8:4; 16:1 Comentário);
- d) por conduta anti-desportiva cometida por qualquer um dos oficiais de uma equipe, depois que um deles tenha recebido previamente uma advertência, de acordo com 8:4 e 16:1c; ver Regra 16:1 Comentário;
- e) por conduta anti-desportiva do tipo que é julgado certo como exclusão de 2 minutos em cada ocasião (8:4; Esclarecimento nº 5.3); ver também Regra 16:3 Comentário;
- f) como consequência de uma desqualificação de um jogador ou oficial de equipe (16:8, 2º parágrafo; ver, contudo, 16:14b);
- g) por conduta anti-desportiva de um jogador antes do jogo ter sido reiniciado, depois que ele tenha recebido uma exclusão de 2 minutos (16:12 a).





Comentário

Está indicado em b), c) e d) que a exclusão naqueles casos é geralmente assinalada para casos de faltas repetidas ou conduta anti-desportiva. No entanto, os árbitros têm o direito de determinar que uma violação particular garante uma exclusão imediata, mesmo se o jogador não tiver previamente uma advertência e a equipe ainda não tiver um total de três advertências.

Similarmente, um oficial de equipe pode receber uma exclusão mesmo se os oficiais daquela equipe não receberam previamente uma advertência. Não é possível, no entanto, dar aos oficiais de equipe mais do que uma exclusão de 2 minutos no total.

Quando uma exclusão de 2 minutos é assinalada contra um oficial de equipe, de acordo com 16:3 d, ao oficial é permitido permanecer na área de substituição e continuar suas funções. Contudo, o número de jogadores na quadra é reduzido por 2 minutos.

16.4 Depois de assinalar um *time-out*, o árbitro deve claramente indicar a exclusão para o jogador faltoso e para o secretário/cronometrista através do gesto manual prescrito, ou seja, um braço levantado com dois dedos estendidos (gesto manual nº 14).

16.5 Uma exclusão é sempre por um tempo de jogo de 2 minutos; a terceira exclusão para o mesmo jogador também sempre conduz a uma desqualificação (16:6 f).

O jogador excluído não está autorizado a participar do jogo durante o seu tempo de exclusão, e a equipe não está autorizada a substituí-lo na quadra.



O período de exclusão começa quando o jogo é reiniciado por um apito.

Uma exclusão de 2 minutos é transferida para o segundo período de jogo se ela não foi completada até o final do primeiro período de jogo. O mesmo se aplica no tempo regulamentar para o período-extra e durante o período-extra. Uma exclusão de 2 minutos não expirada no final do período extra significa que o jogador não está autorizado a participar no desempate subsequente, tal como tiros de 7 metros, de acordo com 2:2 Comentário.

Desqualificação

16:6 Uma desqualificação **deve** ser dada:

- a) por conduta anti-desportiva por um dos oficiais de equipe, depois que eles tenham previamente recebido, ambos, uma advertência e uma exclusão de 2 minutos, de acordo com 8:4, 16:1c e 16:3d;
- b) por faltas que coloquem em perigo a saúde do adversário (8:5);
- c) por conduta anti-desportiva grosseira de um jogador ou oficial de equipe, dentro ou fora da quadra (8:6; Esclarecimento nº 6), e no caso especial de significante ou repetida conduta anti-desportiva durante um desempate tal como tiros de 7 metros (2:2, Comentário e 16:13);
- d) por uma agressão de um jogador antes do jogo ou durante um procedimento de desempate (2:2, Comentário, 8:7; 16:14b);
- e) por uma agressão de um oficial de equipe (8:7);
- f) por causa da terceira exclusão para o mesmo jogador (16:5).





16:7 Depois de assinalar um *time-out*, os árbitros devem claramente indicar a desqualificação para o jogador faltoso ou oficial de equipe e para o secretário/cronometrista, segurando ao alto um cartão vermelho. (Gesto manual nº 13).

16:8 Uma desqualificação de um jogador ou oficial de equipe é sempre para todo o restante do tempo de jogo. O jogador ou oficial deve sair da quadra e da área de substituição imediatamente. Depois de sair, o jogador ou oficial não está autorizado a ter nenhuma forma de contato com a equipe.

A desqualificação de um jogador ou oficial de equipe, dentro ou fora da quadra, durante o tempo de jogo, sempre acarreta uma exclusão de 2 minutos para a equipe. Isso significa que a equipe é reduzida na quadra por um jogador (16:3 f). A redução na quadra, contudo, durará 4 minutos se o jogador foi desqualificado nas circunstâncias indicadas na Regra 16:12 b-d.

Uma desqualificação reduz o número de jogadores, ou oficiais, disponíveis para a equipe (exceto como em 16:14 b). A equipe pode, contudo, permitir o complemento do número de jogadores na quadra de novo após a expiração da exclusão de 2 minutos.

Uma desqualificação se aplica, em princípio, somente para o restante do jogo no qual ela foi assinalada. Ela é considerada como uma decisão dos árbitros com base nas suas observações dos fatos. Não deve haver maiores conseqüências desta desqualificação além do jogo, exceto no caso de desqualificação devido a uma agressão (16:6 d-e) ou quando uma conduta anti-desportiva grosseira de um jogador ou oficial de equipe (16:6 c)



cai sob as categorias a), d) ou g) do Esclarecimento nº 6. Tais desqualificações devem ser explicadas no relatório de jogo (17:10).

Expulsão

16.9 Uma expulsão **deve** ser dada quando um jogador é culpado de uma agressão (como definido na Regra 8:7) durante o tempo de jogo (ver 16:3, 1º parágrafo, e 2:6), dentro ou fora da quadra de jogo.

16.10 Depois de assinalar um *time-out*, os árbitros devem claramente indicar uma expulsão para o jogador faltoso e para o secretário/cronometrista, através do gesto manual prescrito, ou seja, o árbitro cruza seus braços acima da sua cabeça (Gesto manual nº 15).

16.11 Uma expulsão é sempre para o total de tempo remanescente do jogo e a equipe deve continuar com um jogador a menos na quadra. Se um jogador que receber uma expulsão já estiver cumprindo (ou acabou de receber) uma exclusão de 2 minutos, ou tiver causado uma redução de 2 minutos na equipe, segundo Regra 16:12, então, tal exclusão ou redução seria incorporada dentro da expulsão. Isso significa que a única redução remanescente será aquela causada pela expulsão.

O jogador expulso não pode ser substituído e deve sair de ambas, da quadra e da área de substituição imediatamente. Depois de sair, o jogador não tem permissão de ter qualquer forma de contato com a equipe.

Uma expulsão deve ser explanada pelos árbitros no relatório de jogo para as autoridades competentes (17:10).





Mais de Uma Violação na Mesma Situação

16:12 Se um jogador ou oficial de equipe é culpado de mais de uma violação simultaneamente ou seqüencialmente, antes que o jogo tenha sido reiniciado, e estas violações autorizam punições diferentes, então, em princípio, somente a mais severa destas punições deve ser dada. Isso é sempre o caso quando uma das violações é uma agressão.

Há, contudo, as seguintes exceções específicas, onde em todos os casos a equipe deve jogar com número reduzido na quadra por 4 minutos:

- a) se um jogador que acabou de receber uma exclusão de 2 minutos for culpado de conduta anti-desportiva antes de reiniciar o jogo, então ao jogador será dada uma exclusão de 2 minutos adicional (16:3 g); se a exclusão adicional é a terceira individual, então o jogador será desqualificado;
- b) se um jogador que acabou de receber uma desqualificação (direta ou por causa de uma terceira exclusão) é culpado de conduta anti-desportiva, antes do jogo ser reiniciado, então, para a equipe, é dada mais uma punição, de tal forma que a redução seja por 4 minutos (16:8, 2º parágrafo);
- c) se um jogador que acabou de receber uma exclusão de 2 minutos for culpado de uma conduta anti-desportiva grosseira, antes do jogo ser reiniciado, então o jogador é, além de tudo, desqualificado (16:6c); estas combinações de punição conduzem à uma redução de 4 minutos (16:8, 2º parágrafo);
- d) se um jogador que acabou de receber uma desqualificação (direta ou por causa de uma terceira exclusão) é cul-



pado de conduta anti-desportiva grosseira, antes do jogo ser reiniciado, então, para a equipe, é dada mais uma punição, de tal forma que a redução seja por 4 minutos (16:8, 2º parágrafo).

16:13 As situações descritas nas Regras 16:1, 16:3, 16:6 e 16:9 geralmente envolvem ofensas durante o tempo de jogo. Para o propósito destas regras, “tempo de jogo” inclui os períodos extras, os *time-outs*, todos os intervalos do jogo e, no caso de 16:6, também qualquer procedimento de desempate (tal como tiros de 7 metros).

Durante tais procedimentos de desempate, os árbitros podem determinar que, como punições específicas de tempo não tem sentido, então, qualquer caso de significativa ou repetida conduta anti-desportiva deveria conduzir a uma desqualificação de outras participações nestes procedimentos (2:2 Comentário).

Infrações fora do tempo de jogo

16:14 Conduta anti-desportiva, conduta anti-desportiva grosseira ou uma agressão por parte de um jogador ou oficial de equipe, que aconteçam nas imediações da quadra, mas fora do tempo de jogo, devem ser punidas como segue:

Antes do jogo:

- a) uma advertência deve ser dada em caso de conduta anti-desportiva (16:1c);
- b) uma desqualificação de um jogador faltoso ou oficial deve ser dada em caso de repetida conduta anti-desporti-





va ou conduta anti-desportiva grosseira ou agressão, mas a equipe tem permissão de começar com 14 jogadores e 4 oficiais; a Regra 16:8, 2º parágrafo é aplicada somente por violações durante o tempo de jogo. Portanto a desqualificação não acarreta uma exclusão de 2 minutos.

Tais punições por violações anteriores ao jogo podem ser implementadas a qualquer momento durante o jogo, sempre que se descubra que o jogador faltoso está participando do jogo, desde que este fato não possa ser estabelecido ainda no momento do incidente.

Depois do jogo:

c) um relatório escrito.





REGRA 17

Os árbitros

17:1 Dois árbitros com igual autoridade deverão ser encarregados de cada jogo. Eles serão assistidos por um cronometrista e um secretário.

17:2 Os árbitros monitoram a conduta dos jogadores e dos oficiais de equipe do momento em que eles entram nas imediações da quadra até que eles saiam.

17:3 Os árbitros são responsáveis pela inspeção da quadra de jogo, das balizas e das bolas antes do jogo começar. Eles decidem quais bolas serão usadas (Regras 1 e 3:1).

Os árbitros também conferem a presença de ambas as equipes com uniformes apropriados. Eles verificam a súmula e o equipamento dos jogadores. Eles se asseguram que o número de jogadores e oficiais na área de substituição está dentro dos limites e conferem a presença e identidade dos “oficiais responsáveis de equipe” de cada equipe. Qualquer irregularidade deve ser corrigida (4:1-2 e 4:7-9).

17:4 O sorteio (10:1) é feito por um dos árbitros, na presença do outro árbitro e do “oficial responsável pela equipe” de cada equipe, ou um oficial de equipe ou jogador de confiança do “oficial responsável pela equipe”.

17:5 Em princípio, o jogo inteiro deverá ser conduzido pelos mesmos árbitros.





É responsabilidade deles assegurar que o jogo seja jogado de acordo com as regras, e eles devem penalizar qualquer infração (ver, contudo, Regras 13:2 e 14:2). Se um dos árbitros se torna incapaz de continuar no jogo, o outro árbitro dará prosseguimento do jogo sozinho. (Para eventos da IHF e Continentais, esta situação será manejada de acordo com a regulamentação aplicável).

17:6 Se ambos os árbitros apitam uma infração e concordam sobre qual equipe deveria ser penalizada, mas tem opiniões diferentes relacionadas à severidade da punição, então a mais severa das duas punições deverá ser dada.

17:7 Se ambos os árbitros apitam uma infração ou a bola saiu da quadra e os dois árbitros mostram opiniões diferentes sobre qual equipe deveria ter a posse de bola, então uma decisão conjunta encontrada por eles depois de consultar um ao outro será aplicada. Se eles não conseguem encontrar uma decisão conjunta, então a opinião do árbitro central prevalecerá.

Um *time-out* é obrigatório. Depois da consulta entre os árbitros, eles dão um claro sinal com a mão e o jogo é reiniciado depois de um apito (2:8d, 15:5).

17:8 Ambos os árbitros são responsáveis pelo controle do placar.

Eles também tomam notas sobre advertências, exclusões, desqualificações e expulsões.

17:9 Ambos os árbitros são responsáveis pelo controle do tempo de jogo. Se houver qualquer dúvida sobre a exatidão do tempo de jogo, os árbitros encontram uma decisão conjunta (ver também 2:3).



17:10 Os árbitros são responsáveis por assegurar, após o jogo, que a súmula está corretamente preenchida.

As expulsões (16:11) e desqualificações do tipo indicado na Regra 16:8, 4º parágrafo devem ser explicadas no relatório de jogo.

17:11 As decisões feitas pelos árbitros com base nas observações deles dos fatos ou os julgamentos deles são finais.

Os apelos podem ser impetrados somente contra as decisões que não estão em conformidade com as regras.

Durante o jogo, somente os respectivos “oficiais responsáveis pela equipe” estão autorizados a se dirigirem aos árbitros.

17:12 Os árbitros têm o direito de suspender um jogo temporária ou permanentemente.

Todo esforço deve ser feito para continuar o jogo antes deles tomarem uma decisão de suspendê-lo permanentemente.

17:13 O uniforme preto é primariamente reservado aos árbitros.





REGRA 18

O secretário e o cronometrista

18:1 Em princípio, o cronometrista tem como principal responsabilidade cuidar do tempo de jogo, dos *time-outs* e do tempo de exclusão dos jogadores excluídos.

O secretário tem como principal responsabilidade cuidar da lista de jogadores, da súmula, da entrada dos jogadores que chegaram depois do jogo ter começado e da entrada dos jogadores que não estão autorizados a participar.

Outras tarefas, como o controle do número dos jogadores e oficiais de equipe na área de substituição e as saídas e entradas dos jogadores substitutos são responsabilidades conjuntas.

Geralmente, somente o cronometrista (e, quando necessário, o Delegado Técnico da Federação responsável) deveria interromper o jogo quando for necessário.

Ver também o Esclarecimento nº 9, que diz respeito aos procedimentos próprios para as intervenções do cronometrista/secretário quando estiverem cumprindo algumas das responsabilidades indicadas acima.

18:2 Se não há um placar público com cronômetro disponível, então o cronometrista deve manter o “oficial responsável pela equipe” de cada equipe informado sobre quanto tempo foi jogado ou quanto tempo falta, especialmente após os *time-outs*.

Se não há um placar com cronômetro com sinal automático disponível, o cronometrista assume a responsabi-



lidade, dando o sinal de término do primeiro-período e do final do jogo (ver 2:3).

Se o placar público não é capaz de mostrar também o tempo de exclusão (pelo menos três por equipe durante jogos da IHF), o cronometrista deve expor um cartão na mesa de controle, mostrando o tempo de expiração de cada exclusão, juntamente com o número da camisa do jogador.







OS GESTOS MANUAIS







Quando um tiro livre ou tiro de lateral é assinalado, os árbitros devem mostrar **imediatamente** a direção do tiro que se segue (gestos 7 ou 9).

Logo após, se aplicável o(s) sinal(s) apropriado(s) e obrigatório(s) deveria(m) ser dado(s), para indicar qualquer punição pessoal (gestos 13-15).

Se parecer útil também explicar o motivo do tiro livre ou tiro de 7 metros, então a aplicação dos sinais 1-6 e 11 poderia ser dada, como forma de informação. (O sinal 11 deveria, contudo, sempre ser dado naquelas situações onde o tiro livre por jogo passivo não foi precedido pelo sinal 18).

Os sinais 12, 16 e 17 são obrigatórios naquelas situações onde eles se aplicam.

Os sinais 8, 10 e 18 são usados se os árbitros o julgarem necessário.

A Lista dos Sinais	Página
1 Invasão de área	85
2 Drible ilegal	85
3 Sobre-passos ou segurar a bola por mais de 3 segundos	86
4 Deter, segurar ou empurrar	86
5 Golpear	87
6 Falta de ataque	87
7 Tiro lateral – direção	88
8 Tiro de meta	88





9 Tiro livre – direção	89
10 Manter a distância de 3 metros	89
11 Jogo passivo	90
12 Gol	90
13 Advertência (amarelo); Desqualificação (vermelho)_	91
14 Exclusão (2 minutos)	91
15 Expulsão	92
16 Time-out	92
17 Permissão para que duas pessoas “que estão autorizadas a participar” entrem na quadra durante o time-out	93
18 Sinal de advertência para jogo passivo	93



Foto 1: Invasão da área



Foto 2: Drible ilegal





86



Foto 3: Sobre-passo ou segurar a bola por mais de 3 segundos



Foto 4: Deter, segurar ou empurrar





87



Foto 5: Golpear



Foto 6: Falta de ataque





88



Foto 7: Tiro lateral – direção



Foto 8: Tiro de meta







90



Foto II: Jogo passivo



Foto I2: Gol





Foto I3: Advertência (amarelo)
Desqualificação (vermelho)



Foto I4: Exclusão – 2 minutos





Foto 15: Expulsão



Foto 16: *Time-out*





Foto 17: Permissão para que duas pessoas “que estão autorizadas a participar” entrem na quadra durante o *time-out*



Foto 18: Sinal de pré-advertência para jogo passivo







ESCLARECIMENTOS DAS REGRAS DO JOGO







ESCLARECIMENTO Nº I

A execução do tiro livre após o apito final (2:4-6)

Em muitos casos, a equipe que tem a oportunidade de executar um tiro livre depois que o tempo de jogo expirou não está, na verdade, interessada em tentar marcar um gol, ou porque o resultado do jogo já está definido ou porque a posição do tiro livre é muito distante da baliza do adversário. Apesar de que tecnicamente as regras requererem que o tiro livre seja executado, os árbitros deveriam mostrar boa compreensão e considerar o tiro livre executado se um jogador que está próximo da posição correta simplesmente deixar a bola cair ou entregá-la aos árbitros.

Naqueles casos em que está claro que a equipe quer tentar marcar um gol, os árbitros devem tentar encontrar um denominador comum entre permitir esta oportunidade (embora muito pequena) e assegurar que a situação não culmine numa excessiva perda de tempo e numa frustrante “encenação”. Isso significa que os árbitros devem manter os jogadores de ambas as equipes na posição correta, pronta e rapidamente, de modo que o tiro livre possa ser executado sem demora. As novas restrições na Regra 2:5 relacionadas às posições dos jogadores e substituições, devem ser reforçadas (4:5 e 13:7).

Os árbitros devem também estar alertas à outras violações puníveis das duas equipes. Avanços persistentes feitos pelos defensores devem ser punidos (15:4, 15:9, 16:1c, 16:3 c). Além disso, os jogadores atacantes freqüentemente violam as regras durante a execução, ou seja, um ou mais jogadores cruzam a linha de tiro livre depois do apito, mas antes da execução (13:7, 3º parágrafo) ou, na verdade, o executante se move ou pula enquanto executando (15:1, 15:3).

É muito importante não conceder nenhum gol marcado ilegalmente.





ESCLARECIMENTO Nº 2

Time-out (2:8)

À parte das situações indicadas na Regra 2:8, onde um *time-out* é obrigatório, é esperado que os árbitros usem seu julgamento no que diz respeito às necessidades de *time-outs* também em outras situações. Algumas situações típicas onde os *time-outs* não são obrigatórios, mas mesmo assim tendem a ser dados em circunstâncias normais são:

- a) quando há influências externas, por exemplo, a quadra deve ser limpa;
- b) um jogador parece estar machucado;
- c) uma equipe está claramente desperdiçando tempo; por exemplo, quando a equipe está demorando na execução de um tiro ou um jogador atira a bola para longe ou não a libera imediatamente;
- d) se a bola toca o teto ou um objeto fixo sobre a quadra (11:1) e a bola é rebatida de tal modo que vai para longe do local do tiro lateral correspondente, causando uma demora inusitada.

Quando determinada a necessidade de um *time-out* nessas e outras situações, os árbitros deveriam, além do mais, levar em consideração se uma interrupção do jogo sem um *time-out* criaria uma desvantagem injusta para uma das equipes. Por exemplo, se uma equipe está vencendo por uma larga margem ao final do jogo, então não deveria ser necessário assinalar um *time-out* para uma breve interrupção para limpeza da quadra. Ao mesmo tempo, se a equipe



que estaria em desvantagem por uma falta de um *time-out* é a equipe que, por alguma razão, causou, ela mesma, uma demora ou perda de tempo, então, obviamente, não há razão para um *time-out*.

Outro fator importante é a duração esperada da interrupção. A duração de uma interrupção causada por um lesionado é freqüentemente difícil de estimar; assim, é mais seguro então, assinalar um *time-out*. Paralelamente, os árbitros não deveriam ser tão rápidos em assinalar um *time-out* só porque a bola saiu da quadra de jogo. Em tais casos, a bola volta freqüentemente pronta para ser jogada quase que imediatamente. Se não, os árbitros deveriam se concentrar em colocar a bola reserva em jogo rapidamente (3:4), precisamente para evitar um *time-out* desnecessário.

O *time-out* obrigatório em conexão com o tiro de 7 metros foi removido. Pode ainda ser necessário assinalar um *time-out* baseado em julgamentos subjetivos em algumas ocasiões, de acordo com os princípios recém discutidos. Isso pode envolver situações onde uma das equipes claramente demora na execução, incluindo, por exemplo, a substituição do goleiro ou do executante.





100

ESCLARECIMENTO Nº 3

Tempo técnico (2:10)

Cada equipe tem direito de receber 1 minuto de tempo técnico em cada meio período do tempo de jogo regular (mas não na prorrogação).

Uma equipe que deseja requerer um tempo técnico deve fazer isso com o auxílio de um “cartão verde”, colocado pelo oficial da equipe na mesa de controle, em frente ao cronometrista. (É recomendado que o cartão verde meça cerca de 15 x 20 cm e tenha um grande “T” em cada lado).

Uma equipe pode requerer o seu tempo técnico somente quando ela tem a posse da bola (quando a bola está em jogo ou durante uma interrupção). Desde que a equipe não perca a posse de bola antes que o cronometrista tenha tempo de apitar (neste caso, o cartão verde deveria retornar para a equipe), para esta equipe será concedido o tempo técnico imediatamente.

O cronometrista, então, interrompe o jogo apitando e pára o cronômetro (2:9). Ele faz o gesto manual de *time-out* (nº 16) e aponta com o braço estendido a equipe que requereu o tempo técnico. (Se necessário, devido ao barulho e movimentação, o cronometrista fica de pé para fazer isso). O cartão verde é colocado na mesa, ao lado da equipe que o requereu, e permanece lá durante o tempo técnico.

Os árbitros tomam conhecimento do tempo técnico e o cronometrista inicia, em um cronômetro separado, o controle da duração do tempo técnico. O secretário marca na súmula o momento do tempo técnico para a equipe que o requereu.



101



Durante o tempo técnico, os jogadores e oficiais de equipe permanecem nas imediações de suas áreas de substituições, dentro da quadra ou na área de substituição. Os árbitros permanecem no centro da quadra, mas um deles pode ir brevemente até a mesa de controle para consultas.

As infrações durante um tempo técnico têm as mesmas conseqüências que as infrações durante o tempo de jogo. É irrelevante, neste contexto, se os jogadores envolvidos estão dentro ou fora da quadra; segundo as regras 8:4 e 16:3 c, uma exclusão pode ser dada por atitude anti-desportiva.

Depois de 50 segundos, o cronometrista dá um sinal acústico indicando que o jogo será reiniciado em 10 segundos.

As equipes são obrigadas a estarem prontas para iniciar o jogo quando o tempo técnico expirar. O jogo é reiniciado ou com o tiro que correspondia à situação que existia quando o tempo técnico foi concedido ou, se a bola estava em jogo, com um tiro livre para a equipe requisitante do tempo técnico, do lugar onde a bola estava no momento da interrupção.

Quando o árbitro apita, o cronometrista libera o tempo no cronômetro.





ESCLARECIMENTO Nº 4

Jogo passivo (7:10-II)

Guia Geral

As aplicações das regras relacionadas ao jogo passivo têm por objetivo prevenir métodos não atrativos de jogar e demoras intencionais no jogo. Isso requer que os árbitros, durante o jogo, reconheçam e julguem métodos passivos de maneira consistente.

Métodos passivos de jogo podem acontecer em todas as fases de ataque de uma equipe, ou seja, quando a bola estiver se movendo lentamente na quadra, durante a fase de construção, ou durante a fase de finalização.

Formas passivas de jogar podem ser usadas relativamente mais frequentemente nas seguintes situações:

- uma equipe está um pouco a frente no placar ao final do jogo;
- uma equipe tem um jogador excluído;
- quando a defesa do adversário for superior.

A utilização do sinal de pré-advertência:

O sinal de pré-advertência deveria ser mostrado particularmente nas seguintes situações:

- 1- Quando as substituições forem feitas vagarosamente ou quando a bola se movimentar lentamente na quadra.**



Os indicadores típicos são:

- os jogadores estão parados nas imediações do meio da quadra, esperando as substituições serem completadas;
- um jogador está demorando na execução de um tiro livre (brincando com a bola ou fingindo não saber o local correto), tiro de saída (com uma lenta reposição de bola pelo goleiro, com um passe errado até o meio ou caminhando lentamente com a bola para o meio), tiro de meta, ou tiro lateral, depois que a equipe foi previamente repreendida por tais práticas lentas;
- um jogador está parado e quicando a bola;
- a bola é jogada para trás na própria meia quadra de jogo, mesmo sabendo que os adversários não estão fazendo nenhuma pressão.

2- Em conexão com uma substituição tardia depois que uma fase de construção já tenha começado.

Os indicadores típicos são:

- todos os jogadores já tomaram as devidas posições no ataque;
- a equipe começa a fase de construção com um jogo de passes preparatório;
- até esta fase, a equipe não empreende uma substituição.

Comentário

Uma equipe que tentou um rápido contra-ataque da sua própria meia quadra, mas falhou em conseguir uma oportunidade imediata de marcar um gol depois de alcançar a meia quadra do adversário, deve ter a oportunidade de fazer uma rápida substituição de jogadores neste estágio.





3- Durante uma fase de construção excessivamente longa.

Em princípio, uma equipe deve sempre ter permissão a uma fase de construção com um jogo de passes preparatório antes que ela possa começar uma situação de ataque ao objetivo. Indicações típicas de uma fase de construção excessivamente longa são:

- o ataque da equipe não conduz a nenhuma ação de ataque objetiva.

Comentário

Uma ação de ataque objetiva existe, particularmente, quando a equipe atacante usa métodos táticos para mover-se de tal maneira que eles ganham vantagem espacial sobre os defensores, ou quando eles aumentam o ritmo do ataque em comparação com a fase de construção:

- os jogadores estão recebendo repetidamente a bola enquanto estão parados ou distanciando-se da baliza;
- quicar repetidamente a bola enquanto parado;
- quando confrontado por um oponente, o jogador atacante volta prematuramente, espera pela interrupção do árbitro no jogo ou não ganha nenhuma vantagem espacial sobre o defensor;
- ações defensivas ativas: métodos defensivos ativos, que impeçam os atacantes de aumentar o ritmo, porque os defensores bloqueiam o movimento pretendido da bola e do deslocamento;
- a equipe atacante não realiza um aumento claro de ritmo da fase de construção para a fase de conclusão.



4- Depois de mostrar o sinal de pré-advertência.

Depois de mostrar o sinal de pré-advertência, os árbitros deveriam permitir uma fase de construção. (Os árbitros deveriam reconhecer que jogadores mais jovens e equipes com nível técnico menor podem requerer mais tempo). Se depois desta fase de construção não houver claro aumento no ritmo e nenhuma ação de ataque ao objetivo puder ser reconhecida, então os árbitros devem concluir que a equipe em posse de bola está cometendo jogo passivo.

Comentário

Os árbitros devem ser cuidadosos para não apitar contra jogo passivo precisamente no momento em que a equipe atacante está, na verdade, tentando arremessar ou movendo-se em direção à baliza do adversário.

Como o sinal de pré-advertência deveria ser mostrado:

Se um árbitro (ou o árbitro central ou o árbitro de gol) reconhece o eminente jogo passivo, ele levanta o braço (gesto manual nº 18). O outro árbitro também deveria fazer o sinal de pré-advertência. (Eles deveriam usar o braço que está mais perto do banco das equipes). Isso serve para indicar o julgamento de que a equipe em posse de bola não está tentando obter uma oportunidade de marcar um gol ou está demorando repetidamente um reinício de jogo. O gesto manual será mantido até: 1. o ataque acabar ou 2. o sinal de pré-advertência não ser mais válido (veja abaixo).

Se a equipe em posse não faz uma tentativa reconhecida de conseguir uma posição melhor para fazer um arremesso à baliza, então um dos árbitros apita pelo jogo passivo e concede um tiro livre para os adversários.





106

Um ataque, que começa quando uma equipe entra em posse de bola, será considerado finalizado quando a equipe marcar um gol ou perder a posse de bola.

O sinal de pré-advertência normalmente se aplica por todo o restante do ataque. No entanto, durante o percorrer de um ataque, há duas situações onde o julgamento de jogo passivo não será mais válido e o sinal de pré-advertência deverá cessar imediatamente: 1. a equipe de posse arremessa à baliza e a bola retorna a esta equipe vindo da baliza ou do goleiro (diretamente ou na forma de um tiro lateral) ou 2. um jogador ou oficial da equipe defensora recebe uma punição progressiva, segundo a Regra 16, devido a infrações nas regras ou conduta anti-desportiva. Nestas duas situações, deve ser permitida uma nova fase de construção para a equipe em posse de bola.



ESCLARECIMENTO Nº 5

Conduta anti-desportiva (8:4, 16:1 c, 16:3 e)

Para os propósitos das punições segundo a Regra 16, conduta anti-desportiva entra em uma das três categorias para as quais exemplos são providenciados abaixo.

- 5.1 Punidos progressivamente se a ação é repetida (16:1 c)
- 5.2 Punidos progressivamente já na primeira vez (16:1 c)
- 5.2 Sempre punidos especificamente com 2 minutos (16:3 e)

As seguintes situações específicas são um indicativo de quando as três categorias deveriam ser aplicadas.

5.1 Quando os jogadores defensores estão usando a área de gol como suas posições básicas de defesa (ou seja, não somente uma reação repentina, numa situação isolada, quando confrontado por um jogador em posição de marcar um gol).

5.2

- a) Importunar um adversário ou companheiro de equipe usando palavras ou gestos de natureza provocante; um exemplo específico: gritar para um oponente que está executando um tiro de 7 metros.
- b) Atrasar a execução de um tiro normal dos adversários, tipicamente não respeitando a distância de 3 metros ou, por exemplo, quando o goleiro não libera a bola para o arremessador do tiro de 7 metros; (ver, contudo, Regras 14:8, 14:9, 15:4, 2º parágrafo, e 15:5, 3º parágrafo);





- c) Usar ações falsas ("teatro"), tentando enganar os árbitros com relação a uma ação do adversário (ou seja, fingindo que uma falta foi cometida).
- d) Quando bloquear ativamente um arremesso ou passe usando um pé ou a perna abaixo do joelho (um movimento reflexo, tal como fechar as pernas instintivamente quando a bola estiver chegando ou bloquear a bola com um movimento normal das pernas enquanto movimentando todo o corpo para frente em direção ao adversário, não será punido); ver também Regra 7:8.

5.3

- a) Quando houver uma decisão contra a equipe em posse, e o jogador com a bola não liberá-la ou colocá-la no solo imediatamente; similarmente, se a bola já estiver no solo e o jogador a empurra para longe.
- b) Interferência no jogo cometida por jogadores ou oficiais de equipe na área de substituição, ou seja, intervir por sobre a linha lateral para dentro da quadra ou por não liberar a bola que foi para a área de substituição.



ESCLARECIMENTO Nº 6

Atitude anti-desportiva grave (8:6, 16:6 c)

A seqüência abaixo são exemplos de ações que deveriam conduzir a punições na forma de desqualificação direta, de acordo com a Regra 16:6 c. Por analogia, outras ações poderiam ser julgadas pelos árbitros como pertencentes à mesma categoria:

- a) comportamento ofensivo (através de conversas, expressões faciais, gestos ou contato corporal) dirigido à outra pessoa (árbitro, secretário/cronometrista, Delegado, oficial de equipe, jogador, espectador etc.);
- b) atirar ou chutar a bola para longe, de maneira expressiva, depois de uma decisão dos árbitros;
- c) se o goleiro demonstrativamente se recusar a tentar defender um tiro de 7 metros;
- d) revidar depois de ter recebido uma falta (batendo de volta numa ação reflexa);
- e) arremessar deliberadamente a bola num adversário durante uma parada no jogo; (se isso for feito com muita força e de uma distância muito curta é mais apropriado ser entendido como uma agressão);
- f) impedir uma clara chance de marcar um gol através da interferência de um oficial de equipe ou um jogador adicional que entrou na quadra (4:2, 4:3, 4:6), ou por um oficial de equipe ou jogador que intervêm dentro da quadra estando na área de substituição.
- g) se durante o último minuto de jogo um jogador usar métodos que poderiam ser vistos como violações, segundo





110

as Regras 8:5 ou 8:6, simplesmente de modo a impedir o adversário de ter o tempo para entrar em uma posição clara para marcar um gol decisivo (para vencer ou empatar o jogo ou para obter uma diferença necessária) ou entrar em uma posição onde um tiro de 7 metros poderia ser assinalado.





ESCLARECIMENTO Nº 7

Tiro de saída (10:3)

Como um guia de princípios para a interpretação da Regra 10:3, os árbitros deveriam manter em mente o objetivo de encorajar as equipes a fazer o uso de um rápido tiro de saída. Isso significa que os árbitros deveriam evitar de ser pedantes e não procurar por oportunidades de interferir ou penalizar uma equipe que tentar executar o tiro rapidamente.

Por exemplo, os árbitros devem evitar deixar as anotações ou outras tarefas interferirem nas suas observações em verificar rapidamente as posições dos jogadores. O árbitro central deveria estar pronto para apitar no exato momento em que o executante alcança a posição correta, desde que não haja necessidades claras de correções de posicionamento de outros jogadores. Os árbitros devem também manter em mente que os companheiros do executante estão autorizados a cruzar a linha central logo que soar o apito. (Essa é uma exceção do princípio básico para a execução dos tiros normais).

Apesar da regra mencionar que o executante deve pisar na linha central e dentro de um espaço de 1,5 metros para cada lado, os árbitros não deveriam ser excessivamente precisos e preocupados com centímetros. O principal é evitar injustiça e incerteza para os adversários a respeito de quando e onde o tiro de saída será executado.

Além do mais, a maioria das quadras não tem o ponto central marcado e algumas podem até mesmo ter a linha central interrompida devido ao anúncio no centro. Em tal caso, ambos, executante e árbitro, necessitarão, obviamente, estimar a posição correta, e qualquer insistência na exatidão seria, então, irreal e inapropriada.





ESCLARECIMENTO Nº 8

Definição de clara chance de marcar um gol (14:1)

Para os propósitos da Regra 14:1, uma clara chance de marcar um, gol existe quando:

- a) um jogador que já tem a bola e o corpo controlados na linha de área de gol do adversário tiver a oportunidade de arremessar em gol, sem qualquer oponente estar apto a evitar o arremesso com métodos legais;
- b) um jogador que tem a bola e corpo controlados estiver correndo (ou driblando) sozinho em direção ao goleiro num contra-ataque, sem qualquer outro adversário ser capaz de ficar em frente a ele e parar o contra-ataque;
- c) um jogador estiver em uma situação que corresponda à a) ou b) acima, exceto que o jogador ainda não tenha o controle da bola, mas esteja pronto para a recepção imediata dela; os árbitros devem estar convencidos que nenhum adversário será capaz de evitar a recepção da bola com métodos legais;
- d) um goleiro sair de sua área de gol e um adversário com bola e corpo controlados tiver uma clara e desimpedida oportunidade de arremessar a bola dentro da baliza vazia. (Isso se aplica também se defensores estiverem em posições entre o jogador arremessador e a baliza, mas os árbitros devem, então, levar em conta a possibilidade para estes jogadores intervirem de uma maneira legal).



IB



ESCLARECIMENTO Nº 9

Interrupção feita pelo cronometrista (18:1)

Se um cronometrista interrompe o jogo devido a uma falta de substituição ou entrada ilegal, conforme regras 4:2-3, 5-6, o jogo é reiniciado com um tiro livre para os adversários, normalmente no lugar da infração. Se, contudo, a bola estivesse numa posição mais favorável para os adversários no momento da interrupção, então, o tiro livre deveria ser executado daquele lugar (ver regra 13:6, 3º e 4º parágrafos).

No caso de tais infrações, o cronometrista deverá interromper o jogo imediatamente, sem respeitar a regra da vantagem em 13:2 e 14:2. Se uma clara chance de marcar um gol é impedida por causa desta interrupção, quando ela é causada por uma infração de parte da equipe defensora, então um tiro de 7 metros deverá ser assinalado, de acordo com a regra 14:1 a.

No caso de outros tipos de infrações que precisem ser relatadas aos árbitros, o cronometrista deveria, geralmente, esperar até a próxima interrupção do jogo. Se o cronometrista, porém, interrompe o jogo, tal interrupção não pode levar a perda de posse. O jogo será reiniciado com um tiro livre para a equipe que tinha a posse de bola no momento da interrupção. Se, contudo, a interrupção foi causada por uma infração por parte da equipe defensora e os árbitros julgarem que a interrupção prematura impediu uma clara chance de marcar um gol para os adversários, então um tiro de 7 metros deverá ser assinalado em analogia à regra 14:1 b. Como um princípio geral, infrações observadas e relata-





114

das pelo secretário/cronometrista (exceto conforme as Regras 4:2-3, 5-6) não conduzem a punições pessoais.

A premissa por conceder um tiro de 7 metros, de acordo com a Regra 14:1 a, como indicado no segundo parágrafo acima, aplica-se também se o árbitro ou delegado técnico (da IHF ou federação continental/nacional) interrompe o jogo por causa de uma infração que conduza a admoestação verbal ou punição contra um jogador ou oficial da equipe defensora, no momento em que a equipe em posse de bola tenha uma clara chance de marcar um gol.





REGULAMENTO DA ÁEREA DE SUBSTITUIÇÃO







1 As áreas de substituições estão situadas no lado de fora da linha lateral, a esquerda e à direita da extensão da linha central, até o final dos respectivos bancos das equipes, e também atrás dos bancos se houver espaço (FIGURA 1).

Os regulamentos para os eventos da IHF e das Federações Continentais prescrevem que os bancos das equipes deverão começar a uma distância de 3.5 metros da linha central. Essa também é uma recomendação para jogos de todos os outros níveis.

Nenhum tipo de objetos pode ser colocado na linha lateral em frente aos bancos das equipes (por, pelo menos, 8 metros da linha central).

2 Somente os jogadores e os oficiais de equipe inscritos na súmula estão autorizados a ficar na área de substituição (regras 4:1-2).

Se um intérprete for necessário, ele deve assumir uma posição atrás do banco da equipe.

3 Os oficiais de equipe na área de substituição devem estar completamente vestidos com roupas esportivas ou civis.

4 O cronometrista e o secretário deverão dar apoio aos árbitros, monitorando a ocupação da área de substituição antes e durante o jogo.

Se antes do jogo houver alguma infração às regras do jogo relacionadas à área de substituição, o jogo não pode começar até que as infrações tenham sido sanadas. Se estas regras forem infringidas durante o jogo, este jogo não poderá continuar após a próxima interrupção até que o problema tenha sido resolvido.





5 Os oficiais de equipe também têm o direito e o dever de guiar e conduzir a sua equipe durante o jogo, com espírito de justiça e esportivo dentro da concepção das regras. A princípio, eles deveriam sentar no banco da equipe.

Contudo, os oficiais estão **autorizados** a mover-se ao redor do banco, dentro da área de substituição, especificamente para:

- conduzir as substituições dos jogadores;
- dar conselhos táticos aos jogadores na quadra e no banco;
- ministrar cuidados médicos;
- requisitar um tempo técnico;
- comunicar-se com o secretário/cronometrista; isso se aplica somente para o oficial responsável de equipe e em situações inusitadas (ver 4:2).

Em qualquer dado momento, a permissão para mover-se ao redor do banco aplica-se somente a um oficial por equipe. Além do mais, o oficial da equipe que está se movendo deve respeitar os limites da área de substituição, como definido no item nº 1 acima. Ao mesmo tempo, o oficial de equipe deve também respeitar a irrestrita necessidade de visão por parte do secretário/cronometrista.

Em princípio, os jogadores na área de substituição devem sentar-se no banco da equipe.

Aos jogadores, no entanto, é **permitido**:

- movimentar-se atrás do banco para aquecimento, sem bola, desde que haja espaço suficiente e que isso não confunda os adversários.



Não é permitido aos oficiais de equipe ou jogadores:

- interferirem ou insultarem os árbitros, Delegado, secretário/cronometrista, jogadores, oficiais de equipe ou espectadores, comportando-se provocativamente ou protestando de outra maneira anti-desportiva (verbalmente, expressões faciais ou gestos);
- deixar a área de substituição de modo a influenciar o jogo;
- ficar ou mover-se junto a linha lateral enquanto no aquecimento.

É esperado que os oficiais de equipe e jogadores permaneçam na área de substituição de suas equipes. Se mesmo assim um oficial de equipe sair da área de substituição para uma outra posição, ele perde o direito de guiar e conduzir sua equipe e deve retornar para a área de substituição para recuperá-lo.

Geralmente, jogadores e oficiais de equipe permanecem sob a jurisdição dos árbitros durante o jogo, e as regras normais para punições pessoais se aplicam também se um jogador ou oficial decidir ocupar uma posição longe da quadra e da área de substituição. Além do mais, conduta anti-desportiva, conduta anti-desportiva grosseira e agressão serão punidas da mesma maneira como se as violações tivessem acontecido dentro da quadra ou na área de substituição.

6 Se o Regulamento da Área de Substituição for infringido, os árbitros são obrigados a agir de acordo com as Regras 16:1 c, 16:3 c-d ou 16:6 a, c (advertência, exclusão e desqualificação).





120

7 Se os árbitros falham em notar uma infração no Regulamento da Área de Substituição, eles devem ser informados sobre isso pelo secretário/cronometrista durante a próxima interrupção do jogo.

Os Delegados Técnicos da IHF, uma federação continental ou nacional que estiverem encarregados do jogo, estão autorizados a chamar a atenção dos árbitros (na próxima interrupção do jogo) para uma possível violação das regras ou falha ao cumprir com o Regulamento da Área de Substituição (exceto em caso de decisões feitas pelos árbitros com base nas suas observações dos fatos).

Em tais casos, o jogo deve ser reiniciado com o tiro respectivo, dependendo da situação do jogo.

No entanto, se o Delegado técnico da IHF (ou da federação nacional/continental) achar necessário interromper o jogo imediatamente por causa de uma infração de uma equipe, então o jogo será recomeçado com posse de bola para o adversário (tiro livre ou, no caso de uma clara chance de gol, tiro de 7 metros).

O jogador ou oficial que cometeu uma infração deverá ser punido pelos árbitros. Os detalhes deverão ser relatados na súmula.

8 Se os árbitros não agirem em relação a uma infração do Regulamento da Área de Substituição, mesmo depois de terem ficado cientes disso, então o Delegado técnico da IHF (ou federação continental/nacional) deve submeter um relatório à autoridade competente (Comitê Disciplinar). Esta autoridade deverá decidir sobre o acontecido na área de substituição e a atitude dos árbitros.



GUIA PARA QUADRAS DE JOGO E BALIZAS







A A quadra de jogo (FIGURA 1) consiste em um retângulo que mede 40 x 20m. Ela deve ser verificada medindo-se o comprimento das duas diagonais. Do lado de fora do canto para o lado de fora do canto oposto, a medida deveria ser de 44,72m. O comprimento das diagonais para cada metade da quadra deveria medir 28,28m do lado de fora de cada um dos cantos para o lado de fora da média da linha central oposta.

A quadra de jogo é provida de linhas de marcação que são chamadas de “linhas”. A largura da linha de gol (entre os postes da baliza) é de 8cm, assim como os postes da baliza; todas as outras linhas têm uma largura de 5cm. As linhas que separam as diferentes áreas de jogo na quadra podem ser trocadas por uma mudança de cor completa destas áreas.



B A linha da área de gol em frente as balizas consiste de um retângulo de 3 x 6m e dois setores de um quarto de círculo conectados, cada um com o raio de 6m. Ela é construída desenhando-se uma linha de 3m de comprimento, paralela à linha de gol, a uma distância de 6m da face posterior da linha de gol até a face anterior da linha da área de gol. Em ambos os lados, esta linha continua em dois arcos de um quarto de círculo com o centro na face posterior interna dos respectivos postes da baliza e com um raio de 6m. As linhas e arcos que cercam a área de gol são chamados de linha da área de gol. A distância por fora entre os pontos onde os dois arcos se encontram com a linha de fundo por este caminho medirão 15m (FIGURA 5).



C A linha tracejada de tiro livre (linha de 9 metros) é feita paralela e concentricamente à linha da área de gol, a uma distância de 9 metros da linha de gol. Os tracejados, bem como os espaços entre eles, medem 15cm. Os traceja-





dos devem acabar com ângulos retos radialmente, respectivamente. A medida dos traços curvos é feita sobre a quina do lado de fora (FIGURA 5).

D A linha de 7m tem 1m de comprimento e é desenhada diretamente em frente à baliza, paralela à linha de gol, a uma distância de 7 metros da face posterior da linha de gol até a face anterior da linha de 7 metros (FIGURA 5).

E A linha de limitação do goleiro (linha de 4 metros) diretamente em frente à baliza tem 15cm de comprimento. Ela é paralela e à 4m de distância da linha de gol, medida da face posterior da linha de gol até a face anterior da linha de 4 metros; o que significa que as larguras de ambas as linhas estão incluídas nesta medida.

F A área de jogo deveria ser cercada por uma zona de segurança de, pelo menos, 1m ao longo das linhas laterais e 2m atrás das linhas de fundo.

G A baliza (FIGURA 2) é colocada no centro de cada linha de fundo. As balizas devem estar firmemente fixadas ao piso ou à parede atrás delas. As medidas interiores são 3m de largura e 2m de altura. A moldura da baliza deve ser retangular, o que significa que as diagonais internas medirão 360,5cm (máx. 361cm – mín. 360cm, dentro da mesma baliza as diferenças devem ser de no máximo, 0,5cm).

O lado posterior dos postes da baliza deverão estar alinhados com a face posterior da linha de gol (e com a linha de fundo), o que significa que o lado da frente dos postes da baliza é colocado 3cm para frente da linha de fundo.



Os postes da baliza e a barra horizontal que os conecta deverão ser feitos de material único (ex.: madeira, metal leve ou material sintético) e ter uma secção transversal quadrada de 8cm com quinas arredondadas de raio de 4 ± 1 mm. Nos três lados que são visíveis da quadra, os postes da baliza e a barra transversal devem ser pintadas em listras de duas cores que contrastem claramente uma da outra e com o fundo; as duas balizas na mesma quadra de jogo devem ter as mesmas cores.

As listras coloridas das balizas medem nos ângulos entre os postes e a barra 28cm em cada direção com a mesma cor. Todas as outras listras coloridas deverão ter 20cm de comprimento. As balizas devem ter uma rede, chamada rede de gol, que deve ser fixada de tal forma que a bola arremessada dentro da baliza não possa voltar imediatamente ou passar através da baliza. Se necessário, uma rede adicional, colocada na baliza atrás da linha de gol, pode ser usada. A distância da linha de gol para esta rede adicional deveria ser de, aproximadamente, 70cm, no mínimo 60cm.

H A profundidade da rede de gol deveria no topo ser de 90cm atrás da linha de gol, e embaixo 1,10m, ambos medidos com uma tolerância de + ou - 1cm. O tamanho da malha não deveria ser maior do que 10x10cm. A rede deve ser fixada nos postes e na barra transversal pelo menos a cada 20cm. É permitido amarrar juntas a rede de gol e a rede adicional de tal maneira que nenhuma bola possa ficar entre as duas redes.

I Atrás da baliza, no meio da linha de fundo, a uma distância de, aproximadamente, 1,5m, deveria haver uma barreira com uma rede vertical com largura de 9–14m e altura de 5m do piso.





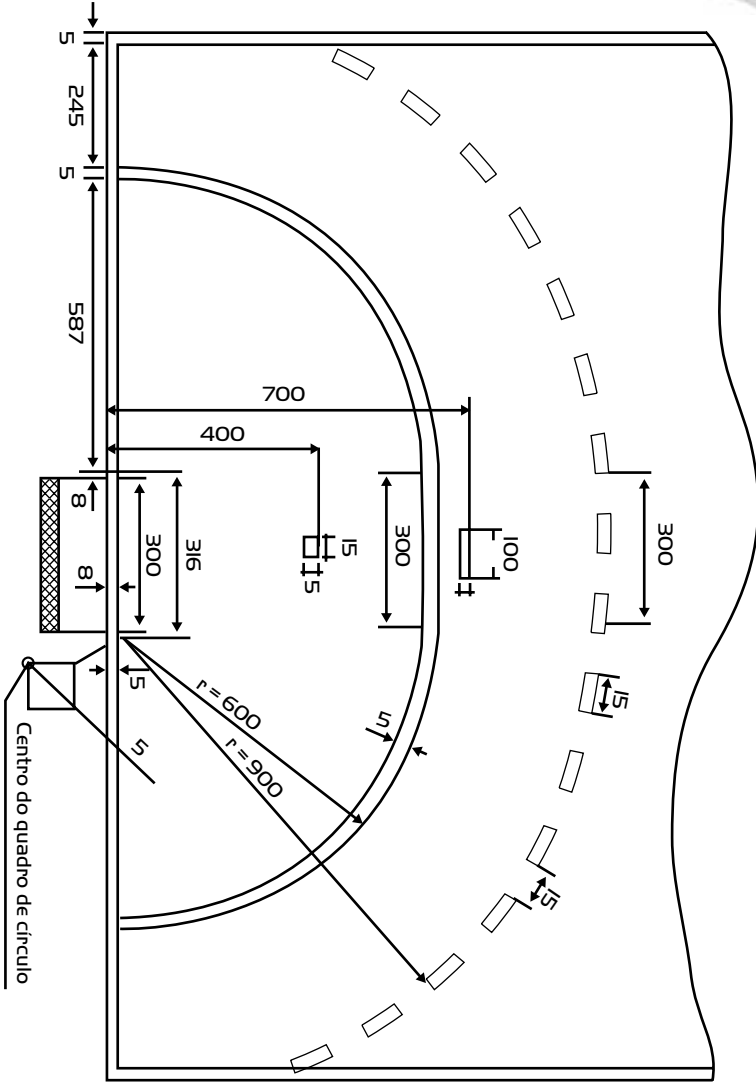
126

J No meio da área de substituição, em uma das linhas laterais, a mesa para o secretário/cronometrista é colocada. A mesa de tamanho de, no máximo, 4m deveria ser colocada a 30-40cm acima do piso da quadra de jogo para assegurar o campo de visão.

K Todas as medidas sem especificações de tolerância, devem corresponder a norma ISO (International Standard Organization – ISO 2768-1:1989).

L As balizas do Handebol são padronizadas pelo Comitê Europeu de Padronização, CEN (Comité Européen de Normalisation) como EN 749, em conexão com EN 202.10-1.






Dimensões indicada em cm

FIGURA 5 A área de gol e arredores





International Handball Federation



Peter-Merian-Strasse 23 – P.O. Box
CH-4002 Basle, Switzerland
Tel: +41-61-228 90 40
Fax: +41-61-228 90 55
E-mail: ihf.office@ihf.info
Web: www.ihf.info

