Federação Internacional de Handebol

REGRAS DE JOGO

EDIÇÃO 1º de julho de 2010

CONFEDERAÇÃO

BRASILEIRA

DEPARTAMENTO DE ÁRBITROS

TRADUÇÃO:

Prof. Sálvio Pereira Sedrez

DIRETORIA EXECUTIVA

PRESIDENTE Manoel Luiz Oliveira (SE)
1º VICE-PRESIDENTE Guilherme Ângelo Raso (DF)
2º VICE-PRESIDENTE Adenilson Maia Correia Lima (PB)

CONSELHO FISCAL

EFETIVOS:
Francisco de Assis Farias (AL)
Sergio Luiz Chaves Alves (RS)
Clério de Andrade Pinto (DF)

SUPLENTES:
Carlos Roberto Rodrigues Santos (SE)
Gilson Dórea Leite Filho (SE)
Carlos Alberto Veiga Rigaud (BA)

VICE-PRESIDENTES

REGIÕES:
NORTE: Jefferson Afonso Cesar da Silva Oliveira (AM)
NORDESTE: Izaque Alves Alencar (PB)
CENTRO-OESTE: Cláudio Humberto Dias (MG)
SUL: Eder Martins (SC)

DIRETORIA:

ADMINISTRATIVO: Márcia Cardoso Chagas Oliveira (SE)
FINANCEIRO: Monica Sousa (SE)
TÉCNICO: Digenal Andrade Cerqueira (SE)
ÁRBITROS: Ésilo de Mello (PR)
MARKETING: Celso Gabriel (SP)
JURÍDICO: Dr. Paulo Sérgio de Oliveira (MG)
BEACH HANDBALL: Stanley Ramos Mackenzie (RJ)
SELEÇÕES: Vitor Domingos Martinez (PR)
DESENVOLVIMENTO SOCIAL: Pablo Juan Grecco (MG)
Décio Roberto Calegari (PR)
Luiz Celso Giacomini (RS)

REGRAS DE JOGO

SUMÁRIO

As Regras de Jogo, Os Gesto Forma, Esclarecimentos das Regras de Jogo e Regulamento da Área de Substituição.

- ***Prólogo*** 04
- ***Regras de Jogo***

1.	A Quadra de Jogo	05
2.	A Duração da Partida, o Sinal de Término e o Time-Out	10
3.	A Bola	15
4.	A Equipe, as Substituições, Equipamentos e Jogadores Lesionados	16
5.	O Goleiro	21
6.	A Área de Gol	23
7.	O Manejo da Bola, Jogo Passivo	25
8.	Faltas e Atitudes Anti-desportivas	28
9.	O Gol	35
10.	O Tiro de Saída	37
11.	O Tiro Lateral	39
12.	O Tiro de Meta	40
13.	O Tiro Livre	41
14.	O Tiro de 7 Metros	45
15.	Instruções Gerais Para a Execução dos Tiros (Tiro de Saída, Tiro Lateral, Tiro de Meta, Tiro Livre e Tiro de 7 Metros)	47
16.	As Punições Disciplinares	51
17.	Os Árbitros	56
18.	O Secretário e o Cronometrista	59

- ***Os Gestos Manuais da IHF*** 63
- ***Esclarecimentos das Regras de Jogo*** 73
- ***Regulamento Relativo à Área de Substituição*** 91
- ***Guia para Construção da Quadra de Jogo e Balizas*** 97
- ***Publicação Final da I.H.F.*** 101

PRÓLOGO

Estas Regras de Jogo entrarão em vigor em 1º de julho de 2010.

O Texto das Regras, os Comentários, as Sinalizações da I.H.F., os Esclarecimentos das Regras de Jogo e o Regulamento da Área de Substituições, integram as Regras. Isto não se aplica ao "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 utiliza a forma masculina das palavras para se referir aos jogadores, oficiais, 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 ser utilizadas (ver Regra 3).

REGRA 1 – A QUADRA DE JOGO

1.1. A quadra de jogo (ver fig. 1), é um retângulo com de 40 metros de comprimento e 20 metros de largura. Consiste em duas áreas de gol (ver *Regra 1:4 e Regra 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 tal que somente uma equipe ganhe alguma vantagem.

1.2. A baliza (ver fig. 2a e 2b) é colocada no centro de cada linha de fundo. As balizas devem estar firmemente fixadas ao solo ou às paredes atrás delas. Suas medidas interiores são de 2 metros de altura e de 3 metros de largura.

Os postes das balizas são unidos por um travessão. As faces posteriores dos postes devem estar alinhadas com o lado posterior da linha de gol. Os postes e o travessão devem ter uma secção quadrada de 8 cm. As três faces visíveis da quadra devem ser pintadas com faixas alternadas em duas cores contrastantes que, por sua vez, contrastem claramente com o fundo da quadra.

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

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 medirão 5 cm de largura.

As linhas entre duas áreas adjacentes podem ser trocadas por uma pintura completa da área que elas delimitam, usando para isto, cores diferentes.

1.4. Em frente de 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:

a) Uma linha de 3 metros diretamente em frente à baliza; esta linha é paralela à linha de gol e está a 6 metros de distância (medidos desde a face posterior da linha de gol até a face anterior da linha da área de gol);

b) Dois quartos de círculo, cada qual com um 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 distancia da linha da área de gol. Ambos os seguimentos 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 à 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).

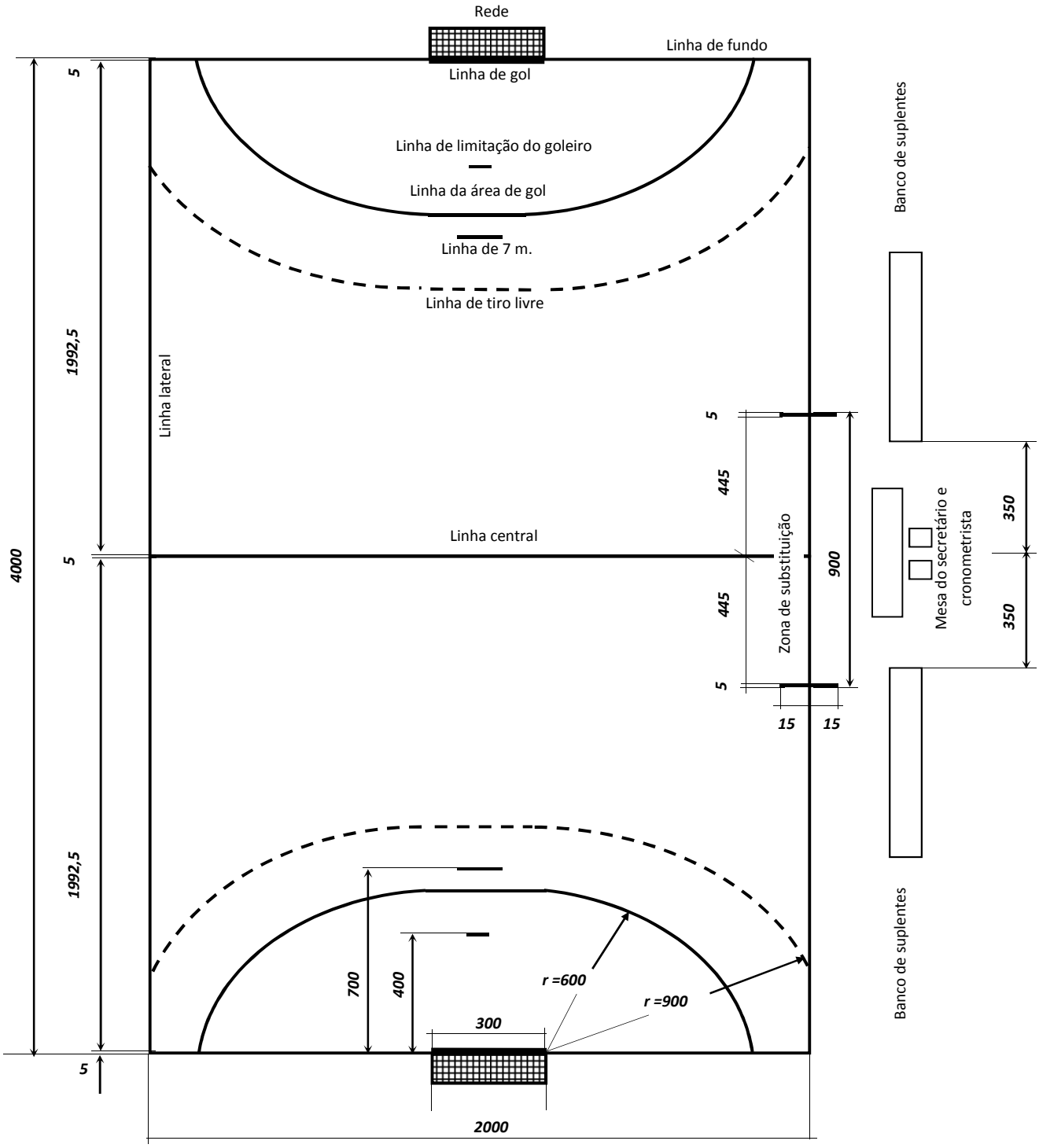
1.7. A linha de limitação do goleiro (linha de 4 metros) é uma linha de 15 cm de comprimento, marcada diretamente a frente de cada baliza. Ela é paralela à linha de gol, a uma distância de 4 metros (medidos desde a face posterior da linha de gol até a face anterior da linha de 4 metros); (ver fig. 1).

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

1.9. 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 por 15 cm dentro da quadra e 15 cm para fora (ver fig. 1 e 3).

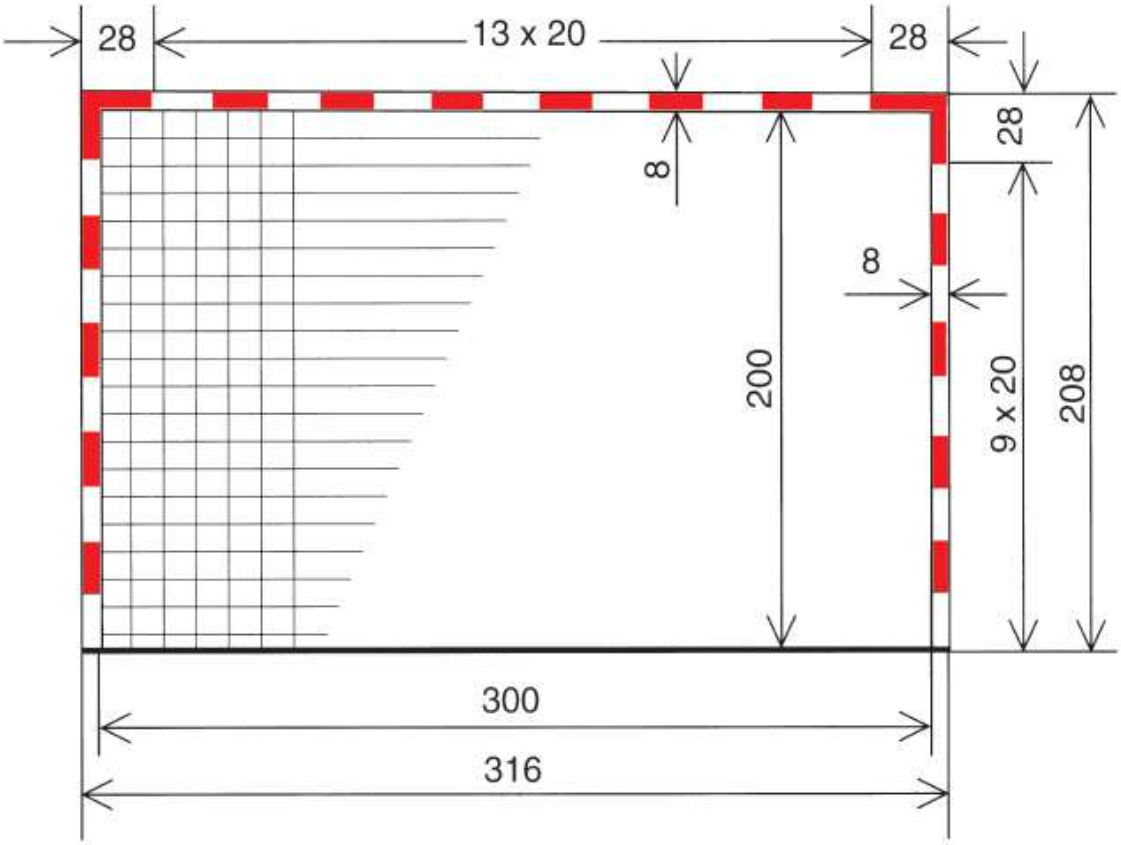
NOTA: *Maiores requisitos de detalhes técnicos para a quadra de jogo e balizas podem ser encontrados no capítulo Guia para Construção de Quadras de Jogo e Balizas, na página 97.*

FIGURA 1: A QUADRA DE JOGO



A quadra de jogo: Ver também fig.5 (pág. 99). (Dimensões indicadas em cm).

FIGURA 2A: A BALIZA



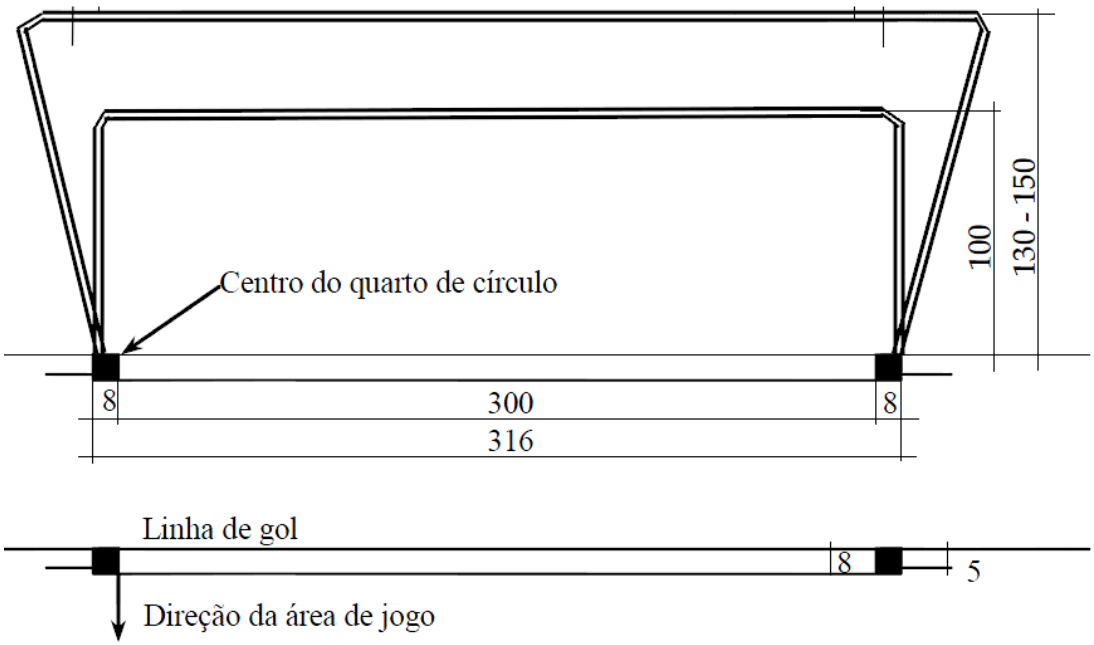


FIGURA 2B: A BALIZA (VISTA LATERAL)

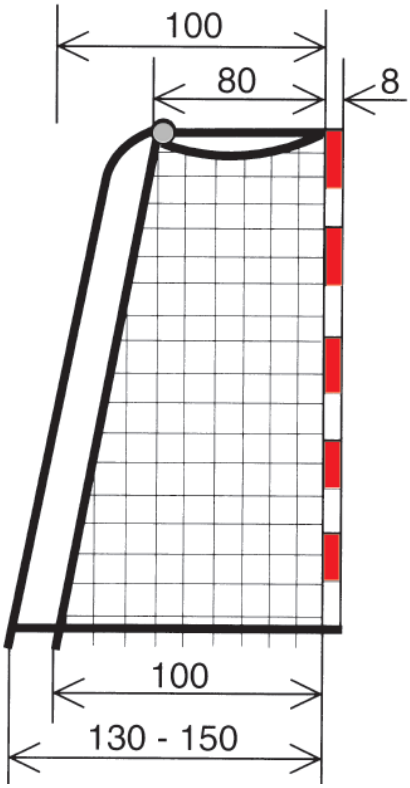
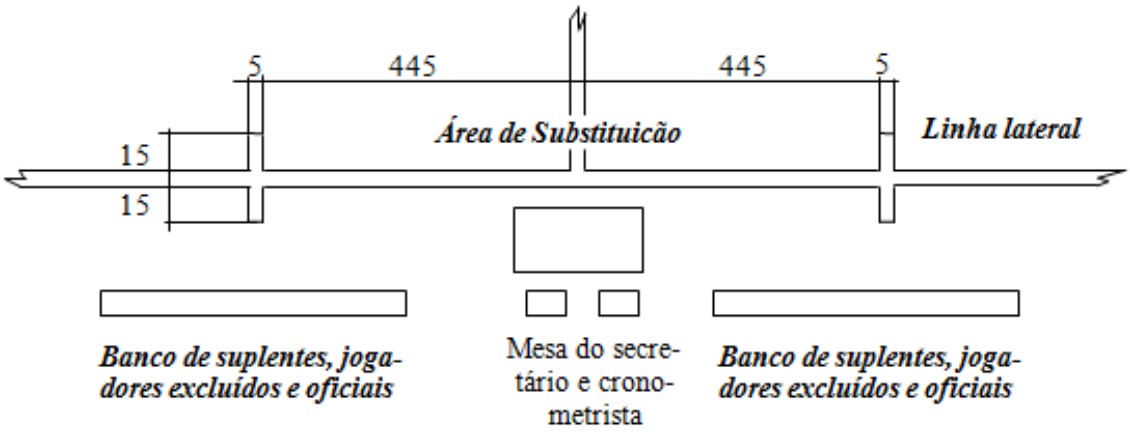


FIGURA 3: LINHAS E ÁREAS DE SUBSTITUIÇÃO



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 a 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 de uma partida para todas as equipes com jogadores de idade igual ou acima de 16 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 entre 12 e 16 anos é de 2 x 25 minutos, e no grupo de idade entre 8 e 12 anos o tempo é de 2 x 20 minutos. Em ambos os casos, o intervalo de jogo é normalmente de 10 minutos.

NOTA: *A IHF e as Federações Continentais e Nacionais tem o direito de aplicar regulamentos derivados, em suas áreas de abrangência, relacionados com o intervalo de jogo. O tempo máximo de intervalo será de 15 minutos.*

2.2. Uma prorrogação (tempo extra) será jogada após 5 minutos de intervalo, caso uma partida acabar empatada e um vencedor tenha que ser determinado. A prorrogação consiste em 2 períodos de 5 minutos, com um intervalo de 1 minuto.

Se a partida continuar empatada depois do primeiro tempo extra, um segundo tempo extra será jogado após um intervalo de 5 minutos. Este segundo tempo extra também tem dois períodos de 5 minutos com intervalo de 1 minuto.

Se a partida continuar empatada, o vencedor será determinado de acordo com o regulamento particular da competição. No caso em que a decisão for usar o tiro de 7 metros como desempate para conhecer o vencedor, os procedimentos indicados a seguir devem ser seguidos.

***COMENTÁRIO*:**
Se o tiro de 7 metros for usado como critério de desempate, os jogadores que não estão excluídos ou desqualificados ao final do tempo de jogo estão autorizados a participar das cobranças (Ver também Regra 4:1, 4° parágrafo). Cada equipe nomeia 5 jogadores. Estes jogadores executam um arremesso cada, alternando com os jogadores da outra equipe. Não é necessário que as equipes pré-determinem a sequência dos seus jogadores. Os goleiros podem ser livremente

escolhidos e substituídos entre os jogadores eleitos a participar. Os jogadores também podem participar no tiro de 7 metros como arremessadores e goleiros.

Os árbitros decidem qual baliza será usada. Os árbitros fazem um sorteio e a equipe vencedora escolhe se deseja arremessar primeiro ou depois. A sequência oposta será usada para os arremessos remanescentes, se for necessário continuar com os tiros porque o placar ainda segue empatado após os 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 a cada vez, continua enquanto for necessário. Contudo, o vencedor desta vez será 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 significante ou repetida conduta antidesportiva (16:6e). Se isto acontecer com um jogador que acabou de ser nomeado para compor o grupo de 5 arremessadores, a equipe deve nomear um outro executante.

SINAL DE TÉRMINO

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

COMENTÁRIO:
Se um placar com sinal automático não estiver disponível, 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. As infrações e atitudes antidesportivas que acontecerem antes ou simultaneamente ao sinal de término (seja no 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 executado até o final do sinal.

Similarmente, o tiro deve ser recobrado, se o sinal de término (seja no intervalo, final de jogo e também no período extra) soar precisamente

quando um tiro livre ou tiro de 7 metros estiver sendo executado ou quando a bola já estiver no ar.

Em ambos os casos, os árbitros somente finalizam o jogo 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. Durante os tiros livres cobrados (ou recobrados) de acordo com a Regra 2:4, se aplicam algumas restrições especiais com relação às posições dos jogadores e substituições. Como uma exceção na flexibilidade normal para as substituições indicadas na Regra 4:4, a única substituição de jogador permitida será para um jogador da equipe atacante. As violações serão penalizadas segundo a Regra 4:5, 1º parágrafo. Além do mais, todos os companheiros do executante devem estar posicionados a pelo menos 3 metros de distância dele, além de se posicionarem do lado de fora da linha de tiro livre da equipe adversária (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 são passíveis de receber punições disciplinares pelas infrações ou condutas antidesportivas que acontecerem durante a execução de um tiro livre ou tiro de 7 metros nas circunstâncias descritas nas Regras 2:4-5. Uma infração cometida durante tais tiros não pode, contudo, implicar em um tiro livre contra.

2.7. Se os árbitros determinam que o cronometrista apitou o sinal de término (para o intervalo, final de jogo ou 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 será recomeçado com o tiro respectivo à situação. Se a bola estava em jogo, então a partida será reiniciada com um tiro livre, conforme as Regras 13:4a-b.

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

TIME-OUT

2.8. Um time-out é obrigatório quando:

a) Uma exclusão por 2 minutos ou uma desqualificação for aplicada;
b) Um tempo técnico for concedido;
c) Houver um sinal de apito do cronometrista ou do Delegado Técnico;
d) Consultas entre os árbitros forem necessárias, conforme a Regra 17:7.

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

As infrações ocorridas durante um time-out têm as mesmas consequências que as infrações ocorridas durante o tempo de jogo (16:10).

2.9. Em princípio, os árbitros decidem quando o cronômetro será parado e iniciado em conexão com um time-out. A interrupção do tempo de jogo será indicada ao cronometrista através de três apitos curtos e o gesto manual nº 15.
Contudo, no caso de time-outs obrigatórios, onde o jogo foi interrompido por um apito do cronometrista ou Delegado (2:8b-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 proveniente do cronometrista/Delegado efetivamente pára o jogo. Mesmo que os árbitros (e os jogadores) não percebam imediatamente que o jogo foi parado, qualquer ação na quadra depois do sinal do apito será inválida. Isto significa que se um gol foi marcado depois do apito proveniente 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 à situação existente quando houve a interrupção. (Deveríamos ter em mente que a razão típica para esta intervenção é um tempo técnico ou uma falta de substituição).

No entanto, qualquer punição disciplinar dada pelos árbitros entre o momento do apito proveniente do cronometrista/Delegado e o momento que os árbitros param

a ação, permanece válida. Isto se aplica sem levar em conta o tipo da violação e a severidade da punição.

2.10. Cada equipe tem o direito de receber um máximo de três tempos técnicos de 1 minuto. Em cada período de tempo de uma partida regular, cada equipe tem o direito de receber um máximo de dois (1-minuto) tempos técnicos. As equipes não têm direito de receber tempo técnico nos períodos extras (Ver especificidades no Esclarecimento nº 3).

NOTA: *A IHF e as Federações Continentais e Nacionais tem o direito de aplicar regulamentos derivados, em suas áreas de abrangência, relacionados com o número de tempos técnicos, dizendo que cada equipe tem o direito de receber três tempos técnicos de 1 minuto por partida (excluindo-se os tempos extras), mas só pode ser garantido um máximo de dois tempos técnicos em cada período do tempo regular de jogo. (Veja Nota no 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 ser utilizada pelas distintas categorias de equipes são as seguintes:

- 58 - 60 cm e 425 - 475 g (tamanho 3 da I.H.F.), para homens e equipes juvenis masculinas (acima de 16 anos).
- 54 – 56 cm e 325 a 375 g (tamanho 2 da I.H.F.), para mulheres, equipes juvenis femininas (acima de 14 anos) e equipes masculinas adolescentes (com idade entre 12 e 16 anos).
- 50 - 52 cm e 290 – 330 g (tamanho 1 da I.H.F.), para equipes femininas de crianças (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 está descritas nos "Regulamentos das Bolas da I.H.F.".

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

3.3. Para cada partida, 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 minimizar interrupções e evitar time-outs.

REGRA 4 – A EQUIPE, AS SUBSTITUIÇÕES, O EQUIPAMENTO E OS JOGADORES LESIONADOS

A EQUIPE

4.1. Uma equipe consiste em até 14 jogadores.

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

Durante todo o tempo de jogo, a equipe deve ter um dos jogadores identificado como goleiro. Um jogador que estiver identificado como goleiro pode se tornar um jogador de quadra a qualquer momento (observar, contudo, Regra 8:5 Comentário, 2° parágrafo). Similarmente, um jogador de quadra pode se tornar um goleiro (ver, contudo, Regras 4:4 e 4:7).

No início da partida, uma equipe deve ter pelo menos 5 jogadores em quadra.

O número de jogadores da equipe pode ser aumentado em até 14 em qualquer momento durante a partida, incluindo o período extra.

A partida pode continuar mesmo se uma equipe ficar reduzida a menos de 5 jogadores na quadra. Depende dos árbitros julgarem se e quando uma partida deveria ser definitivamente suspensa. (17:12).

NOTA: *A IHF e as Federações Continentais e Nacionais tem o direito de aplicar regulamentos derivados, em suas áreas de abrangência, relacionados ao número de jogadores. Contudo, não mais do que 16 jogadores serão permitidos.*

4.2. A uma equipe, é permitido utilizar um máximo de 4 oficiais de equipe em uma partida. Estes oficiais de equipe não podem ser substituídos durante o curso da partida. Um deles deve ser designado como "oficial responsável pela equipe". Somente este oficial tem permissão para se dirigir ao secretário/cronometrista e, possivelmente, aos árbitros (ver, contudo, Esclarecimento nº 3: Tempo Técnico).

Normalmente, um oficial de equipe não tem permissão para entrar na quadra durante a partida. Uma violação a esta regra será penalizada como conduta antidesportiva (ver Regras 8:7, 16:1b, 16:3d e 16:6c). A partida será reiniciada

com um tiro livre para o adversário (13:1a-b; ver, contudo, Esclarecimento nº 7).

Uma vez que a partida começou, o "oficial responsável pela equipe" deve assegurar-se que, na zona de substituição nenhuma outra pessoa além dos (máximo 4) oficiais da equipe registrados e os jogadores autorizados a jogar (ver 4:3) estejam presentes nessa área. Uma infração a esta regra implica uma punição progressiva para o "oficial responsável pela equipe" (16:1b, 16:3d e 16:6c)

4.3. Um jogador ou oficial de equipe está autorizado a participar se ele estiver presente no início da partida e estiver inscrito na súmula de jogo.

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

Um jogador autorizado a participar pode, em 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 jogar entrem na quadra. Uma violação será penalizada como conduta antidesportiva cometida pelo "oficial responsável pela equipe" (13:1a-b; 16:1b. 16:3d, e 16:6c; ver, contudo, Esclarecimento nº 7).

SUBSTITUIÇÕES DE JOGADORES

4.4. Os jogadores suplentes podem entrar na quadra a qualquer momento e repetidamente, sem avisar o secretário/cronometrista (ver, contudo, Regra 2:5), desde que os jogadores que eles vão substituir já tenham saído da 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 fundo 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 delimitadora de 15 cm). O uso tático e ilegal da área fora da quadra são tratados separadamente na Regra 7:10.

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

A partida será reiniciada com um tiro livre para os adversários (13:1a-b; ver contudo, Esclarecimento nº *7)*

4.6. Se um jogador adicional entrar na quadra sem fazer uma substituição, ou um suplente interferir ilegalmente no jogo a partir da área de substituição, deverá haver uma exclusão de 2 minutos para tal jogador. Assim, esta equipe deve reduzir um jogador da quadra pelos próximos 2 minutos (além disso, o jogador adicional que entrou na quadra deve sair).

Se um jogador entrar na quadra enquanto estiver 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 que cumprirá o tempo que faltava na primeira exclusão.

Em ambos os casos, a partida será reiniciada com um tiro livre para os adversários (13:1a-b; ver, contudo, Esclarecimento nº *7*).

EQUIPAMENTOS

4.7. Todos os jogadores de quadra de uma equipe devem vestir uniformes idênticos. As combinações de cores e desenhos para as duas equipes devem ser claramente distinguíveis umas das outras. Todos os jogadores utilizados na posição de goleiro numa equipe devem vestir 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 utilizar números visíveis que meçam, pelo menos, 20 cm de altura nas costas da camiseta e pelo menos 10 cm na frente. Os números utilizados deverão ser de 1 a 99. Um jogador que está trocando sua posição entre jogador de quadra e goleiro, deve utilizar 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 utilizar calçados esportivos.

Não é permitido utilizar objetos que possam ser perigosos para os jogadores. Isto inclui, por exemplo, proteção para a cabeça, máscara no rosto, braceletes, pulseiras, 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).

Os jogadores que não cumprirem estes requisitos não estarão autorizados a participar da partida até que o problema tenha sido corrigido.

Anéis achatados, brincos pequenos e *piercings* visíveis podem ser autorizados, desde que sejam cobertos com uma fita, de modo que eles não sejam julgados como perigosos para os jogadores. Faixas, panos para a cabeça e braceletes de capitão são permitidos desde que sejam confeccionados com material elástico e macio.

JOGADORES LESIONADOS

4.10. Um jogador que esteja sangrando ou que tenha sangue no seu corpo ou uniforme, deve sair da quadra imediatamente e voluntariamente (através de uma substituição normal), de modo a estancar o sangramento, a cobrir a ferida e a limpar o corpo e o uniforme. O jogador não deve retornar à quadra de jogo até cumprir o estabelecido acima.

Um jogador que não seguir as instruções dos árbitros relacionadas a estes aspectos, será considerado culpado de cometer conduta antidesportiva (8:7 16:1b e 16:3d).

4.11. Em caso de lesões, os árbitros podem dar autorização (mediante os Gestos Manuais nº 15 e 16) para que duas pessoas que estejam autorizadas a participar (ver Regra 4:3) entrem na quadra durante um time-out, com o propósito específico de atender o jogador lesionado da sua própria equipe.

Se pessoas adicionais entrarem na quadra depois que duas pessoas já tiverem entrado, incluindo aí pessoas da equipe que não foi afetada, devem ser punidas como entrada ilegal segundo as Regras 4:6 e 16:3a no caso dos jogadores, e segundo as Regras 4:2, 16:1b, 16:3d e 16:6c no caso dos oficiais de equipe. Uma pessoa que foi autorizada a entrar em quadra segundo a regra 4:11, 1° parágrafo, mas ao invés de atender o jogador lesionado, ministra instruções aos jogadores, se aproxima dos adversários ou árbitros, etc, será considerado culpado de cometer uma conduta antidesportiva (16:1b, 16:3d e 16:6c).

REGRA 5 – O GOLEIRO

AO GOLEIRO É PERMITIDO:

5.1. Tocar a bola com qualquer parte do corpo, sempre que estiver numa tentativa de defesa, dentro de 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). No entanto, o goleiro não tem permissão de 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 da partida na área de jogo; ao fazê-lo, o goleiro se sujeitará às mesmas regras aplicadas aos jogadores na área de jogo (exceto na situação descrita na Regra 8:5 Comentário, 2° parágrafo)

Considera-se que o goleiro está fora da área de gol tão logo qualquer parte de seu corpo toque o solo pelo 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.

AO GOLEIRO NÃO É PERMITIDO:

5.5. Colocar em perigo o adversário em qualquer tentativa defensiva (8:3, 8:5, 8:5 Comentário, 13:1b).

5.6. Sair da área de gol com a bola controlada; isto implica um tiro livre (de acordo com as Regras 6:1, 13:1a e 15:7, 3º parágrafo), se os árbitros já haviam apitado para a execução do tiro de meta. Em outros casos, simplesmente se repete o tiro de meta (15:7, 2º parágrafo). (Ver, no entanto, a interpretação da vantagem na Regra 15:7, quando o goleiro está para perder a bola fora da linha da área de gol depois de ter cruzado tal linha com a bola em suas mãos).

5.7. Tocar a bola que está parada ou rolando no solo do lado de fora da área de gol, estando ele dentro da mesma (6:1, 13:1a).

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

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

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

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 esteja executando um lançamento de 7 metros (14:9).

COMENTÁRIO:

Desde que o goleiro mantenha um pé apoiado no solo continuadamente, sobre ou atrás da linha de limitação (linha de 4 metros) se lhe permite mover o outro pé ou qualquer parte de seu corpo no ar sobre essa linha.

REGRA 6 – A ÁREA DE GOL

6.1. Somente o goleiro tem permissão de 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 entrar na área de gol deve-se tomar as seguintes decisões:

a) Tiro de meta, quando um jogador de quadra da equipe de posse de bola no ataque entrar na área de gol com a bola ou entrar sem a bola, mas ganhar vantagem ao fazê-lo (12:1);
b) Tiro livre, quando um jogador de quadra da equipe defensora entrar na área de gol e ganhar vantagem, mas não impede uma clara chance de gol (13:1b, também 8:7f);
c) Tiro de 7 metros, quando um jogador de quadra da equipe defensora entrar na área de gol e com isso impede uma clara chance de gol (14:1a). Para os propósitos desta regra, o conceito "entrar na área de gol" não significa somente tocar a linha da área de gol, mas sim, pisar claramente dentro dessa área.

6.3. Entrar na área de gol não será penalizado quando:

a) Um jogador entrar na área de gol depois de jogar a bola, desde que isto não crie uma desvantagem para os adversários;
b) Um jogador de uma das equipes entrar na área de gol sem a bola e não ganhar vantagem fazendo isto.

6.4. Considera-se que a bola "está fora de jogo" quando o goleiro a controla dentro da área de gol (12:1). A bola deve ser colocada novamente 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 as Regras 6:4 e 12:1-2 (ver, contudo, 6:7b). Marcar-se-á um tiro livre (13:1a) se a bola for tocada por um companheiro de equipe do goleiro enquanto ela estiver rolando (ver, contudo, 14:1a, em conjunto com o Esclarecimento 6c), no entanto, o jogo continuará com tiro de meta (12:1 (III)) se ela for tocada por um adversário.

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

É permitido tocar a bola quando ela estiver no ar sobre a área de gol desde que seja feito em conformidade com as Regras 7:1 e 7:8.

6.6. O jogo continuará (através de um tiro de meta, conforme as *Regras 6:4-5),* se um jogador da equipe defensora tocar a bola em um ato defensivo, e a bola for posteriormente controlada pelo goleiro ou ficar dentro da área de gol.

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

a) Gol, se a bola entrar na baliza;
b) Tiro livre, se a bola ficar dentro da área de gol ou se o goleiro tocar a bola e ela não entrar na baliza (13:1a-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 a área de jogo, sem ser tocada pelo goleiro.

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

REGRA 7 – O MANEJO DA BOLA, JOGO PASSIVO

NO MANEJO DA BOLA É PERMITIDO:

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

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

7.3. Dar no máximo 3 passos com a bola (13:1a); Se considera dar um passo quando:

a) Um jogador que estiver parado com ambos os pés em contato com o solo, levanta um pé e o apoia novamente ou move um pé de um lugar ao outro.
b) Um jogador estiver tocando o solo somente com um pé, agarra a bola e então toca o solo com o outro pé.
c) Um jogador que estiver saltando toca o solo somente com um pé e então salta novamente sobre o mesmo pé ou toca o solo com o outro pé.
d) Um jogador que estiver saltando toca o solo com ambos os pés simultaneamente e então levanta um pé e o apoia novamente ou move um pé de um lugar para outro.

COMENTÁRIO:
Não se viola nenhuma regra quando um jogador, de posse da bola, cair no solo, deslizar e logo se colocar de pé e jogar a bola. Isto também se aplica se o jogador "mergulhar" atrás da bola, a controla e se colocar de pé para jogá-la.

7.4. Estando parado ou correndo:

a) Quicar a bola uma vez e agarrá-la novamente com uma ou duas mãos;
b) Quicar a bola repetidamente com uma mão (drible) e então agarrá-la ou pegá-la novamente 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, posteriormente, for dominada com uma ou ambas as mãos, ela deve ser jogada dentro dos 3 segundos seguintes ou depois de no máximo 3 passos (13:1a).

O quique ou drible inicia-se 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, se permite a este jogador dar um toque na bola ou quicá-la e agarrá-la novamente (Ver, contudo, 14:6).

7.5. Passar a bola de uma mão para a outra sem perder contato com ela.

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

NO MANEJO DA BOLA NÃO É PERMITIDO:

7.7. Tocar a bola mais de uma vez depois que ela foi controlada, a menos que ela tenha tocado o solo, outro jogador, ou a baliza neste meio tempo (13.1a); tocá-la mais de uma vez não será penalizado, se o jogador cometer uma "falha de recepção", ou seja, falhar na tentativa de controlá-la ao tentar agarrá-la ou detê-la.

7.8. Tocar a bola com o pé ou com a perna abaixo do joelho, exceto quando a bola for arremessada por um adversário (13:1a-b, ver também 8:7e).

7.9. O jogo continua se a bola tocar num árbitro dentro da quadra.

7.10. Se um jogador em posse da bola se movimentar apoiando um ou ambos os pés fora da quadra (e a bola ainda estiver dentro da quadra), por exemplo, para passar ao redor de um jogador defensor, será aplicado um tiro livre para o adversário (13:1a).

Se um jogador da equipe em posse de bola se posiciona fora da quadra sem a bola, os árbitros devem indicar ao jogador para ele se posicionar dentro da quadra. Se a ação for repetida pela mesma equipe será aplicado um tiro livre a favor da equipe adversária (13:1a) sem qualquer outro pré-aviso. Tais ações não conduzem a uma punição disciplinar, segundo as Regras 8 e 16.

JOGO PASSIVO

7.11. Não é permitido manter a bola em posse sem realizar nenhuma 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*). Esta situação é considerada como jogo passivo e deve ser penalizada com um tiro livre contra a equipe em posse de bola, a menos que a tendência ao passivo cesse (13:1a).

O tiro livre será executado do lugar onde a bola estava quando o jogo foi interrompido.

7.12. Quando se reconhece uma tendência ao jogo passivo, o gesto pré-passivo de advertência (Gesto forma nº 17) será mostrado. Isto oportunizará à equipe em posse de bola a mudança em sua maneira de atacar, para evitar a perda de posse de bola. Se o modo de atacar não mudar depois que o sinal de pré-passivo foi mostrado, ou se nenhum arremesso à baliza for realizado, 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 pré-passivo, por exemplo, quando um jogador evita intencionalmente utilizar uma clara chance de marcar um gol.

REGRA 8 – FALTAS E ATITUDES ANTIDESPORTIVAS

8.1. É PERMITIDO:

a) Usar uma mão aberta para tirar a bola da mão de outro jogador;
b) Usar os braços flexionados para fazer contato corporal com um adversário, e desta maneira controlá-lo e acompanhá-lo;
c) Usar o tronco para bloquear o adversário na luta pela posição.

COMENTÁRIO:
Bloquear significa impedir que um adversário se mova para um espaço vazio. Bloquear, manter o bloqueio e sair do bloqueio deve, a princípio, ser realizado de maneira passiva em relação ao adversário (ver, contudo 8:2b).

Infrações que normalmente não implicam numa sanção disciplinar (considerar, contudo, os critérios para a tomada de decisão indicados em 8:3a-d)

8.2. NÃO É PERMITIDO:

a) Arrancar ou golpear a bola que está nas mãos do adversário;
b) Bloquear ou empurrar o adversário com braços, mãos ou pernas ou usar qualquer parte do corpo para deslocá-lo ou empurrá-lo para fora da posição; isto inclui o uso perigoso dos cotovelos, seja em uma posição de início ou em movimento;
c) Agarrar um adversário (no corpo ou pelo uniforme), mesmo se permanecer livre para continuar o jogo;
d) Correr ou saltar sobre um adversário.

Infrações que justificam uma sanção disciplinar segundo as regras 8:3-6

8.3. As infrações onde a ação é principalmente ou exclusivamente dirigida ao corpo do adversário devem implicar uma sanção disciplinar. Isto significa que, além do tiro livre ou tiro de 7 metros, pelo menos a infração deve ser sancionada progressivamente, começando com uma advertência (16:1), seguindo com exclusões por 2 minutos (16:3b) e uma desqualificação (16:6d).

Para as infrações mais severas, há 3 níveis de sanções com base nos seguintes critérios de tomada de decisão:

- Infrações que devem ser sancionadas com uma exclusão por 2 minutos imediata (8:4);
- Infrações que devem ser sancionadas com uma desqualificação (8:5);
- Infrações que devem ser sancionadas com uma desqualificação e onde se requer um relatório escrito (8:6).

Critérios para a tomada de decisão:

Para julgar qual é a sanção disciplinar apropriada para uma infração específica, aplicam-se os seguintes critérios de tomada de decisão. Estes critérios devem ser usados numa combinação que seja apropriada para cada situação.

a) **A posição** do jogador que comete a infração (posição frontal, pelo lado ou por trás);
b) **A parte do corpo** contra a qual é dirigida a ação ilegal (tronco, braço de arremesso, pernas, cabeça/garganta/pescoço);
c) **A dinâmica** da ação ilegal (a intensidade do contato corporal ilegal, e/ou uma infração cometida quando o adversário está completamente em movimento);
d) **O efeito** da ação ilegal:

    - O impacto sobre o corpo e sobre o controle da bola;
    - A diminuição da capacidade de locomoção ou a impossibilidade de mover-se;
    - O impedimento da continuidade do jogo.

Para o julgamento das infrações, também é relevante a situação particular de jogo (por exemplo, ação de arremesso, correr para ocupar um espaço vazio, situações com alta velocidade de movimento)

Infrações que justificam uma exclusão por 2 minutos imediata

8.4. Para certas infrações, a punição é uma exclusão por 2 minutos direta, independentemente se o jogador havia recebido previamente uma advertência.

Isto se aplica especialmente para aquelas infrações onde o jogador culpado não entende o perigo a que expõe seu adversário (ver também 8:5 e 8:6);

Tomando em conta os critérios de tomada de decisão em 8:3, tais infrações poderiam ser, por exemplo:

a) Infrações cometidas com alta intensidade ou contra um adversário que está correndo em grande velocidade;
b) Agarrar um adversário por um longo tempo ou derrubá-lo;
c) Infrações contra a cabeça, garganta ou pescoço;
d) Golpes fortes contra o tronco ou braço de arremesso;
e) Tentar fazer com que o adversário perca o controle corporal (por exemplo, agarrar a perna ou pé de um adversário que está saltando; ver, contudo, 8:5a);
f) Correr ou saltar com grande velocidade sobre um adversário.

Infrações que justificam uma desqualificação

8.5. Um jogador que ataque um adversário de maneira tal que possa ser perigoso para sua saúde, deverá ser desqualificado (16:6a). O especial perigo para a saúde do adversário surge da alta intensidade da infração ou do fato de que o adversário está completamente desprevenido e não pode, devido a isto, proteger a si mesmo perante a infração (Ver regra 8:5 Comentário).

Além dos critérios de 8:3 e 8:4, também se aplicam os seguintes critérios de tomada de decisão:

a) A real perda do controle corporal enquanto correndo ou saltando, ou durante uma ação de arremesso;
b) Uma ação particularmente agressiva contra uma parte do corpo do adversário, especialmente, rosto, garganta ou pescoço (a intensidade do contato corporal);
c) A atitude imprudente demonstrada pelo jogador culpado quando comete a infração;

COMENTÁRIO:
Mesmo uma falta com um impacto físico muito pequeno pode ser muito perigoso e ter como consequência uma severa lesão se for cometida quando o adversário está no ar ou está correndo e, devido a isto, está incapacitado de proteger a si mesmo. Nestes tipos de situações, é o risco para o adversário e não a intensidade do contato corporal o que se considera a base para julgar se uma desqualificação é justificada.

Isto também se aplica naquelas situações onde um goleiro sai de sua área de gol com o propósito de interceptar um passe destinado ao adversário. Aqui, o goleiro tem a responsabilidade de assegurar que uma determinada situação não chegue a ser perigosa para a saúde do adversário.

O goleiro deve ser desqualificado se:

- ***a)*** *Ganhar a posse de bola, mas seu movimento causar uma colisão com o adversário;*
- ***b)*** *Não puder alcançar ou controlar a bola, mas causar uma colisão com o adversário;*

Deve-se conceder um tiro de 7 metros se, em uma dessas situações, os árbitros estiverem convencidos de que o adversário teria sido capaz de alcançar a bola se não tivesse existido a ação ilegal do goleiro.

Desqualificação devido uma ação particularmente imprudente, perigosa, premeditada ou maliciosa (a ser também informada por escrito)

8.6. Se os árbitros encontrarem uma ação particularmente imprudente, perigosa, premeditada ou maliciosa, devem enviar um relatório escrito após a partida, de modo que as autoridades responsáveis estejam em posição de tomar uma decisão a respeito das medidas posteriores.

O que segue, são indicações e características que se somam àquelas expressadas na Regra 8:5 e que poderiam servir como critérios para a tomada de decisão:

- **a)** Uma ação particularmente imprudente ou perigosa;
- **b)** Uma ação premeditada ou maliciosa, que não está relacionada de nenhuma maneira com a situação de jogo.

COMENTÁRIO:
Quando uma infração do tipo das indicadas nas Regras 8:5 ou 8:6 for cometida durante o último minuto da partida com o propósito de impedir um gol, tal ação deve ser considerada como "conduta antidesportiva extremamente grave" segundo a Regra 8:10d e sancionada de acordo com isto.

Atitude anti-desportiva que justifica uma sanção disciplinar segundo 8:7-10

As expressões verbais e não verbais que sejam incompatíveis com o espírito desportivo, são consideradas como atitudes antidesportivas. Isto se aplica tanto para os jogadores como para os oficiais de equipe, tanto os que se encontrem dentro da quadra como fora dela. Para a sanção das atitudes antidesportivas, atitudes antidesportivas graves e atitudes antidesportivas extremamente graves, faz-se uma diferenciação em quatro níveis de ação:

a) Ações que devem ser sancionadas progressivamente (8:7);
b) Ações que devem ser sancionadas diretamente com uma exclusão por 2 minutos (8:8);
c) Ações que devem ser sancionadas com uma desqualificação (8:9);
d) Ações que devem ser sancionadas com uma desqualificação e um relatório escrito (8:10);

Atitude antidesportiva que justifica uma sanção progressiva

8.7. As ações listadas a seguir, entre os pontos a) e f), são exemplos de condutas antidesportivas que devem ser sancionadas progressivamente, começando com uma admoestação (16:1b);

a) Protestos contra as decisões dos árbitros, ou manifestações verbais e não verbais destinadas a causar uma decisão específica dos árbitros;
b) Ofender um adversário ou companheiro de equipe usando palavras ou gestos, ou gritar com um adversário para distraí-lo;
c) Atrasar a execução de um tiro do adversário ou não respeitar os 3 metros de distância ou de qualquer outra maneira;
d) Por meio de “teatro”, enganar os árbitros com respeito às ações de um adversário ou exagerar o impacto de uma ação, para provocar um time-out ou uma sanção indevida ao adversário;
e) Bloquear ativamente um passe ou um arremesso usando o pé ou a parte abaixo do joelho; os movimentos totalmente por reflexo, por exemplo, mover as pernas para juntá-las, não devem ser sancionados (ver também Regra 7:8);
f) Invadir repetidamente a área de gol por razões táticas.

Conduta antidesportiva que justifica uma exclusão por 2 minutos imediata.

8.8. Certas ações antidesportivas são, devido a sua natureza, consideradas como mais graves e justificam uma exclusão por 2 minutos imediata,

independentemente se os jogadores ou os oficiais já tiverem recebido previamente una advertência. Isto inclui:

a) Protestos, envolvendo gritos com gestos enérgicos ou comportamento provocativo;
b) Quando houver uma decisão contra a equipe em posse e o jogador em poder da bola não deixá-la imediatamente disponível para o adversário soltando-a ou apoiando-a ao solo;
c) Obstruir o acesso à bola que entrou na zona de substituições.

Conduta antidesportiva grave que justifica uma desqualificação

8.9. Certas formas de conduta antidesportiva são consideradas tão graves que justificam uma desqualificação. As seguintes são exemplos de tais condutas:

a) Lançar ou golpear a bola para longe, de maneira demonstrativa, depois de uma decisão dos árbitros;
b) Se um goleiro demonstrativamente se negar a defender um tiro de 7 metros;
c) Arremessar deliberadamente a bola em um jogador adversário durante uma interrupção de jogo. Se for realizado com muita força e de uma distância curta, é mais apropriado considerar como uma "ação particularmente imprudente" segundo a Regra 8:6 citada anteriormente;
d) Quando o executante de um tiro de 7 metros golpeia a cabeça do goleiro, se o goleiro não mover sua cabeça na direção da bola;
e) Quando o executante de um tiro livre golpeia a cabeça de um defensor, se o defensor não mover sua cabeça em direção a bola;
f) Um ato de revanche após sofrer uma infração.

COMENTÁRIO:
No caso de um tiro de 7 metros ou de um tiro livre, o executante tem a responsabilidade de não colocar em risco a saúde do goleiro ou do defensor.

Desqualificação devido à conduta antidesportiva extremamente grave a ser também informada por escrito

8.10. Se os árbitros classificam uma conduta antidesportiva como extremamente grave, devem enviar um relatório depois da partida, de forma tal que as autoridades desportivas possam tomar uma decisão sobre medidas adicionais.

As seguintes ações podem servir como exemplos:

a) Comportamento insultante, ou ameaçador dirigido a outra pessoa, por exemplo, árbitros, secretário/cronometrista, Delegado, oficial de equipe, jogador ou espectador. Tal comportamento pode ser verbal ou não verbal (por exemplo: expressões faciais, gestos, linguagem corporal ou contato físico);

b) **(I)** a interferência de um oficial de equipe na partida, dentro do campo de jogo ou da zona de substituições, ou **(II)** um jogador impede uma clara chance de gol , seja por entrar ilegalmente à quadra (Regra 4:6) ou por agir a partir da zona de substituições;

c) Se durante o último minuto da partida a bola não está em jogo e um jogador ou oficial de equipe impede ou atrasa a execução de um tiro para o adversário, com o objetivo de impedir que tenham a possibilidade de arremessar ao gol ou de obter uma clara oportunidade de gol; isto se considera como conduta antidesportiva extremamente grave e se aplica a qualquer tipo de interferências (quer dizer, mesmo quando só exista uma limitada ação física, quando se intercepte um passe, quando se interfere com a recepção da bola ou quando não a solte);

d) Se, durante o último minuto de uma partida, a bola está em jogo e um adversário por meio de uma ação que se inclua segundo os casos tipificados nas Regras 8:5 ou 8:6, impede que os adversários sejam capazes de arremessar ao gol ou de obter uma clara possibilidade de gol; isto não só deve ser sancionado com uma desqualificação segundo 8:5 ou 8:6, como também se deve enviar um relatório escrito.

REGRA 9 – O GOL

9.1. Um gol será marcado quando a bola ultrapassar completamente a linha de gol (ver figura nº 4), desde que nenhuma infração às regras tenha sido cometida pelo arremessador ou por algum outro jogador ou oficial de sua equipe, antes ou durante o arremesso. O árbitro de gol confirma a validade do gol com dois apitos curtos e mostra ao mesmo tempo o gesto forma nº 12.

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

Não se pode validar um gol se um árbitro, o cronometrista ou o Delegado interromper o jogo antes que a bola tenha cruzado completamente a linha de gol.

Deve-se validar um gol para a equipe adversária se um jogador lançar a bola para dentro de sua própria baliza, exceto na situação que o goleiro esteja executando um tiro de meta (12:2 2º parágrafo).

***COMENTÁRIO*:**
Um gol deve ser validado quando um objeto ou uma pessoa não participante do jogo (espectadores, etc.) impeça que a bola entre dentro da baliza, mas os árbitros estejam convencidos que a bola entraria na baliza de qualquer jeito.

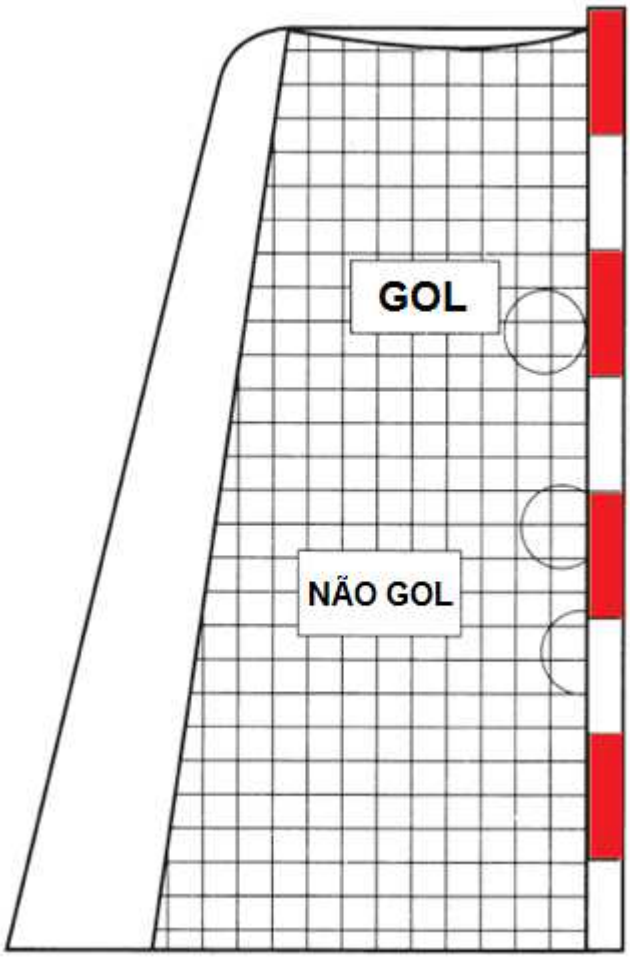
9.2. Um gol que tenha sido validado não poderá ser anulado se o árbitro apitar para executar o tiro de saída (ver, contudo, a Regra 2:9 Comentário)

Se o sinal de término soar imediatamente após se converter um gol, mas antes de que o tiro de saída possa ser executado, os árbitros devem deixar bem claro que eles validaram o gol e que o tiro de saída não será efetuado.

COMENTÁRIO:
Um gol deve ser anotado no placar tão logo ele tenha sido validado pelos árbitros.

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

FIGURA 4: VALIDADE DE UM GOL.



REGRA 10 – O TIRO DE SAÍDA

10.1. No começo da partida, o tiro de saída é executado pela equipe que ganhou o sorteio e escolheu começar com posse de bola. Os adversários têm, então, o direito de escolher a quadra. Alternativamente, se a equipe que ganha o sorteio preferir escolher a quadra, então a equipe adversária deverá executar o tiro de saída.

As equipes trocam de quadra para disputar o segundo período da partida. O tiro de saída que inicia o segundo tempo é executado pela equipe que não o executou no começo da partida.

Antes de cada prorrogação deve-se realizar um novo sorteio, e todas as regulamentações contidas na Regra 10:1 se aplicam também às prorrogações.

10.2. Depois de se converter um gol, o jogo recomeça por meio de um tiro de saída executado pela equipe que sofreu o gol (ver, no entanto, Regra 9:2, 2º parágrafo).

10.3. O tiro de saída se executa para qualquer direção do centro da quadra de jogo (com una tolerância para os lados de aproximadamente 1,5 m.). É precedido por um apito e deve ser executado dentro dos três segundos seguintes após dito sinal (13:1a, 15:7 3º parágrafo). O jogador que realizar o tiro de saída deve posicionar-se com, pelo menos, um pé em contato coma linha central e o outro pé atrás dessa linha (15:6). O jogador deve permanecer nesta posição até que a bola tenha saído de sua mão (13:1a, 15:7 3º parágrafo). (Ver também Esclarecimento *nº 5*).

Os companheiros do jogador executante não têm permissão para cruzar a linha central antes do apito (15:6).

10.4. Para o tiro de saída que é o começo de cada período (incluindo qualquer período das prorrogações), todos os jogadores devem se encontrar em sua própria metade da quadra.

No entanto, para o tiro de saída que se executa depois que um gol foi convertido, aos jogadores da equipe adversária é permitido permanecer em ambas as metades da quadra de jogo.

Em ambos os casos, no entanto, os adversários devem estar a pelo menos 3 metros de distância do jogador executante do tiro de saída (15:4, 15:9, 8:7c).

REGRA 11 – O TIRO LATERAL

11.1. Um tiro lateral é concedido quando a bola cruzar completamente a linha lateral, ou quando um jogador de quadra da equipe defensora foi o último a tocar a bola antes dela cruzar a linha de fundo de sua própria equipe.

Também se concede um tiro lateral quando a bola tocar o teto ou algum objeto fixo sobre a quadra.

11.2. O tiro lateral é executado sem o apito dos árbitros (ver, no entanto 15:5b), pelo adversário da equipe cujo jogador tocou por último a bola antes dela cruzara linha ou tocar o teto ou objeto fixo.

11.3. O tiro lateral é executado do lugar onde a bola cruzou a linha lateral ou; se ela cruzou a linha de fundo, da intersecção entre a linha lateral e a linha de fundo deste mesmo lado. Para o tiro lateral concedido após a bola tocar o teto ou um objeto fixo sobre a quadra, o lançamento será executado do lugar mais próximo, sobre a linha lateral mais próxima em relação ao lugar onde a bola tocou o teto ou objeto fixo.

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

11.5. Enquanto o tiro lateral esta sendo executado, os adversários não podem aproximar-se a menos de 3 metros do executante (15:4, 15:9, 8:7c).

No entanto, isto não se aplica se eles se colocam imediatamente fora de sua linha da área de gol.

REGRA 12 – O TIRO DE META

12.1. Um tiro de meta será concedido quando: **(I)** um jogador da equipe adversária invadiu a área de gol, violando a Regra 6:2a; **(II)** o goleiro controlou a bola em sua área de gol ou a bola ficou parada no solo dentro da área de gol (6:4-5); **(III)** um jogador da equipe adversária tocou a bola enquanto ela estava rolando ou estava parada dentro área de gol (6:5 1º parágrafo); ou **(IV)** a bola cruzou a linha de fundo, depois de ter sido tocada por último pelo goleiro ou pelo jogador da equipe adversária.

Isto significa que, em todas estas situações, a bola é considerada fora de jogo e que a partida será reiniciada com um tiro de meta (13:3) se houve uma infração depois que o tiro de meta foi concedido, mas antes que ele tenha sido executado.

12.2. O tiro de meta é executado pelo goleiro, sem o apito dos árbitros (ver, no entanto, 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, cruzar completamente a linha da área de gol.

Os jogadores da outra equipe estão autorizados a posicionar-se imediatamente do lado de fora da linha da área de gol, mas eles não podem tocar a bola até que ela tenha cruzado completamente esta linha (15:4, 15:9, 8:7c).

AS DECISÕES PARA APITAR UM TIRO LIVRE

13.1. A 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 infração nas regras que conduzem a perda de posse da mesma (ver Regras 4:2-3, 4:5-6, 5:6-10, 6:5, 6:7b, 7:2-4, 7:7-8, 7:10, 7:11-12, 8:2, 10:3, 11:4, 13:7, 14:4-7, 15:7 1º Parágrafo e 15:8).

b) Os adversários cometem uma violação das regras que cause, para a equipe em posse de bola, sua perda (ver Regras 4:2-3, 4:5-6, 5:5, 6:2b, 6:7b, 7:8, 8:2).

13.2. Os árbitros deveriam permitir a continuidade da partida, evitando interromper prematuramente o jogo para conceder um tiro livre.

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

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

Quando ocorrer uma infração nas regras que mereça uma punição disciplinaria, os árbitros podem decidir interromper imediatamente o jogo, se é que ao fazê-lo, não causem uma desvantagem para a equipe que não cometeu a infração. Do contrário, a punição deveria ser postergada até o final da situação de jogo.

A Regra 13:2 não se aplica em caso de infração contra as Regras 4:2-3 ou 4:5-6, onde o jogo deve ser interrompido imediatamente, normalmente devido a uma intervenção do cronometrista.

13.3. Se, quando a bola estiver fora de jogo, for cometida uma infração que normalmente implicaria num tiro livre conforme a Regra 13:1a-b, a partida é

reiniciada com o tiro respectivo, que corresponda a razão da existência desta interrupção.

13.4. Somando-se aos casos indicados na Regra 13:1a-b, também se utiliza um tiro livre como forma de reiniciar o jogo naquelas situações em que a partida é interrompida (ou seja, quando a bola está em jogo) sem que se tenha cometido nenhuma infração às regras:

a) Se uma equipe estiver em posse de bola no momento da interrupção, esta equipe deverá manter a posse.
b) Se nenhuma equipe está em posse de bola, a última equipe que a detinha, deverá tê-la em posse novamente.

13.5. Quando se decide por um tiro livre contra a equipe em posse de bola, o jogador que tem a bola nesse momento deve, ao apito dos árbitros apoiá-la ou soltá-la imediatamente no solo, de maneira que possa ser jogada (8:8b).

A EXECUÇÃO DO TIRO LIVRE

13.6. O tiro livre é normalmente executado sem o toque do apito dos árbitros (ver, contudo 15:5b) e, a princípio, do lugar onde a infração ocorreu. Os seguintes casos são exceções a este princípio:

Nas situações descritas na Regra 13:4a-b, o tiro livre será executado depois do apito e, em principio, do lugar onde estava a bola no momento da interrupção.

Se um Árbitro ou Delegado Técnico (da IHF ou de uma Federação Continental/Nacional) interromper o jogo devido a uma infração cometida por um jogador ou oficial da equipe defensora e isto origina uma advertência verbal ou uma sanção disciplinar, então o tiro livre deveria ser executado do lugar em que a bola estava quando a partida foi interrompida, se esta for uma posição mais favorável do que a posição aonde a infração ocorreu.

A mesma exceção do parágrafo anterior se aplica se o cronometrista interromper o jogo devido a uma infração segundo as Regras 4:2-3 ou 4:5-6.

Como indicado na Regra 7:11, os tiros livres originados por conta de jogo passivo deverão ser executados do lugar onde a bola se encontrava quando a partida foi interrompida.

Apesar dos princípios e procedimentos básicos indicados nos parágrafos precedentes, nunca se pode executar um tiro livre dentro da área de gol da própria equipe ou dentro da linha de tiro livre da equipe adversária.

Em qualquer situação onde a localização da execução indicada em algum dos parágrafos precedentes envolverem algumas das áreas mencionadas, 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 para a execução do tiro livre está sobre a linha de tiro livre da equipe defensora, a execução deve ser feita essencialmente deste ponto preciso. No entanto, quanto mais distante for a localização da área de tiro livre da equipe adversária, tanto maior será a margem de tolerância para que o tiro livre seja executado de um lugar perto do ponto exato em que deveria ser realizado. Esta margem aumenta paulatinamente até 3 metros, que se aplica no caso em que um tiro livre deva ser executado no outro lado da quadra, justamente fora da própria área de gol da equipe executante.

A margem recém explicada não se aplica quando existir uma infração contra a Regra 13:5, se esta punição foi sancionada de acordo com a Regra 8:8b. Em tais casos, a execução sempre deveria ser realizada do lugar exato onde houve a infração.

13.7. Os jogadores da equipe executante não devem tocar nem cruzar a linha de tiro livre da equipe adversária antes que o tiro livre tenha sido executado. Ver também a restrição especial segundo a Regra 2:5.

Os árbitros devem corrigir as posições dos jogadores da equipe executante que se encontram entre as linhas de tiro livre e da área de gol antes da execução do tiro livre, se é que a posição incorreta tiver influência no jogo (15:3, 15:6). Após esta correção, o tiro livre deverá ser executado na sequência de um apito (15:5b). O mesmo procedimento se aplica (Regra 15:7, 2º parágrafo) se alguns jogadores da equipe executante ingressarem na área restrita durante a execução do tiro livre (antes que a bola tenha saído da mão do executante), sempre e quando a execução do lançamento não foi precedida por um apito.

Nos casos onde a execução de um tiro livre tenha sido autorizada mediante 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 favorável para a equipe defensora (Regra 15:7, 3º parágrafo; 13:1a).

13.8. Quando um tiro livre estiver sendo executado, os adversários devem manter uma distância de pelo menos 3 metros do executante. Eles podem, no entanto, posicionarem-se imediatamente fora de sua linha de área de gol se o tiro livre estiver sendo executado na sua própria linha de tiro livre. Interferir na execução do tiro livre será sancionado de acordo com as Regras 15:9 e 8:7c.

REGRA 14 – O TIRO DE 7 METROS

AS DECISÕES PARA APITAR UM TIRO DE 7 METROS

14.1. Um tiro de 7 metros é concedido quando:

a) Uma clara ocasião de marcar um gol for impedida de forma antirregulamentar, em qualquer lugar da quadra, por um jogador ou oficial da equipe adversária;
b) Houver um apito não justificado no momento de uma clara ocasião de gol;
c) Uma clara ocasião de gol for impedida através da intervenção de uma pessoa não participante do jogo. Por exemplo, um espectador entra na quadra ou quando algum espectador deter os jogadores usando um apito (exceto quando se aplica o Comentário da Regra 9:1). Por analogia, esta regra também se aplica nos casos de "força maior", como uma repentina falha elétrica, que faça parar o jogo precisamente durante uma clara ocasião de gol.

A definição de "clara ocasião de marcar um gol" pode ser observada no Esclarecimento nº 6.

14.2. Se um jogador atacante retém completo controle da bola e do corpo apesar de haver sofrido uma violação como as da Regra 14:1a, não há razão para assinalar um tiro de 7 m, mesmo se depois disso o jogador perder a oportunidade de utilizar a clara ocasião de marcar um gol.

Sempre que houver uma decisão potencial de assinalar um tiro de 7 metros, os árbitros deveriam sempre evitar a intervenção até que eles possam determinar claramente se assinalar um tiro de 7 metros é devidamente justificada e necessária. Se o jogador atacante converter um gol apesar da intervenção ilegal dos defensores, então não há, obviamente, razão para assinalar o tiro de 7 metros. Contrariamente, se aparentemente o jogador perdeu a bola ou o controle do corpo, exclusivamente por conta da violação, então não existe mais aquela clara ocasião de marcar um gol e consequentemente um tiro de 7 metros será assinalado.

14.3. Os árbitros podem solicitar um time-out quando concederem um tiro de 7 metros, porém, somente quando houver um atraso substancial. Por exemplo,

devido a uma substituição de goleiro ou do executante e a decisão de solicitar um time-out estiver alinhada com os princípios e critérios estabelecidos no Esclarecimento nº 2.

A EXECUÇÃO DO TIRO DE 7 METROS

14.4. O tiro de 7 metros deve ser executado como um arremesso ao gol, dentro dos três 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 excedendo um metro desta linha (15:1, 15:6). Depois do apito do árbitro, o executante não deve tocar nem cruzar a linha de 7 metros antes que a bola tenha saído de sua mão (15:7, 3º parágrafo; 13:1a).

14.6. Após a execução do tiro de 7 metros, a bola não deve ser tocada novamente pelo executante ou por um de seus companheiros, até que ela tenha sido tocada por um adversário ou a baliza (15:7, 3º parágrafo; 13:1a).

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

14.8. Quando se está executando um tiro de 7 metros, os jogadores da equipe adversária devem permanecer fora da linha de tiro livre e, pelo menos, a 3 metros de distância 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 no caso de não ter resultado em gol, mas não haverá nenhuma sanção disciplinar.

14.9. Se o goleiro cruzar a linha de limitação, ou seja, a linha de 4 metros (1:7, 5:11), antes que a bola tenha saído da mão do executante, o tiro de 7 metros deverá ser recobrado nos casos em que o gol não tenha sido marcado. No entanto, nesta ação não se aplicará nenhuma punição ao goleiro.

14.10. Não será mais permitido trocar goleiros uma vez que o executante estiver pronto para executar o tiro de 7 metros, parado na posição correta e com a bola na mão. Qualquer tentativa de efetuar uma substituição nesta situação, deverá ser penalizada como atitude antidesportiva (8:7c, 16:1b e 16:3d).

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 em questão. A bola deve estar na mão do executante (15:6).

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

15.2. Um tiro será considerado executado quando a bola sair da mão do executante (Ver, no entanto, 12:2). O executante não pode tocar a bola novamente até que ela tenha tocado outro jogador ou a baliza (15:7, 15:8). Ver também outras restrições para a situação na Regra 14:6.

Um gol pode ser marcado diretamente de qualquer tiro, exceto um "gol contra" direto, através de um tiro de meta (por exemplo, deixar a bola cair dentro de sua própria meta).

OS COMPANHEIROS DO EXECUTANTE

15.3. Os companheiros do executante devem ocupar as posições descritas 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 Regra 10:3, 2º parágrafo.

Durante a execução, a bola não deve ser tocada por um companheiro nem entregue na mão do mesmo (15:7, 2º e 3º parágrafos).

OS JOGADORES DEFENSORES

15.4. Os jogadores defensores devem ocupar as posições descritas para o tiro em questão e devem permanecer nesta posição até que a bola tenha saído da mão do executante (15:9).

As posições incorretas por parte dos jogadores defensores em relação 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 executarem o tiro imediatamente. Se houver uma desvantagem, então as posições devem ser corrigidas.

TOQUE DE APITO PARA O REINÍCIO DE JOGO

15.5. O árbitro deve apitar para reiniciar o jogo:

a) Sempre, nos casos de um tiro de saída (10:3) ou de um 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 decidido segundo a Regra 13:4;
- Quando houver uma demora na execução;
- Depois de uma correção na posição dos jogadores;
- Depois de uma advertência verbal ou uma advertência.

Por questão de esclarecimento, o árbitro pode julgar apropriado, apitar para reiniciar o jogo em qualquer outra situação.

A princípio, os árbitros não devem apitar para reiniciar o jogo a menos que (e até que) os requisitos referentes às posições dos jogadores, segundo as Regras 15:1, 15:3 e 15:4, sejam cumpridos (ver, no entanto, 13:7, 2º parágrafo e 15:4, 2º parágrafo). Se os árbitros apitam para ordenar a execução de um tiro, apesar das posições incorretas dos jogadores, então estes jogadores estão completamente autorizados a intervir.

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

PUNIÇÕES

15.6. As violações cometidas pelo executante ou por seus companheiros antes da execução de um tiro, tipicamente na forma de ocupar posições incorretas ou da bola ser tocada por um companheiro, deverão ser corrigidas (Ver, contudo, 13:7, 2º parágrafo).

15.7. As consequências das violações cometidas pelo executante ou por seus companheiros de equipe (15:1-3) durante a execução de um tiro, dependem principalmente se a execução foi precedida por um apito ordenando o reinício.

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

Em princípio, qualquer violação ocorrida durante uma execução que acontecer depois de um apito de reinício deve ser penalizada. Isto se aplica, por exemplo, se o executante saltar durante a execução, segurar a bola por mais de 3 segundos, ou se mover da posição correta antes que a bola tenha saído de sua mão. Também se aplica aos companheiros de equipe se eles se movem para posições ilegais depois do apito, mas antes que a bola tenha saído da mão do executante (Lembrar Regra 10:3, 2º parágrafo). Em tais casos, perde-se o tiro original e se concede um tiro livre favorável aos adversários (13:1a) do lugar da infração (ver, no entanto, Regra 2:6). A lei da vantagem indicada segundo Regra 13:2 aplica-se aqui; 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 infração relacionada com a execução que seja produzida imediatamente depois dessa execução, deve ser penalizada. Isto se refere a uma violação da Regra 15:2, 2º parágrafo, ou seja, o executante toca a 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 no ar após seu próprio passe ou apoiar a bola no solo e retomá-la. Isto será sancionado com um tiro livre (13:1a) para os adversários. Como no caso de 15:7, 3º parágrafo, a lei da vantagem também se aplica aqui.

15.9. Exceto como indicado nas Regras 14:8, 14:9, 15:4, 2º parágrafo e 15:5, 3º parágrafo, os jogadores defensores que interferirem na execução de um tiro dos adversários, por exemplo, ao não ocupar inicialmente uma posição correta ou ao mover-se posteriormente para uma posição incorreta, deverão ser punidos. Isto se aplica indiferentemente se acontecer antes da execução ou durante a mesma (antes que a bola tenha saído da mão do executante).

Isto também se aplica independentemente se o tiro foi precedido por um apito ordenando o reinício ou não. A Regra 8:7c se aplica em conjunto com as Regras 16:1b e 16:3d.

Um tiro que foi afetado negativamente pela interferência de um defensor deverá, a princípio, ser repetido.

REGRA 16 – AS PUNIÇÕES DISCIPLINARES

ADVERTÊNCIA

16.1. Uma advertência é a punição adequada para:

a) Ações que devam ser sancionadas progressivamente (8:3, comparar, no entanto com 16:3b e 16:6d);
b) Atitudes antidesportivas que devam ser sancionadas progressivamente (8:7).

COMENTÁRIO:
Um jogador, individualmente, não deveria receber mais do que uma advertência e os jogadores de uma equipe não deveriam receber mais do que 3 advertências no total. Após isto, a punição deveria ser pelo menos uma exclusão por 2 minutos.

Um jogador que já foi excluído por 2 minutos não deveria ser advertido posteriormente.

Não deveria ser aplicado mais do que uma advertência a todos os oficiais de uma equipe.

16.2. O árbitro deverá comunicar a advertência ao jogador ou oficial infrator e ao secretario/cronometrista mostrando um cartão amarelo (Gesto manual nº 13).

EXCLUSÃO

16.3. Uma exclusão (2 minutos) é a punição adequada para:

a) Uma substituição errada, se um jogador adicional ingressa na quadra ou se um jogador interfere ilegalmente no jogo a partir da zona de substituições (4:5-6); observar, no entanto, a Regra 8:10b (II);
b) Por infrações do tipo indicado na Regra 8:3, se o jogador e/ou sua equipe já havia recebido o número máximo de advertências (ver 16:1, Comentário);
c) Por infrações do tipo indicado na Regra 8:4;

d) Por atitude antidesportiva por parte de um jogador, tal como se indica na Regra 8:7, se o jogador e/ou sua equipe já havia recebido o número máximo de advertências;

e) Por atitude antidesportiva por parte de um oficial de equipe, tal como se indica na Regra 8:7, se um oficial dessa equipe já havia recebido uma advertência;

f) Por atitude antidesportiva de um jogador ou oficial de equipe, como se indica na Regra 8:8; ver também 4:6;

g) Como consequência de uma desqualificação de um jogador ou de um oficial de equipe (16:8, 2º parágrafo; ver, no entanto 16:11b);

h) Por atitude antidesportiva de um jogador cometida antes de que o jogo tenha sido reiniciado, mas depois de que à ele tenha sido decretado uma exclusão por 2 minutos (16:9a).

COMENTÁRIO:

Não é possível, sancionar os oficiais de equipe com mais de uma exclusão por 2 minutos no total.

Quando uma exclusão por 2 minutos for assinalada contra um oficial, de acordo com a Regra 16:3d-e, permite-se ao oficial permanecer na área de substituição e cumprir com suas funções. No entanto, o número de jogadores na quadra será reduzido durante 2 minutos.

16.4. Depois de solicitar um *time-out*, o árbitro deverá comunicar claramente a exclusão ao jogador infrator e ao secretário/cronometrista, mediante o gesto manual prescrito para tal circunstância, ou seja, um braço levantado com dois dedos estendidos (Gesto manual nº 14).

16.5. Uma exclusão será sempre por 2 minutos do tempo de jogo; a terceira exclusão do mesmo jogador também sempre implica sua desqualificação (16:6d).

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

O tempo de exclusão começa quando o jogo for reiniciado por um apito.

Se o tempo de exclusão de um jogador não terminou ao finalizar o primeiro período da partida, o tempo restante deverá ser transferido para o segundo período. Esta mesma regra se aplica para as situações que vão desde o tempo

de jogo regulamentar para as prorrogações e entre os períodos extras. Uma exclusão por 2 minutos que não for cumprida até final das prorrogações, indica que o jogador não estará autorizado a participar no desempate subsequente, tal como tiros de 7 metros, de acordo com o Comentário da Regra 2:2.

DESQUALIFICAÇÃO

16.6. Uma desqualificação é a punição adequada para:

a) Infrações dos tipos indicados nas Regras 8:5 e 8:6;
b) Por atitude antidesportiva grave do tipo indicada na Regra 8:9, ou por atitude antidesportiva extremamente grave do tipo das indicadas na Regra 8:10 cometidas por um jogador ou um oficial de equipe, seja dentro do campo de jogo ou fora dele;
c) Por atitude antidesportiva de qualquer um dos oficiais de equipe de acordo com a Regra 8:7, se coletivamente eles já haviam recebido uma advertência e uma exclusão por dois minutos de acordo com as Regras 16:1b e 16:3d-e;
d) Devido à terceira exclusão de um mesmo jogador (16:5);
e) Por atitude antidesportiva significativa ou repetida durante um procedimento de desempate tal como a execução de tiros de 7 metros (2:2, Comentário e 16:10).

16.7. Depois de solicitar um time-out, os árbitros devem comunicar a desqualificação para o jogador ou oficial infrator e ao secretário/cronometrista segurando ao alto um cartão vermelho (Gesto manual nº 13).

16.8. A desqualificação de um jogador ou de um oficial será sempre para todo o restante do tempo de jogo. O jogador ou oficial deve abandonar imediatamente a quadra e da área de substituição. Depois de abandoná-la, não se permite ao jogador ou oficial manter nenhuma forma de contato com a equipe.

A desqualificação de um jogador ou oficial de equipe durante o tempo de jogo seja dentro da quadra ou fora dela, sempre acarreta uma exclusão por 2 minutos para a equipe. Isto significa que o número de seus jogadores na quadra de jogo será reduzido em um (16:3f). A redução na quadra durará, contudo, 4 minutos se o jogador foi desqualificado nas circunstâncias indicadas na Regra 16:9b-d.

Uma desqualificação reduz o número de jogadores ou oficiais disponíveis para a equipe (exceto no caso contemplado em 16:11b). A equipe pode, contudo, completar novamente o número de seus jogadores na quadra de jogo quando expirar o tempo da exclusão por 2 minutos.

Como é indicado nas Regras 8:6 e 8:10, as desqualificações pelos motivos indicados nessas regras devem ser informados por escrito às autoridades competentes para haver uma ação posterior. Em tais casos, tanto o "oficial responsável pela equipe" como o Delegado (ver Esclarecimento 7) deverão ser informados imediatamente após a decisão.

MAIS DE UMA VIOLAÇÃO NA MESMA SITUAÇÃO

16.9. Se um jogador ou oficial de equipe cometem, de forma simultânea ou sucessiva, mais de uma violação antes que o jogo tenha sido reiniciado, e estas violações requerem punições diferentes, então, em princípio somente a mais severa destas punições deve ser ministrada.

Há, contudo, as seguintes exceções específicas, onde em todos os casos, a equipe deve reduzir a quantidade de seus jogadores na quadra durante 4 minutos:

a) Se um jogador recém excluído por 2 minutos cometer uma atitude antidesportiva antes de ser reiniciado o jogo, deve ser sancionado com uma exclusão por 2 minutos adicional (16:3g). (Se a exclusão adicional for a terceira individual, então o jogador será desqualificado);

b) Se um jogador recém desqualificado (diretamente ou devido a uma terceira exclusão) cometer uma atitude antidesportiva antes de ser reiniciado a partida, sua equipe receberá uma punição adicional de tal forma que a redução durará 4 minutos (16:8, 2º parágrafo);

c) Se um jogador recém excluído por 2 minutos cometer uma atitude antidesportiva grave ou extrema antes da partida ser reiniciada, deve ser desqualificado (16:6c). Estas punições combinadas originarão uma redução durante 4 minutos (16:8, 2º parágrafo);

d) Se um jogador recém desqualificado (diretamente ou devido a uma terceira exclusão) cometer uma atitude antidesportiva grave ou extrema antes da partida ser reiniciada, sua equipe receberá uma punição adicional de tal forma que a redução durará 4 minutos (16:8, 2º parágrafo).

INFRAÇÕES DURANTE O TEMPO DE JOGO

16.10. As punições por ações feitas durante o tempo de jogo estão estabelecidas nas Regras 16:1, 16:3 e 16:6. No conceito "tempo de jogo" estão incluídas todos os descansos, os time-outs, os tempos técnicos e os períodos das prorrogações. Em todos os outros procedimentos de desempate (tal como tiros de 7 metros), só se aplica a Regra 16:6. Neste caso, qualquer forma de atitude antidesportiva significante ou repetida impede a participação posterior do jogador implicado (ver Regra 2:2, Comentário).

INFRAÇÕES FORA DO TEMPO DE JOGO

16.11. As atitudes antidesportivas, atitudes antidesportivas graves, atitudes antidesportivas extremas ou quaisquer formas de ações particularmente imprudentes (ver Regras 8:6-10) cometidas por um jogador ou oficial de equipe que aconteçam dentro do recinto onde se está disputando a partida, mas fora do tempo de jogo, deverão ser punidas como se indica a seguir:

Antes da partida:

a) Uma advertência deve ser ministrada em caso de atitude antidesportiva segundo as Regras 8:7-8;

b) Uma desqualificação para o jogador ou oficial culpado será a punição nos casos de ações julgadas segundo as Regras 8:6 e 8:10, mas a equipe tem permissão de começar com 14 jogadores e 4 oficiais. A Regra 16:8, 2º parágrafo, só tem validade para as infrações ocorridas durante o tempo de jogo. De acordo com isto, essa desqualificação não acarretará uma exclusão por 2 minutos.

As sanções disciplinares relacionadas a infrações cometidas antes do começo da partida podem ser implementadas em qualquer momento durante o jogo, sempre que se descubra que a pessoa culpada é um participante na partida, desde que este fato não pôde ser estabelecido ainda no momento do incidente.

Depois da partida:

c) Um Relatório escrito.

REGRA 17 – OS ÁRBITROS

17.1. Dois árbitros com igual autoridade serão os responsáveis por cada partida. Eles são assistidos por um secretário e um cronometrista.

17.2. Os árbitros monitoram a conduta dos jogadores e dos oficiais de equipe desde o momento em que entram ao recinto da partida até que o abandonem.

17.3. Antes que comece a partida, os árbitros são responsáveis em inspecionar a quadra de jogo, as balizas e as bolas, designando as que serão utilizadas (Regras 1 e 3:1).

Os árbitros, também constatam a presença de ambas as equipes com seus uniformes apropriados. Eles verificam a súmula de jogo e examinam o equipamento esportivo dos jogadores. Além disso, se asseguram que o número de jogadores e oficiais na zona de substituições esteja dentro dos limites regulamentários e conferem a presença e identidade do "oficial responsável pela equipe" de cada uma das equipes. Qualquer irregularidade deve ser corrigida (4:1-2 e 4:7-9).

17.4. O sorteio (10:1) deve ser efetuado por um dos árbitros na presença do outro árbitro e do "oficial responsável pela equipe" de cada uma das equipes; ou na presença de um oficial ou de um jogador (por exemplo, um capitão de equipe) que atuará como representante do "oficial responsável pela equipe".

17.5. A princípio, a partida inteira deve ser conduzida pelos mesmos árbitros.

É responsabilidade deles, assegurar que o jogo se desenvolva de acordo com as regras, tendo o dever de penalizar qualquer infração (ver, contudo, Regras 13:2, e 14:2).

Se um dos árbitros ficar incapacitado de continuar na partida, o outro dará prosseguimento sozinho.

NOTA: *A IHF e as Federações Continentais e Nacionais tem o direito de aplicar regulamentações diferentes em suas áreas de responsabilidade, com respeito à aplicação dos parágrafos 1 e 3 na Regra 17:5.*

17.6. Se ambos os árbitros apitam uma infração e concordam sobre qual equipe deve ser penalizada, mas tem opinião diferente relacionadas a severidade da punição, então a mais severa das duas punições deverá ser aplicada.

17.7. Se ambos os árbitros apitam uma infração, ou se a bola saiu da quadra, e os dois árbitros mostram opiniões diferentes sobre qual equipe deveria ter a posse da bola, então uma decisão conjunta encontrada por eles depois de uma breve consulta, será aplicada. Se eles não encontrarem uma decisão conjunta, prevalecerá a opinião do árbitro central.

Um time-out é obrigatório neste caso. Após a consulta, os árbitros deverão sinalizar claramente o gesto manual correspondente e a partida se reiniciará depois de um apito (2:8d, 15:5).

17.8. Ambos os árbitros são responsáveis pelo controle do placar. Anotarão, também, as advertências, as exclusões e as desqualificações.

17.9. Ambos os árbitros são responsáveis pelo controle do tempo de jogo. Em caso de dúvida sobre a exatidão do tempo de jogo, os árbitros devem decidir conjuntamente (ver também Regra 2:3).

***NOTA**: A IHF e as Federações Continentais e Nacionais têm o direito de aplicar regulamentações diferentes em suas áreas de responsabilidade, com respeito à aplicação das Regras 17:8 e 17:9.*

17.10. Depois da partida, os árbitros tem a responsabilidade de assegurar o correto preenchimento da súmula de jogo.

As desqualificações do tipo indicado nas Regras 8:6 e 8:10, devem ser explicadas no relatório de jogo.

17.11. As decisões dos árbitros fundamentadas em suas observações dos fatos ou os seus julgamentos são irrevogáveis.

Somente podem ser impetradas apelações contra decisões que não estejam em conformidade com as regras.

Durante a partida, somente os respectivos “oficiais responsáveis pela equipe” estão autorizados a se dirigir aos árbitros.

17.12. Os árbitros tem o direito de suspender uma partida temporariamente ou definitivamente.

Antes de suspender uma partida definitivamente, os árbitros devem fazer todos os esforços possíveis para continuá-la.

17.13. O uniforme preto está reservado primariamente para os árbitros.

17.14. Os árbitros e os Delegados podem usar equipamento eletrônico para sua comunicação pessoal. As regras para sua utilização são determinadas pela respectiva Federação.

REGRA 18 – O SECRETÁRIO E O CRONOMETRISTA

18.1. Em principio, o cronometrista tem a responsabilidade principal de controlar o tempo de jogo, os *time-outs* e os tempos de exclusão dos jogadores excluídos.

O secretário tem a responsabilidade principal de controlar a lista de jogadores, a súmula de jogo, a entrada de jogadores que chegam após a partida ter começado e o controle para a entrada de jogadores que não estão autorizados a participar.

Outras tarefas, tais como o controle do número de jogadores e oficiais de equipe na zona de substituições e a saída ou entrada de jogadores suplentes, são consideradas como de responsabilidade compartilhada.

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

Consultar também o Esclarecimento nº 7 que diz respeito aos procedimentos adequados para as intervenções do secretário/cronometrista quando estiverem cumprindo algumas funções indicadas anteriormente.

18.2. Se não existir um placar eletrônico com cronômetro disponível, o cronometrista deve manter os "oficiais responsáveis" de ambas as equipes informados sobre o tempo jogado ou o que falta jogar, especialmente depois de um time-out.

Se não existir um placar eletrônico com cronômetro com sinal automático de fim de jogo, o cronometrista assume a responsabilidade de finalizar o primeiro período e a partida (ver Regra 2:3).

Se o placar eletrônico não é capaz de mostrar também os tempos de exclusão (pelo menos três por cada equipe durante as competições I.H.F.), o cronometrista deverá escrever o final do tempo de exclusão, junto como número do jogador excluído, em um papel que ficará sobre a mesa de controle.

OS GESTOS MANUAIS DA IHF

OS GESTOS MANUAIS DA I.H.F.

Quando se sanciona um tiro livre ou um tiro de saída ou lateral, os árbitros devem indicar imediatamente a direção em que o tiro deve ser executado (Gestos manuais 7 ou 9).

Logo após isso, se corresponder ao caso, eles deveriam realizar o gesto manual obrigatório que corresponda a indicação de qualquer sanção disciplinar (Gestos manuais 13 –14).

Se for conveniente para explicar as razões por que se sancionou um tiro livre ou um tiro de 7 metros, poderia ser feito, como caráter informativo, alguns dos gestos manuais indicados segundo os números 1–6 e 11. (No entanto, sempre deveria ser realizado o Gesto manual nº 11 naquelas situações em que a decisão de tiro livre por jogo passivo não foi precedida pelo Gesto manual nº 17).

Os Gestos manuais nº 12, 15 e 16 são obrigatórios naquelas situações onde são aplicáveis.

Os Gestos manuais nº 8, 10 e 17 são usados nos casos em que os árbitros os considerarem necessários.

ÍNDICE DOS GESTOS MANUAIS ***PÁGINA***

1.	Invasão da área de gol	64
2.	Duplo drible	64
3.	Sobre-passos, segurar a bola por mais de 3 segundos	64
4.	Deter, segurar ou empurrar	65
5.	Golpear	65
6.	Falta de ataque	65
7.	Tiro lateral – direção	66
8.	Tiro de meta	66
9.	Tiro livre – direção	66
10.	Manter a distância de 3 metros	67
11.	Jogo passivo	67
12.	Gol	67
13.	Advertência (amarelo) - Desqualificação (vermelho)	68
14.	Exclusão (2 minutos)	68
15.	Time – Out	68
16.	Permissão para 2 pessoas (que estão “autorizadas a participar”) para entrar na quadra de jogo durante um time – out	69
17.	Gesto de pré-passivo	69

1

Invasão da área de gol

2

Duplo Drible

3

Sobre-Passos ou Segurar a Bola por Mais de Três Segundos

4

Deter, segurar ou empurrar

5

Golpear

6

Falta de Ataque

7

Tiro de Lateral – Direção

8

Tiro de Meta

9

Tiro Livre – Direção

10

Manter a distância de 3 metros

11

Jogo Passivo

12

Gol

13

Advertência (Amarelo)
Desqualificação (Vermelho)

14

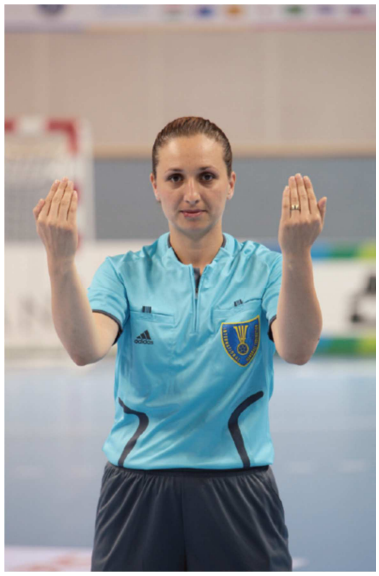
Exclusão (2 Minutos)

15

Time-Out

16

Permissão para 2 pessoas (que estão “autorizadas a participar”) para entrar na quadra de jogo durante um time – out



17

Gesto de Pré-Passivo

ESCLARECIMENTOS DAS REGRAS DE JOGO

ESCLARECIMENTOS DAS REGRAS DE JOGO

ÍNDICE DOS ESCLARECIMENTOS ***PÁGINA***

1.	Execução de Um Tiro Livre Após o Apito Final da Partida (2:4-6)	74
2.	Time – Out (2:8)	75
3.	Tempo Técnico (2:10)	77
4.	Jogo Passivo (7.11-12)	79
5.	Tiro de Saída (10:3)	84
6.	Definição de Clara Chance de Marcar Um Gol (14:1)	85
7.	Intervenção Feita Pelo Cronometrista ou Delegado	86

1. EXECUÇÃO DE UM TIRO LIVRE APÓS O APITO FINAL DA PARTIDA (2:4-6)

Em muitos casos, a equipe que tem a oportunidade de executar um tiro livre após o tempo de jogo ter espirado não está realmente interessada em tentar converter um gol, seja porque o resultado da partida está definido ou porque a posição de tal tiro está demasiadamente longe da baliza adversária. Mesmo que tecnicamente as regras requeiram que este tiro livre seja executado, os árbitros deveriam mostrar boa compreensão e considerar o tiro executado se um jogador, que está aproximadamente na posição correta, simplesmente deixar a bola cair ao solo ou entregá-la na mão dos árbitros.

Naqueles casos em que for evidente que a equipe quer tentar converter um gol, os árbitros devem tentar de encontrar um balanço entre permitir essa oportunidade (mesmo que seja muito pequena) e assegurar que a situação não culmine numa excessiva perda de tempo e "encenações teatrais". Isto significa que os árbitros devem manter os jogadores em suas respectivas posições e prontos rapidamente, para que o tiro livre possa ser executado sem demoras. Devem fazer se cumprir as novas restrições indicadas na Regra 2:5 que diz respeito às posições dos jogadores e as substituições (4:5 e 13:7).

Os árbitros também devem estar alertas para sancionar outras infrações cometidas por parte das duas equipes. Avanços persistentes dos jogadores defensores devem ser sancionados (15:4, 15:9; 16:1b, 16:3d). Além disso, os jogadores atacantes frequentemente violam as regras durante a execução; por exemplo, quando um ou mais jogadores cruzam a linha de tiro livre depois do apito, mas antes da execução (13:7, 3º parágrafo), ou quando o executante se move ou salta ao lançar (15:1, 15:2,15:3). É muito importante não conceder nenhum gol convertido ilegalmente.

2. TIME – OUT (2:8)

À parte das situações indicadas na Regra 2:8, onde é obrigatório solicitar um time-out, os árbitros deverão julgar a conveniência de solicitá-lo também em outras oportunidades. Algumas situações típicas em que, apesar de não ser obrigatório, pode-se solicitar um time-out em circunstâncias normais são:

a) Existem influências externas, por exemplo, quando se deve limpar a quadra de jogo.
b) Um jogador parece estar lesionado.
c) Uma equipe está claramente desperdiçando tempo, por exemplo, quando demora na execução de um tiro ou quando um jogador lança a bola longe ou não a libera imediatamente.
d) Se a bola tocar o teto ou objeto fixado sobre a quadra de jogo (11:1) e a bola for rebatida para muito longe do local do tiro lateral correspondente, causando uma demora inusitada.

Quando se determina a necessidade de solicitar um *time-out*, nestas e em outras circunstâncias, os árbitros deveriam considerar antes de tudo, se a interrupção do jogo, sem um *time-out*, poderia originar uma vantagem antidesportiva para uma das equipes. Por exemplo, se uma equipe está vencendo por uma larga margem ao final da partida, então poderia não ser necessária assinalar um *time-out* para uma breve limpeza de piso. Da mesma forma, 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, não há razão para outorgar um *time-out.*

Outro fator importante é a duração esperada desta interrupção. A duração de uma interrupção causada pela lesão de um jogador é frequentemente difícil de estimar, assim, é mais seguro solicitar diretamente um *time-out*. Inversamente, os árbitros não deveriam apressar-se em solicitar um *time-out* só porque a bola saiu da quadra de jogo. Em tais casos, a bola volta frequentemente pronta para ser jogada quase que imediatamente. Se não ocorrer assim, os árbitros deveriam estar concentrados para colocar a bola reserva rapidamente em jogo (3:4), precisamente para evitar as solicitações desnecessárias de *time-out*.

A obrigatoriedade em solicitar um *time-out* em conexão com um tiro de 7 metros foi removida. Todavia, em algumas ocasiões, pode ser necessário solicitar um *time-out* baseado em um juízo subjetivo de acordo com os princípios recém discutidos.

Isto pode envolver situações onde uma das equipes demora claramente na execução, incluindo, por exemplo, uma substituição do goleiro ou do executante.

3. TEMPO TÉCNICO (2:10)

Cada equipe tem o direito de receber um máximo de três tempos técnicos de um (1) minuto de duração. Em cada período do tempo de jogo regular cada equipe tem o direito de receber um máximo de dois (1-minuto) tempos técnicos. As equipes não têm direito de receber um tempo técnico durante as prorrogações.

Entre dois tempos técnicos de uma mesma equipe, os adversários devem ter pelo menos uma vez a posse de bola. 3 cartões verdes, com os números 1, 2 e 3 respectivamente, estarão disponíveis para cada equipe. As equipes receberão os cartões com os números 1 e 2 no primeiro período de jogo e os cartões 2 e 3 no segundo período, desde que eles não receberam mais de um tempo técnico no primeiro período. No caso que eles receberam dois tempos técnicos no primeiro período, eles receberão somente o cartão verde número 3.

Dentro dos <u>últimos 5 minutos</u> do tempo regulamentar de jogo, somente um tempo técnico por equipe será concedido.

A equipe que deseja solicitar um tempo técnico deverá fazê-lo com o auxílio de um cartão verde, colocado por um oficial da equipe na mesa de controle, em frente ao cronometrista (É recomendável que o cartão verde possua aproximadamente 15 x 20 cm e tenha uma grande letra T em cada lado).

Uma equipe pode solicitar seu tempo técnico somente quando tiver 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, será concedido o tempo técnico imediatamente. Caso contrário o cartão verde deveria retornar para a equipe requisitante.

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 à equipe que requereu o tempo técnico.

O cartão verde é colocado sobre a mesa, no lado da equipe que o requereu e deve permanecer ali 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

anota na súmula o tempo de jogo em que o tempo técnico foi solicitado para a equipe que o requereu.

Durante o tempo técnico, os jogadores e oficiais de equipe permanecem nas imediações de suas áreas de substituição, seja dentro ou fora da quadra. Os árbitros permanecem no centro da quadra, mas um deles pode aproximar-se da mesa brevemente para realizar consultas.

Para o propósito das punições segundo a Regra 16, um tempo técnico se define como parte do tempo de jogo (16:10), de tal forma que tanto as atitudes antidesportivas como outros tipos de infrações são sancionadas da maneira normal. Neste contexto, é irrelevante se o jogador ou oficial implicado se encontram dentro ou fora da quadra de jogo. Da mesma forma, uma advertência, exclusão ou desqualificação segundo as regras 16:1-3 e 16:6-9 pode ser dada por atitude antidesportiva (8:7-10) ou por ações do tipo indicadas na Regra 8:6b.

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

As equipes são obrigadas a estar preparadas para reiniciar o jogo quando o tempo técnico expirar. A partida será reiniciada pelo tiro que correspondia à situação quando o tempo técnico foi concedido; ou, se a bola estava em jogo, por meio de um tiro livre a favor da equipe requisitante do tempo técnico, a executar-se do lugar em que se encontrava a bola no momento da interrupção.

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

NOTA: *A IHF e as Federações Continentais e Nacionais podem aplicar regulamentos derivados e de acordo com a Nota na Regra 2:10, cada equipe tem o direito de receber um máximo de três tempos técnicos durante o tempo de jogo regular, mas não durante o período extra. Não mais do que dois tempos técnicos podem ser cedidos em cada período do tempo regular de jogo. Entre dois tempos técnicos de uma equipe, o adversário deve ter pelo menos uma vez a posse de bola. 3 cartões verdes, numerados 1, 2 e 3 respectivamente, estão disponíveis para cada equipe. As equipes recebem os cartões numerados "1" e "2" no primeiro período da partida e os cartões nº "2" e "3" no segundo período, desde que não tenham recebido mais do que um tempo técnico no primeiro período. No caso de terem solicitado e recebido dois tempos técnicos no primeiro período, receberão somente o cartão verde nº "3".*

Durante os últimos 5 minutos do tempo regular da partida, somente um tempo técnico por equipe será concedido.

4. JOGO PASSIVO (7.11-12)

A. LINHAS GERAIS

As aplicações das regras relacionadas ao jogo passivo têm por objetivo prevenir métodos pouco atrativos de se jogar e demoras intencionais durante o transcurso da partida. Isto requer que os árbitros reconheçam e julguem os métodos passivos de maneira consistente durante a partida.

Os métodos passivos de jogo podem acontecer em todas as fases de ataque de uma equipe, por exemplo, quando a bola estiver se movendo lentamente na quadra durante a transição entre a defensa e o ataque, durante a fase de organização de um ataque ou durante a fase de finalização do mesmo.

As formas passivas de jogar podem ser usadas relativamente com maior frequência nas seguintes situações:

- Uma equipe ganha por pequena margem perto do final da partida;
- Uma equipe tem um jogador excluído;
- Quando a capacidade de uma equipe é superior, especialmente na defesa.

Os critérios mencionados nas seguintes especificações raramente aplicam por si só, mas sim geralmente devem ser julgados em sua totalidade por parte dos árbitros. Em particular, deve ser tomado em conta o impacto de um trabalho defensivo ativo realizado em conformidade com as regras.

B. UTILIZAÇÃO DO GESTO DE PRÉ-PASSIVO:

O gesto de pré-passivo deveria ser usado particularmente nas seguintes situações:

B1. Gesto de Pré-passivo quando as substituições forem realizadas lentamente ou quando a bola se mover lentamente na transição da defensa para o ataque:

Os indicadores típicos desta situação são:

- Os jogadores estão parados nas imediações do centro da quadra, esperando as substituições ser completadas;
- Um jogador está demorando na execução de um tiro livre (fingindo não saber o lugar correto), de um tiro de saída (através de uma lenta reposição de bola

feita pelo goleiro, com um passe errado até o centro ou por caminhar lentamente com a bola até o centro), de um tiro de meta ou de um tiro lateral, depois de a equipe ter sido previamente advertida pelo uso de tais práticas lentas;

- Um jogador estiver parado quicando a bola;
- A bola for jogada para trás na própria meia quadra de jogo, mesmo quando os adversários não estão exercendo nenhuma pressão.

B2. Gesto de Pré-passivo em relação a uma substituição tardia, durante a fase de organização do ataque:

Os indicadores típicos desta situação são:

- Todos os jogadores já ocuparam as devidas posições no ataque;
- A equipe começa a fase de organização com uma etapa de passes preparatória;
- Logo após essa etapa ter começado, a equipe realiza uma substituição de jogadores.

***COMENTÁRIO*:**
Uma equipe que tentou um contra-ataque rápido partindo 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 realizar uma rápida substituição de jogadores nesse estágio.

B3. Durante uma fase de organização excessivamente longa:

Em princípio, uma equipe deve sempre ter permissão para realizar uma fase de organização com uma etapa de passes preparatórios antes que ela possa começar uma ação de ataque.

Os indicativos típicos de uma fase de organização excessivamente longa são:

- A equipe atacante não realiza nenhuma ação de ataque objetiva.

COMENTÁRIO:
Uma "ação de ataque objetiva" existe particularmente quando a equipe atacante utiliza métodos táticos para mover-se de tal forma que seus jogadores ganhem uma vantagem espacial sobre os defensores, ou quando aumentam o ritmo de ataque em comparação com a fase de organização:

- *Seus jogadores estão recebendo repetidamente a bola enquanto estão parados ou distanciando-se da baliza;*
- *Quicam repetidamente a bola enquanto estão parados;*
- *Quando, confrontado por um oponente, o jogador atacante gira prematuramente seu corpo esperando que os árbitros interrompam o jogo; ou não ganha nenhuma vantagem espacial sobre o defensor;*
- *Ações defensivas ativas: a existência de métodos ativos de defensa impedem os atacantes de aumentar o ritmo, porque os defensores bloqueiam as trajetórias da bola, ou impedem os movimentos pretendidos pelos jogadores;*
- *Um critério especial para fases de organização excessivamente longas é quando a equipe atacante não consegue aumentar claramente o ritmo para passar da fase de organização para a fase de definição.*

C. COMO DEVERIA SER UTILIZADO O GESTO DE PRÉ-PASSIVO:

Se um árbitro (pode ser o árbitro central ou de gol) reconhece a ocorrência do jogo passivo, deve levantar seu braço (Gesto manual nº 17) para indicar que, em seu juízo, a equipe que está em posse da bola não está tentando chegar a uma posição de arremesso à baliza. O outro árbitro deveria também mostrar o mesmo gesto.

O gesto de pré-passivo informa que a equipe que está em posse da bola não está fazendo nenhuma tentativa para criar uma oportunidade de gol, ou que está atrasando repetidamente o reinício do jogo.

O gesto forma se mantém até que:

- O ataque tenha finalizado
- O gesto de pré-passivo já não tenha mais validade (ver mais abaixo)

Um ataque começa quando a equipe toma posse da bola e se considera finalizado quando a equipe converte um gol ou perde a posse.

O gesto de pré-passivo <u>normalmente tem validade durante o resto do ataque</u>. No entanto, durante o curso de um ataque há <u>duas situações onde o julgamento de jogo passivo já não é mais válido, e o sinal de pré-passivo deve cessar imediatamente:</u>

a) A equipe em posse arremessa ao gol e <u>a bola retorna até esta equipe vindo após golpear na baliza ou no goleiro</u> (diretamente ou em forma de um tiro lateral), ou

b) Um jogador ou um oficial da equipe defensora recebe uma punição progressiva conforme a Regra 16, devido a uma infração ou a uma conduta antidesportiva.

Nestas duas situações, a equipe em posse deve ter a permissão para uma nova fase de organização.

D. DEPOIS DE MOSTRAR O GESTO DE PRÉ-PASSIVO:

Depois de mostrar o gesto de pré-passivo, os árbitros deveriam permitir que a equipe em posse de bola tenha algum tempo para mudar sua atuação. A respeito disso, os árbitros devem ter em conta os níveis de destreza de acordo com as diferentes idades e categorias de jogo.

A equipe advertida deveria ter dessa forma a possibilidade de preparar uma ação de ataque à baliza.

Se a equipe em posse de bola não faz uma tentativa reconhecida de alcançar uma posição de onde possa realizar um arremesso à baliza, então um dos árbitros decide que está se cometendo jogo passivo (Regras 7:11-12). (Ver também, mais adiante, os "Critérios para tomada de decisão depois de mostrar o gesto de pré-passivo")

OBSERVAÇÃO:
O jogo passivo não deveria ser apitado durante um movimento à frente com possibilidade de arremessar a baliza do adversário, ou quando o jogador com a bola demonstre que está tentando fazer um arremesso.

Critérios para tomada de decisão depois de mostrar o gesto de pré-passivo

D1. A equipe atacante

- Não há claro aumento no ritmo
- Não há ações de ataque em direção à baliza
- Ações um contra um, onde não se ganha vantagem espacial
- Demoras ao jogar a bola (por exemplo, porque a trajetória dos passes está sendo bloqueada pela equipe defensora)

D2. A equipe defensora

- A equipe defensora tenta impedir um aumento no ritmo ou uma ação de ataque mediante métodos defensivos ativos e regulamentários.
- O jogo passivo não deve ser apitado se uma defesa agressiva interfere o fluxo do ataque por meio de constantes infrações.

E. APÊNDICE

Indicações de uma redução do ritmo

- Ações laterais e não em profundidade em direção à baliza;
- Frequentes correrias diagonais em frente aos defensores sem exercer nenhuma pressão sobre eles;
- Não há ações de profundidade, tais como confrontar-se com o adversário 1 contra 1 ou passar a bola a jogadores posicionados entre as linhas de área de gol e da área de tiro livre;
- Repetidos passes entre dois jogadores sem nenhum claro incremento do ritmo ou ação em direção a baliza;
- Passar a bola entre todas as posiciones em quadra (extremos, pivôs e armadores) sem nenhum claro aumento do ritmo ou ações reconhecíveis em direção a baliza.

Indicações de ações 1 contra 1 onde não se ganha vantagem espacial

- Ações 1 contra 1 onde é obvio que não há lugar para uma penetração (alguns adversários bloqueiam o caminho a essa penetração);
- Ações 1 contra 1 sem o propósito de penetrar em direção a baliza;
- Ações 1 contra 1 onde o objetivo é simplesmente obter um tiro livre (por exemplo, decidindo ficar imóvel ou desistir da ação 1 contra 1 mesmo quando houve a possibilidade de penetração).

Indicações de métodos defensivos ativos em conformidade com as regras

- Tratar de não cometer infrações para evitar interromper o jogo;
- Obstruir as trajetórias dos atacantes, talvez usando dois defensores;
- Movimentos para frente, para bloquear as trajetórias de passe;
- Movimento dos defensores para frente, forçando que os atacantes se movam para trás em seu campo;
- Provocar que o ataque passe a bola para trás, para posições inofensivas.

5. TIRO DE SAÍDA (10:3)

Para a interpretação da Regra 10.3, como um princípio normativo, os árbitros deveriam ter em conta o objetivo de encorajar às equipes a executar o tiro de saída de forma rápida. Isto significa que os árbitros deveriam evitar ser rigorosos e não deveriam buscar motivos para interferir ou sancionar as equipes que tratam de executá-lo rapidamente.

Por exemplo, os árbitros devem evitar anotar os gols em seus cartões ou realizar outras tarefas que lhes impeçam de verificar rapidamente a posição dos jogadores em campo. O árbitro central deve estar preparado para apitar no exato momento em que o executante alcança a posição correta, desde que não haja nenhuma clara necessidade de corrigir a posição dos outros jogadores. Os árbitros devem ter em mente que os companheiros do jogador executante podem mover-se e cruzar a linha central logo que soar o apito. (Este caso é uma exceção do princípio básico da execução dos tiros).

Apesar de a regra mencionar que o executante deve colocar um pé sobre o centro da linha central, com uma tolerância de 1,5 metros para cada lado, os árbitros não deveriam ser excessivamente exigentes com respeito a este ponto e preocupar-se por uns poucos centímetros. O principal é evitar as situações injustas e as incertezas do adversário com respeito a onde e quando se executa o tiro de saída.

Além do mais, a maioria das quadras de jogo não tem o ponto central marcado e em alguns casos tem a linha central interrompida por anúncios publicitários no centro. Nestas situações, tanto o executante como o árbitro, necessitarão estimar a correta posição e qualquer insistência na exatidão seria irreal e inapropriada.

6. 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 tem o domínio da bola e o corpo equilibrado, estiver posicionado perto da área de gol da equipe adversária com a possibilidade de arremessar ao gol, sem que nenhum jogador seja capaz de colocar-se em sua frente para impedir o arremesso por meios legais.

Isto também se aplica se o jogador ainda não tem controle da bola, mas está pronto para uma recepção imediata da mesma, sempre e quando não haja um jogador adversário em posição de evitar a recepção da bola por meios legais.

b) Um jogador que tem domínio da bola e o corpo equilibrado e estiver correndo (ou driblando) sozinho em contra-ataque em direção ao goleiro, sem que nenhum jogador da equipe adversária seja capaz de colocar-se a sua frente e parar o contra-ataque.

Isto também se aplica se o jogador ainda não tem controle da bola, mas está pronto para uma recepção imediata da mesma, sempre que o goleiro adversário por meio de uma colisão como se indica no Comentário da Regra 8:5 impede a recepção da bola. Neste caso especial, as posições dos jogadores defensores são irrelevantes.

c) Um goleiro abandona sua área de gol e um adversário, que está com a bola dominada e seu corpo equilibrado, tem uma clara e desimpedida oportunidade de arremessar a bola dentro da baliza vazia.

7. INTERVENÇÃO FEITA PELO CRONOMETRISTA OU DELEGADO

Se o cronometrista (ou um Delegado) intervém quando a partida já está interrompida, o jogo se reinicia com o tiro que corresponda à razão da interrupção.

Se o cronometrista (ou um Delegado) interromper a partida quando a bola está em jogo, aplicam-se as seguintes regulações:

A. Substituição ilegal ou entrada ilegal de um jogador (Regras 4:2-3, 5-6)

O cronometrista (ou Delegado) deve interromper a partida imediatamente, sem ter em conta o conceito da "vantagem" que se indica nas Regras 13:2 e 14:2. Se esta interrupção evita uma clara chance de gol, e se é que a interrupção foi devida a uma infração cometida pela equipe defensora, o jogo se reiniciará mediante a execução de um tiro de 7 metros de acordo com a Regra 14:1a. Em todos os outros casos, a partida se reinicia com um tiro livre.

O jogador culpado será sancionado de acordo com a Regra 16:3. No entanto, no caso de entrada ilegal segundo a Regra 4:6 durante una clara chance de gol, o jogador será sancionado de acordo com a Regra 16:6b em conjunção com a Regra 8:10b.

B. Interrupção por outras razões, por exemplo, conduta anti-desportiva na área de substituições

a) Intervenção do cronometrista

O cronometrista deveria esperar até a seguinte interrupção no jogo e nesse momento informar aos árbitros.

Se apesar disto o cronometrista interromper a partida enquanto a bola estiver em jogo, a partida se reiniciará com um tiro livre favorável a equipe que tinha a bola no momento da interrupção. Se a interrupção foi causada por uma falta cometida pela equipe defensora e se a intervenção impediu uma clara chance de gol, então se deve conceder um tiro de 7 metros de acordo com a Regra 14:1b.

(O mesmo se aplica se o cronometrista interromper o jogo devido a um pedido de tempo técnico, e os árbitros o recusam porque a oportunidade é

incorreta. Se uma clara chance de gol for evitada por esta interrupção, então se deve conceder um tiro de 7 metros.)

O cronometrista não tem o direito de sancionar disciplinarmente a um jogador ou oficial de equipe. O mesmo se aplica aos árbitros se é que eles não observaram pessoalmente a infração. Em tais casos, só podem dar uma advertência informal. Se a infração informada relaciona-se com as Regras 8:6 ou 8:10, devem enviar um relatório escrito.

b) Intervenção do Delegado

Os Delegados Técnicos da IHF, de uma Federação Continental ou de uma Federação Nacional, que estejam em funções durante a partida, têm o direito de informar aos árbitros sobre uma decisão que esteja em contradição com as regras de jogo (exceto em caso de uma decisão dos árbitros baseada em suas observações dos fatos) ou da existência de uma infração na área de substituições.

O Delegado pode interromper a partida imediatamente. Neste caso, o jogo se reinicia com um tiro livre para a equipe que não cometeu a infração que levou a interrupção.

Se a interrupção foi causada por uma falta cometida pela equipe defensora e tal intervenção leva a impedir uma clara chance de gol, então se deve conceder um tiro de 7 metros de acordo com a Regra 14:1a.

Os árbitros estão obrigados a aplicar uma punição disciplinar de acordo com as instruções do Delegado.

Os feitos relacionados com infrações das Regras 8:6 ó 8:10 devem ser informados por escrito.

REGULAMENTO RELATIVO À ÁREA DE SUBSTITUIÇÃO

REGULAMENTO RELATIVO À ÁREA DE SUBSTITUIÇÃO

1. As áreas de substituições estão situadas fora da linha lateral, a esquerda e direita da prolongação da linha central e se estendem até o final dos respectivos bancos de suplentes. Se houver espaço, também se estendem por trás dos bancos suplentes (Regras de Jogo: Ilustração1).

   As regulamentações para os torneios organizados pela IHF ou Federações Continentais prescrevem que os bancos de suplentes e também as respectivas áreas dos "treinadores" deverão começar a uma distância de 3,5 m da linha central. Isto também se recomenda para eventos de outro nível.

   Não devem se encontrar objetos de nenhuma classe ao longo da linha lateral e em frente dos bancos de suplentes (no mínimo, por 8 metros da linha central).

2. Somente os jogadores e oficiais de equipe inscritos na súmula de jogo estão autorizados a permanecer na área de substituição (Regra 4:1-2). As cores que possam causar confusão com os jogadores da quadra da equipe adversária não devem ser permitidas

   Nos casos em que seja necessária a presença de um intérprete, este deverá situar-se atrás do banco de suplentes.

3. Os oficiais de equipe presentes na área de substituição devem estar vestidos com um equipamento desportivo completo, ou então usar roupa civil.

4. O secretário e o cronometrista deverão colaborar com os árbitros para controlar a ocupação das áreas de substituições, antes e durante a partida.

   Se antes de começar a partida houvera uma infração das Regras referente às áreas de substituições, o jogo não deverá começar até que as infrações tenham sido sanadas. Se a infração a estas Regras se produzir durante o transcurso da partida, deverá se esperar até a seguinte interrupção e o jogo não deverá reiniciar-se até quando se tenha eliminado as anomalias.

5. Durante a partida, os <u>oficiais de equipe</u> têm o direito e o dever, de dirigir e ocupar-se de sua equipe mantendo um espírito ético e desportivo de acordo com as Regras de Jogo. Deveriam, em princípio, ficar sentados no banco de suplentes.

No entanto, aos oficiais é **permitido** deslocarem-se dentro da "área de treinadores". A área de treinadores é a área diretamente em frente dos bancos e, se for possível, também diretamente por trás dos mesmos.

Os movimentos e a posição dentro da "área de treinadores" estão permitidos com o propósito de dar conselhos táticos e prover cuidados médicos. Em princípio, somente um oficial de equipe de cada vez, tem permissão para ficar de pé ou movimentar-se.

Por suposto, se permite que um oficial abandone a "área de treinadores" para imediatamente entregar o "cartão verde" e requerer um tempo técnico. Não obstante, os oficiais não têm permissão para abandonar a área de treinadores com o cartão verde e ficar de pé, na mesa de controle, esperando o momento para solicitar o tempo técnico.

O "oficial responsável pela equipe" pode, em situações especiais, abandonar a "área de treinadores", por exemplo, para manter um contato necessário com o secretário ou cronometrista.

Em princípio, os jogadores que se encontram na área de substituição deveriam ficar sentados no banco de suplentes.

Não obstante, aos jogadores é **permitido**:

- Movimentarem-se atrás do banco de suplentes para aquecer, sem bola, e sempre que haja espaço suficiente e que isso não confunda os adversários.

Não é permitido aos jogadores ou oficiais:

- Interferir ou insultar os árbitros, Delegados, secretário/cronometrista, jogadores, oficiais de equipe ou espectadores, comportando-se provocativamente ou protestando de qualquer outra maneira antidesportiva (verbalmente, com gestos ou expressões faciais).
- Abandonar a área de substituição para influenciar no desenvolvimento da partida.

Geralmente se espera que os oficiais de equipe e os jogadores permaneçam dentro da área de substituição de sua equipe. No entanto, se um oficial de equipe abandonar a área de substituição e se posicionar em outro lugar, perde o

direito a guiar e conduzir sua equipe. O oficial deve retornar àárea de substituição para recuperar seus direitos.

Geralmente, os jogadores e oficiais de equipe permanecem sob a jurisdição dos árbitros durante a partida, e as regras normais para as sanções disciplinares também se aplicam se um jogador ou oficial decide ocupar uma posição longe da quadra e fora da área de substituição. Por consequência, as condutas antidesportivas, condutas antidesportivas graves e as condutas antidesportivas extremas serão sancionadas da mesma maneira como se a infração houvesse acontecido na quadra ou na área de substituições.

6. Em caso de infrações ao Regulamento da Área de Substituição, os árbitros são obrigados a agir de acordo com as Regras 16:1b, 16:3d ou 16:6b (advertência, exclusão ou desqualificação).

GUIA PARA A CONSTRUÇÃO DAS BALIZAS E DA QUADRA DE JOGO

GUIA PARA A CONSTRUÇÃO DAS BALIZAS E DA QUADRA DE JOGO

a) A quadra de jogo (Ilustração1), consiste em um retângulo que mede 40 x 20 m. Deveria ser verificada medindo-se o comprimento de suas duas diagonais que, partindo do lado externo de um vértice até o lado externo do vértice oposto deveriam medir 44,72 m. O comprimento das diagonais para cada metade da quadra de jogo deveriam medir 28,28 m. (medidas a partir do lado externo de cada um dos vértices até o ponto médio exterior da linha central do lado oposto ao vértice da quadra.

A quadra de jogo está marcada com traços que recebem o nome de "linhas". A largura da linha de gol (entre os postes da baliza) tem 8 cm, igual aos postes. Todas as outras linhas tem uma largura de 5 cm. As linhas que separam duas áreas adjacentes da quadra de jogo podem ser substituídas por mudanças nas cores de ditas áreas.

b) A área de gol em frente a cada baliza, consiste de um retângulo de 3 x 6 m. conectado com dois quartos de círculo que se marcam com um raio de 6 m. Se constrói marcando uma linha reta de 3 m de comprimento paralela a linha de gol e a uma distância de 6 m, medida desde o lado exterior da linha de gol até o lado anterior da linha da área de gol. Esta linha continuará em ambos extremos com dois quartos de círculo que tem como centro o vértice posterior interno dos respectivos postes da baliza e tem um raio de 6 m. As linhas e os quartos de círculo que demarcam a área de gol se chamam linha de área de gol. A distância exterior entre os pontos onde os dois quartos de círculo encontram a linha de fundo medirá 15 m. (Ilustração5).

c) A linha descontinua de tiro livre (linha de 9 m) se marca de forma paralela e concêntrica a linha de área de gol, a uma distância que esteja 3 metros mais distante da linha de gol. Os segmentos de linha, assim como os espaços entre eles, medem 15 cm. Os segmentos deveriam ser marcados de forma tal que acabem em ângulo reto e em forma radial. As medições dos traços curvos são tomadas sobre a quina externa (Ilustração5).

d) A linha de 7 metros, de 1 m de comprimento, marca-se diretamente em frente ao gol, em forma paralela a linha de gol e a uma distância de 7 m desde o lado exterior da linha de gol até o lado anterior da linha de 7 metros (Ilustração5).

e) A linha de restrição do goleiro (linha de 4 metros) marca-se diretamente em frente a baliza com um comprimento de 15 cm. Ela é paralela alinha de gol e está a uma distância de 4 m, medidos desde o lado exterior da linha de gol até o lado anterior da linha de 4 metros, o que significa que a largura de ambas as linhas está incluído na medição (Ilustração 5).

f) A superfície de jogo deveria estar rodeada por una zona de segurança de pelo menos 1m de largura nas linhas laterais e de 2 m de largura atrás das linhas de fundo.

g) A baliza (Figura 2) está colocada no centro de cada linha de fundo. As balizas devem estar firmemente fixadas ao piso ou a parede que está atrás delas. As medidas interiores são de 3 metros de largura e de 2 metros de altura. Abaliza é um retângulo, o que significa que as diagonais internas têm um comprimento de 360,5 cm. (com um máximo permitido de 361 cm e um mínimo de 360 cm, quer dizer que a diferença máxima deve ser de 0,5 cm em cada uma das balizas). O lado posterior dos postes deve estar alinhado com o lado exterior da linha de gol (e da linha de fundo), o que significa que o lado anterior dos postes da baliza está colocado 3 cm a frente da linha de fundo.

Os postes da baliza e o travessão horizontal que os une, deveriam ser feitos de um material uniforme (por exemplo: madeira, metal leve ou material sintético) e têm uma seção quadrada de 8 cm, comas bordas arredondados com um raio de 4 +/- 1 mm. Nos três lados que são visíveis da quadra de jogo, os postes da baliza e os travessões devem estar pintados com listras de duas cores que contrastem claramente entre elas e como fundo da quadra. As duas balizas colocadas na mesma quadra de jogo devem possuir as mesmas cores.

Nos ângulos entre os postes e o travessão, as listras estão pintadas da mesma cor e medem 28 cm para cada lado. Todas as outras listras de cores medem 20 cm de comprimento. As balizas devem prover uma rede, chamada “rede do gol”, que deve ser fixada de forma tal que a bola lançada dentro da baliza não possa voltar imediatamente ou passar através dela. Se for necessário, pode-se utilizar uma rede adicional que se colocará dentro da baliza e por detrás da linha de gol. A distância entre a linha de gol e a rede adicional deveria ser de aproximadamente 70 cm (60 cm no mínimo).

h) A profundidade da rede da baliza por detrás da linha de gol deveria ser de 0,9 m na parte superior e 1,1 m. na parte inferior; ambas medidas com uma tolerância de +/- 0,1 m. O tamanho das malhas da rede não deveria ser maior que 10 x 10 cm. A rede deveria estar fixada aos postes e ao travessão pelo menos a cada 20

cm. Permite-se que a rede da baliza e a rede adicional sejam atadas juntas de forma tal que nenhuma bola possa passar entre as duas redes.

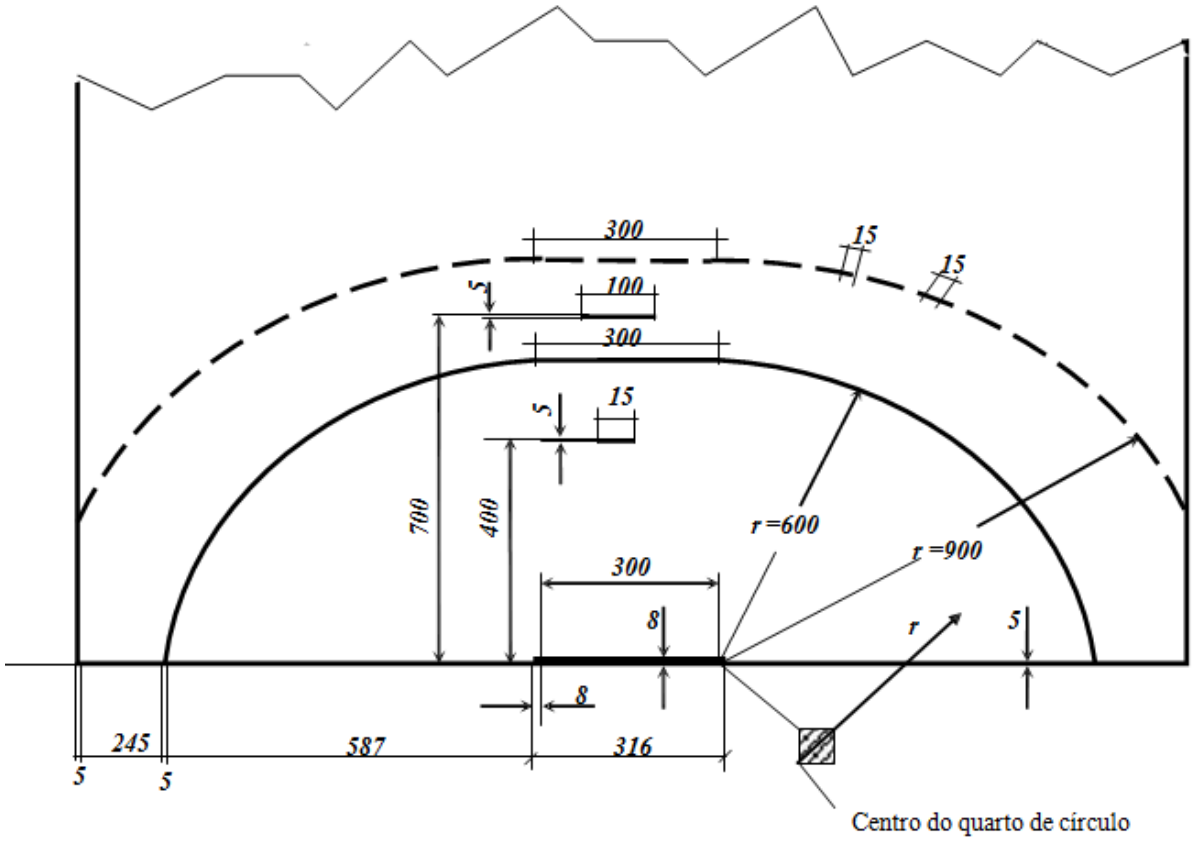
i) Atrás da baliza, no centro da linha de fundo e a uma distância de 1,5 m dela, deveria haver uma rede vertical, como uma barreira, com um comprimento de 9 - 14 metros e a uma altura de 5 m medidos desde o piso.

j) No centro das áreas de substituições, sobre uma das linhas laterais, se coloca a mesa do cronometrista. A mesa, cujo comprimento máximo é de 4 m, deveria ser colocada de 30 à 40 cm acima do nível do piso da quadra de jogo para permitir a correta visão do mesmo.

k) Todas as medidas sem especificações de tolerância, devem corresponder as normas ISO (International Standard Organization -ISO 2768 - 1: 1989).

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

FIGURA 5: A ÁREA DE GOL E SEUS ARREDORES



PUBLICAÇÃO FINAL DA IHF 2011

REGRAS DO JOGO 2010

Outubro 2011, Atualizada 2012

ESCLARECIMENTOS DAS REGRAS DO JOGO EM 2011 – PUBLICAÇÃO FINAL DA IHF

O comitê de regras em colaboração com os especialistas em regras da IHF checaram todas as cartas anteriores pela sua relevância e integraram as explicações e informações que ainda são válidas na publicação seguinte. Todas as cartas de explicações anteriores foram removidas.

Troca de jogadores e oficiais (Regras 4:1- 4:2)

Nos eventos que a equipe não ultrapassou o número máximo de jogadores permitido (4:1) ou oficiais (4:2) será autorizado o seguinte:
- Registro posterior de um jogador (já inscrito) como oficial
- registro posterior de um oficial (já inscrito) como jogador
Até o fim do tempo de jogo (incluindo as prorrogações)

O número máximo respectivo de jogadores e oficiais não deve ser excedido.
A função original dos jogadores e oficiais na súmula deve ser excluída. Não é permitido trocar um jogador ou oficial de sua função original que já foi neste período deletado. Além do mais, não é permitido deletar um participante que já tem uma função de modo a fazer uma substituição de acordo com o número máximo permitido. Não é permitido registrar uma pessoa em ambas as posições, jogador e oficial.
A IHF, as Federações Continentais e Nacionais tem o direito de aplicar derivação do regulamento em suas áreas de abrangências.
Punições pessoais resultantes da mudança de função (advertências e exclusões) devem ser consideradas em ambas, na cota pessoal e na cota respectiva do "jogador" e "oficial".

Substituição dos jogadores (Regra 4:4)

Os jogadores devem sempre sair e entrar na quadra sobre suas próprias linhas de substituição de sua equipe. Jogadores lesionados que saírem da quadra quando o tempo de jogo for interrompido, são exceções. Estes jogadores não devem ser forçados a sair da quadra sobre a linha de substituição, quando for obvio, que eles precisam de atendimento médico dentro da área de substituição ou nos vestiários. Além do mais os árbitros deveriam permitir que o jogador substituto entrasse na quadra antes que o jogador lesionado tenha saído visando o mínimo de interrupção.

Jogadores adicionais (Regra 4:6, 1º parágrafo)
Se um jogador adicional entrar na quadra sem uma substituição, deverá haver uma exclusão de 2 minutos para o jogador. Se não for possível identificar o jogador faltoso, os seguintes passos devem ser tomados:
- O Delegado ou os Árbitros respectivamente aconselham o "oficial responsável" a indicar o jogador faltoso.
- O jogador indicado deve receber uma exclusão por 2 minutos como punição.
- No caso em que o "oficial responsável" se recusar a indicar o jogador faltoso, o Delegado ou os Árbitros respectivamente devem indicar um jogador de quadra que estiver dentro da quadra naquele momento. O jogador indicado deve receber uma exclusão por 2 minutos.
Nota:
- Somente jogadores de quadra que estiverem na quadra no momento da interrupção podem ser indicados como "jogador faltoso". Um jogador que atua como goleiro temporário não pode ser indicado como "jogador faltoso".
- No caso em que o "jogador faltoso" recebe a terceira exclusão, ele deve ser desqualificado de acordo com a Regra 16:6d.

Proteção facial e proteção de joelho (Regra 4:9)

Todos os tipos de proteção para a face e cabeça, não importa o tamanho, são proibidos. Não somente mascaras inteiriça, mas também proteções que cubram parte do rosto são proibidas. As federações e os árbitros não tem permissão para aplicar nenhuma exceção.

Proteção de joelho feita de material solido ou maciço são proibidos. Contudo, as proteções feitas de material leve ou fitas especiais com o mesmo propósito são permitidas e são uma solução alternativa segura e moderna. Esta regra foi introduzida devido a uma recomendação da comissão médica da IHF.

Veja anexo sobre conselhos adicionais para proteção facial (ações recomendadas para Árbitros e Delegados)

Cola (Regra 4:9)

É permitido usar cola. É permitido colocar cola no tênis, se isso não colocar em perigo a saúde do adversário. Contudo, não é permitido colocar cola no dorso das mãos ou no punho. Isto coloca em perigo a saúde do adversário, já que a cola pode entrar em contato com os olhos e rosto do jogador. De acordo com a regra 4:9, esta prática não é permitida.
As Federações Continentais e Nacionais tem o direito de adotar restrições adicionais para este tema.

Atendimento a jogadores lesionados (Regra 4:11)

Nos casos onde vários jogadores da mesma equipe se lesionam, por exemplo, devido a uma colisão os árbitros ou o delegado podem dar permissão para pessoas autorizadas adicionais entrar na quadra para atender estes jogadores lesionados. Além disso os árbitros e o delegado monitoram os paramédicos que podem entrar na quadra.

Goleiro lesionado (Regra 6:8)

O goleiro é atingido por uma bola no jogo e fica incapacitado de reagir. Geralmente nestes casos a proteção ao goleiro deve ter prioridade. Em se tratando de reiniciar o jogo, diferentes situações são possíveis:

a) A bola passa pela linha lateral, pela linha de fundo ou fica parada ou rolando dentro da área de gol. A aplicação correta das Regras: Interrupção imediata do jogo, um tiro lateral ou tiro de meta de acordo com os casos acima deveria ser indicado para reiniciar o jogo.
b) Os árbitros interrompem o jogo antes que a bola passe pela linha lateral ou a linha de fundo ou mesmo antes que a bola fique parada ou rolando dentro da área de gol. A aplicação correta das Regras: Reiniciar o jogo com o tiro que corresponda à situação.
c) A bola está no ar sobre a área de gol. A aplicação correta das Regras: Esperar um ou dois segundos até que uma equipe obtenha a posse de bola, interromper o jogo, reiniciar o jogo com um tiro livre para a equipe de posse da bola.
d) Os árbitros apitam no momento que a bola ainda está no ar. A aplicação correta das Regras: Reiniciar o jogo com um tiro livre para a equipe que tinha por último a posse da bola.
e) A bola rebate vinda do goleiro que está incapaz de reagir diretamente para um jogador atacante. A aplicação correta das Regras: Interromper o jogo imediatamente, reiniciar o jogo com um tiro livre para a equipe em posse da bola.

Nota: Em tais casos um tiro de 7 metros nunca será possível. Os árbitros interromperam o jogo deliberadamente para a proteção do goleiro. Além do mais, não é questão de um “apito injustificado” segundo a Regra 14.1b.

Passos, arrastar um pé até o outro (Regra 7:3)

O comentário foi considerado obsoleto. Contudo, a interpretação da Regra em questão permanece imutável; em particular quando o jogador arrastar o segundo pé até o primeiro, não se considera esta ação como um outro passo.

Passos ao começar a driblar (Regra 7:3)

Em combinação com a Regra 7:3 c, d – pisar com seu pé pela primeira vez depois de receber uma bola no ar, não é considerado como um passo (contato zero). Contudo, “recepção de bola” significa receber um passe.

Driblar e segurar a bola no ar durante um salto não é considerado como "recepção de bola" de acordo com a Regra. Tocar o solo depois que o drible começou é, portanto sem exceção, considerado como um passo.

Intervenção feita por Jogador Extra ou Dirigente Oficial (Regras 8:5, 8:6, 8:9, 8:10)

Nos casos onde jogadores extras ou dirigentes oficiais intervirem, as decisões sobre punição e continuidade do jogo estarão sujeitas aos seguintes critérios:

-jogador ou dirigente
- impedir uma clara chance de marcar um gol
Devido aos critérios mencionados, as seguintes situações poderiam ocorrer:

a) Durante uma clara chance de marcar um gol, um jogador extra que não esteve envolvido num processo de substituição, aparece dentro da quadra.
   Aplicação correta das Regras: Tiro de 7 metros, desqualificação a ser relatada por escrito.
b) Substituição incorreta: O cronometrista/Delegado apita durante uma clara chance de marcar um gol.
   Aplicação correta das Regras: 7 metros e 2 minutos de exclusão.
c) Durante uma clara chance de marcar um gol, um dirigente oficial de equipe entra na quadra.
   Aplicação correta das Regras: Tiro de 7 metros, Desqualificação relatada por escrito.
d) Igual à letra "c", mas não havia uma clara chance de marcar um gol.
   Aplicação correta das Regras: Tiro-livre, punição progressiva.

Outras medidas após uma desqualificação a serem relatadas por escrito (Regras 8:6, 8:10)

A lista de punições pessoais foi modificada significantemente nas regras de jogo recentes. O caso muito incomum de expulsão por agressão foi trocado por desqualificação a ser relatada por escrito.
Os critérios para este novo e mais alto nível de punição estão definidos nas Regras 8:6 (por comportamento ilegal) e 8:10 (por comportamento antidesportivo); ver regra 8:3 seção 2.
Como as consequências de uma punição de acordo com as regras 8:6 ou 8:10, durante o jogo, não diferem da penalidade de acordo com as regras 8:5 e 8:9 (desqualificação para não ser relatada por escrito) a IHF adicionou a seguinte provisão suplementaria para ambas as Regras:
"... eles devem enviar um relatório escrito após o jogo, de modo que as autoridades responsáveis estejam em posição de tomar uma decisão a respeito das medidas posteriores."

Esta provisão suplementaria embasa o princípio para a autoridade responsável decidir sobre as medidas posteriores pretendidas. De maneira nenhuma a redação da regra "...estejam em posição" pode ser interpretada como um critério da autoridade responsável, se medidas maiores forem tomadas. Isto significaria uma mudança de determinação dos feitos dos árbitros. Qualquer aprimoramento na punição de desqualificação não deveria ser relatado por escrito como pretendido pela IHF, e, portanto não seria mais necessário.

Critérios de desqualificação para não ser relatado ou ser relatado por escrito (Regras 8:5, 8:6)

Os seguintes critérios auxiliam para distinguir entre as Regras 8:5 e a Regra 8:6:

a) O que define "particularmente imprudente"?
- Ações de agressão ou similares a agressão
- Ação cruel ou irresponsável sem nenhum senso de comportamento apropriado
- Golpes desenfreados
- Ações malevolentes

b) **O que define "particularmente perigoso"?**
   - Ações contra um adversário desprotegido
   - Ações sérias e de extremo risco que colocam em risco a saúde do adversário

c) **O que define "ação premeditada"?**
   - Ações maliciosas cometidas intencionalmente ou deliberadamente
   - Ação voluntariosa contra o corpo do adversário somente para destruir a ação do oponente

d) **O que define "ação maliciosa"?**
   - Ações furtivas e escondidas contra um adversário despreparado

e) **O que define "sem nenhuma relação com a situação de jogo"?**
   - Ações cometidas longe do jogador em posse da bola
   - Ações sem nenhuma relação com a tática de jogo

Conduta antidesportiva que conduzem a uma exclusão por 2 minutos (Regra 8:8a)

Comparando a versão Inglesa com as Francesa/Alemã sobre a Regra supracitada, permite diferentes interpretações. Portanto, o PRC da IHF define aqui a Regra 8:8a a seguir:

a) Protestos envolvendo barulho com gestos enérgicos ou comportamento provocativo. Assim, comportamento provocativo é um "novo" tema a ser tratado separadamente.

Cuspir (Regras 8:9, 8:10a)

Cuspir em alguém é considerado uma ação similar a uma agressão e deve ser punida de acordo com 8:10a (desqualificação a ser relatada por escrito). A diferenciação entre "cuspir e atingir" (punição de acordo com Regra 8:10) e " cuspir e não atingir" (tentativa, punida de acordo com Regra 8:9), que foi introduzida previamente, permanece sem modificação.

Último minuto (Regra 8:10c, 8:10d)

"Último minuto de jogo" ocorre durante o tempo de jogo regulamentar (Final do 2º tempo) tanto quanto no final do segundo tempo de ambos períodos extras.

Não respeitar a distância (Regra 8:10c)

Não respeitar a distância somente conduz a uma desqualificação (a ser relatada por escrito) se um tiro durante o último minuto de jogo não puder ser executado.

Se um tiro for executado e bloqueado por um jogador posicionado muito perto, uma punição progressiva normal deverá ser aplicada durante o último minuto do jogo.

Desqualificação durante o último minuto do jogo (Regra 8:10d)

Nos casos de uma desqualificação de acordo com a Regra 8:5 durante o último minuto do jogo, somente infrações de acordo com a Regra 8:6, Comentário (infração com o propósito de evitar um gol) conduzem a uma desqualificação a ser relatada por escrito (de acordo com 8:10c).

A desqualificação do goleiro de acordo com a Regra 8:5 (sair da área de gol) basicamente não conduz a uma desqualificação a ser relatada por escrito. Isto pode ocorrer no último minuto do jogo desde que se refira a uma infração de acordo com a Regra 8:5a-c.

Adicionais referentes às Regras segundo Regras 13:1 e 13:1b

As Regras de Jogo 2010 claramente divide a Regra 8 em seções de "faltas" (8:2 – 8:6) e "conduta antidesportiva" (8:7 – 8:10). De modo a evitar más interpretações com relação ao reinício após conduta antidesportiva que já foi penalizada, 8:7ff se agrega como referência segundo 13:1a e 13:1b.

Conceito de "Vantagem" durante uma falta de substituição (Regras 13:2 e 14:2)

De acordo com o Esclarecimento Nº 7A, 1º parágrafo, o cronometrista (ou Delegado) deve interromper o jogo imediatamente, sem considerar o conceito de "vantagem" segundo Regras 13:2 e 14:2. De acordo com 13:2 o jogo deve ser interrompido imediatamente mesmo se uma falta de substituição for penalizada pelos árbitros. De modo a evitar qualquer má interpretação, o PRC da IHF especifica o Esclarecimento citado a seguir: O cronometrista (ou Delegado) e os Árbitros devem interromper o jogo imediatamente no caso de infrações as Regras 4:2-3 e 4:5-6, independentemente do "conceito de vantagem" de acordo com 13:2 e 14:2.

Jogadores / Oficiais Desqualificados (Regra 16:8)

Jogadores e Oficiais desqualificados devem deixar a quadra e a área de substituição imediatamente e não devem ter nenhum contato com sua equipe depois disso.

Nos casos em que os árbitros reconhecerem outra infração cometida por um jogador ou oficial desqualificado, depois de recomeçar o jogo, deve ser relatado por escrito. Não é possível, contudo, aplicar outra punição no jogo contra o jogador ou oficial envolvido, e além do mais, o comportamento deles não deve conduzir a uma redução no número de jogadores na quadra. Isto também será válido no caso em que o jogador desqualificado entrar na quadra.

Alterações

As seguintes alterações nas Regras foram aprovadas pela IHF:

Regra 2:1

Nota relacionada ao intervalo de meio tempo

Regra 2:10 / Esclarecimento nº 3

Notas relacionadas ao número e ao manuseio dos tempos técnicos

Regra 4:1

Nota relacionada ao número de jogadores

Regra 17:11, 1º parágrafo será alterada como se segue:

As decisões feitas pelos árbitros ou o Delegado nas bases das observações deles dos fatos, ou o julgamento deles, são finais.

Anexo: Ações recomendadas para árbitros e Delegados relacionadas ao banimento das proteções faciais.

Conselhos Adicionais ao banimento das proteções faciais

O PRC da IHF recebe regularmente pedidos de homologação e até mesmo para concessão de exceções relacionadas a certos tipos de proteção facial, apesar de terem sido incluídas notas nas Publicações da IHF 2011, indicando explicitamente o banimento total das proteções faciais.

Falando em geral, o principal argumento dos que pedem essas exceções são na verdade interpretações pessoais relacionadas as proteções faciais, normalmente com fotos documentais correspondentes, de que não há risco para a saúde dos jogadores. Mesmo assim, a Comissão Médica da IHF sentencia que todos os tipos e tamanhos de proteção facial devem ser banidas. Assim, não há espaço para interpretações mesmo se a proteção facial em questão não ofereça risco para os outros.

Contudo, de tempos em tempos, certos clubes, equipes ou jogadores alegando a não existência de perigo aos outros, pretendem redefinir o citado banimento e causam adicionais problemas no processo de decisão dos árbitros e Delegados Técnicos que trabalham em jogos importantes. Devido ao acima mencionado o PRC da IHF lança aqui as recomendações, incluindo o esquema anexo para os árbitros e cronometrista ou Delegado Técnico, de modo a aperfeiçoar as disposições estipuladas na Regra 4:9 e 17:3, 2º paragrafo, e as declarações incluídas nas Publicações 2011 da IHF aplicáveis.

Um jogador usando proteção facial pretende participar do jogo!

As decisões a serem tomadas pelos árbitros dependem principalmente da identificação se é a primeira vez e, quando aplicável, da identificação repetida do problema. No caso em que a infração for identificada pela primeira vez , o jogador faltoso e o "oficial de equipe A" devem ser basicamente avisados do banimento do uso de proteção facial. O jogador em questão deve ser informado para corrigir o problema e somente estará autorizado a participar do jogo se o problema for corrigido. Se o jogador for informado pela primeira vez, ele não deve ser punido.

Se um jogador é reincidente, apesar do aviso anterior, a primeira identificação repetida é considerada como uma conduta antidesportiva mais severa e deve ser punida com uma exclusão por 2 minutos de acordo com 8:8a (exceto por razões específicas da Regra, como na situação 1.2 abaixo). Além disso, o jogador é informado novamente para corrigir o problema.

Se a infração for identificada como repetida uma segunda vez, deve ser considerada como conduta antidesportiva séria e o jogador faltoso deverá receber uma desqualificação (sem relatório escrito) de acordo com 8:9.

Na opinião do PRC da IHF, os seguintes cenários, que em parte podem ser considerados hipotéticos, podem ocorrer.

1.1 Se a infração de acordo com 4:9 for reconhecida antes do início do jogo (durante o aquecimento) o jogador e o "oficial A" são informados sobre o banimento de acordo com 17:3, 2º parágrafo. O jogador deve ser informado sobre a remoção de sua proteção (4:9 Publicação IHF 2011). O jogador e o "oficial A" deverão ser informados que caso tal infração 4:9 ocorrer uma segunda vez, será considerado comportamento antidesportivo de acordo com 17:5, 2º parágrafo, e a introdução de 8:7ff, resultará em punição progressiva ao jogador de acordo com 8:8 e 8:9.

1.2 No caso em que um jogador usando uma proteção facial entrar assim mesmo na quadra no começo do jogo, o jogo não deve ser iniciado. O jogador faltoso deverá receber uma advertência de acordo com 16:11, 2º parágrafo, ponto a. O jogador com a proteção deverá sair da quadra de jogo. Ele somente poderá participar do jogo se o problema for solucionado.

1.3 No caso em que um jogador usando uma proteção facial entrar na quadra de jogo durante a partida, os árbitros ou o secretário/Delegado respectivamente deve solicitar um time-out para interromper o jogo

imediatamente devido ao potencial risco de colocar em perigo outros. De acordo com 8:8a (comportamento provocativo) o jogador faltoso deverá ser punido com uma exclusão por 2 minutos (16:3 f). O jogador deve então sair da quadra de jogo para solucionar o problema. Esse jogador terá permissão para participar novamente no jogo depois de expirar sua exclusão por 2 minutos e após ter corrigido o problema. O jogo deve ser reiniciado com um tiro livre para a equipe adversária de acordo com 13:1a (tiro de 7 metros se o jogo foi interrompido em uma clara chance de marcar um gol; 14.1a).

1.4 No caso em que um jogador usando uma proteção facial entrar na quadra pela segunda vez durante um jogo, os árbitros ou o cronometrista/Delegado respectivamente devem solicitar um time-out para interromper o jogo imediatamente devido ao potencial risco de colocar em perigo outros. A má conduta repetida do jogador é considerada conduta antidesportiva séria de acordo com 8:9. O jogador faltoso deve ser desqualificado de acordo com 16:6b. O disposto em 16:7 e 16:8, paragrafo 1 – 4, tem que ser observado. O jogo deve ser reiniciado com um tiro livre para a equipe oposta de acordo com 13:1a (tiro de 7 metros se o jogo foi interrompido em uma clara chance de marcar um gol; 14.1a).

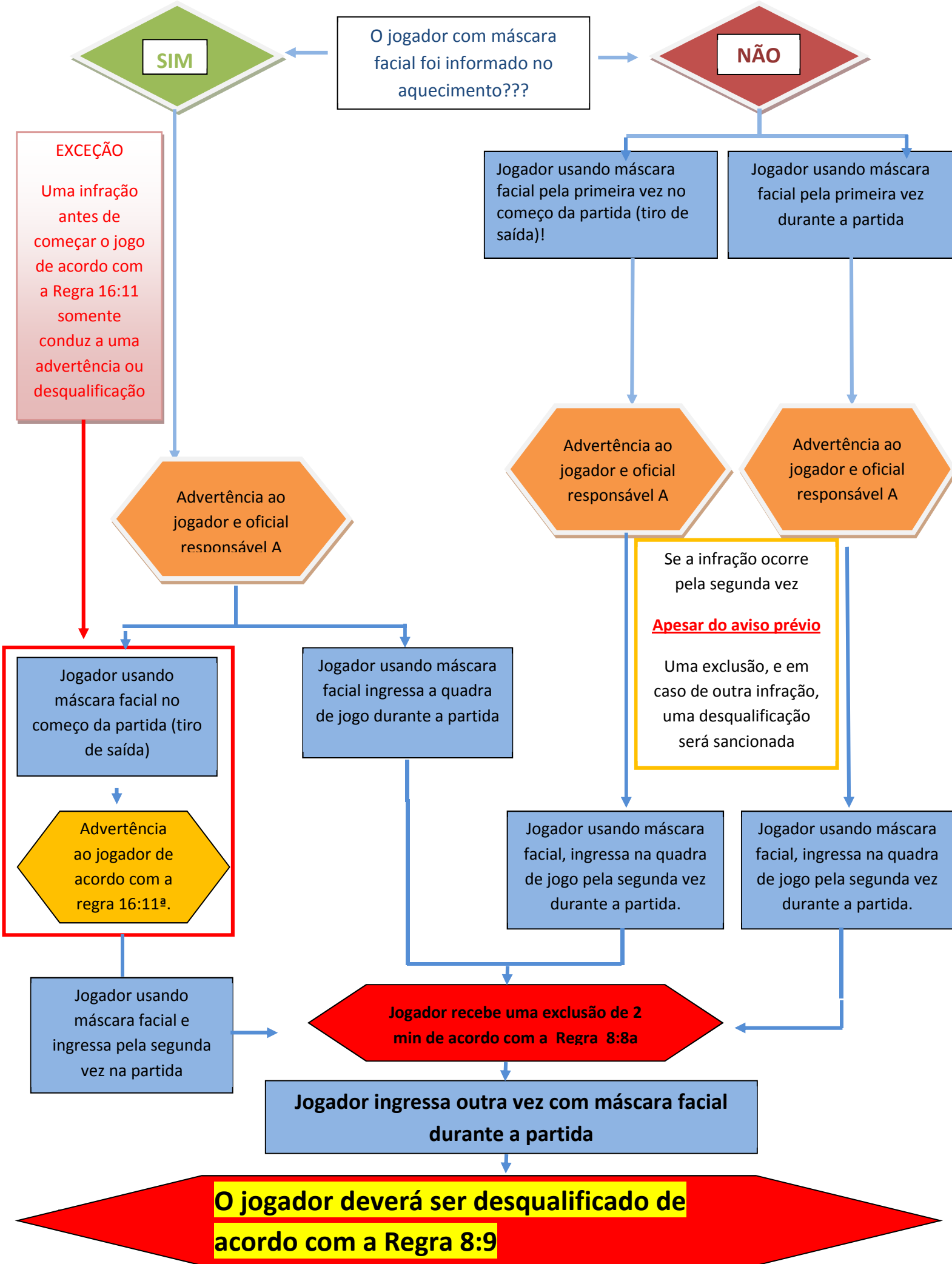
2.1 No caso em que a infração não foi reconhecida ou identificada pelos árbitros antes do início do jogo (durante o aquecimento), o jogador que estiver dentro da quadra quando o jogo é iniciado deverá ser informado para corrigir o problema de acordo com 4:9. O jogo não pode ser iniciado enquanto o jogador faltoso está na quadra. O jogador e o "oficial A" são informados que em caso de que tal infração 4:9 ocorra uma segunda vez, será considerada como atitude antidesportiva de acordo com 17:5, 2º parágrafo, e a introdução de 8:7ff, resultará em punição progressiva para o jogador de acordo com 8:8a ou 8:9. Então o tiro de saída deve ser cobrado como sempre (10:1, 1º parágrafo).

2.2 No caso em que um jogador usando uma proteção facial entrar na quadra durante o jogo, com a infração não reconhecida pelos árbitros ou cronometrista/Delegado respectivamente, um time-out deve ser solicitado para interromper o jogo imediatamente devido ao potencial risco de colocar em perigo outros. O jogador deve ser informado para corrigir o problema de acordo com 4:9. O jogador e o "oficial A" são informados de que caso tal infração 4:9 ocorra uma segunda vez, será considerada como comportamento antidesportivo de acordo com 17:5, 2º parágrafo, e a introdução de 8:7ff, resultará em punição progressiva para o jogador de acordo com 8:8a ou 8:9. O jogo deve ser reiniciado com um tiro livre para a equipe adversária de acordo com 13:1 a (tiro de 7m se o jogo foi interrompido no momento de uma clara chance de marcar um gol 14.1a).

2.3 No caso em que um jogador usando uma proteção facial entrar na quadra de jogo de novo apesar da informação prévia, os árbitros ou o secretário/Delegado respectivamente deve solicitar um time-out para interromper o jogo imediatamente devido ao potencial risco de colocar em perigo outros. De acordo com 8:8a (comportamento provocativo) o jogador faltoso deverá ser punido com uma exclusão por 2 minutos (16:3 f). O jogador deve então sair da quadra de jogo para solucionar o problema. Esse jogador terá permissão para participar novamente no jogo depois de expirar sua exclusão por 2 minutos e após ter corrigido o problema. O jogo deve ser reiniciado com um tiro livre para a equipe adversária de acordo com 13:1a (tiro de 7 metros se o jogo foi interrompido em uma clara chance de marcar um gol; 14.1a).

2.4 No caso em que um jogador usando uma proteção facial entrar na quadra de novo durante um jogo, os árbitros ou o cronometrista/Delegado respectivamente devem solicitar um time-out para interromper o jogo imediatamente devido ao potencial risco de colocar em perigo outros. A má conduta repetida do jogador é considerada conduta antidesportiva séria de acordo com 8:9. O jogador faltoso deve ser desqualificado de acordo com 16:6b. O disposto em 16:7 e 16:8, paragrafo 1 – 4, tem que ser observado. O jogo deve ser reiniciado com um tiro livre para a equipe oposta de acordo com 13:1a (tiro de 7 metros se o jogo foi interrompido em uma clara chance de marcar um gol; 14.1a).

JOGADOR COM MÁSCARA FACIAL – RECOMENDAÇÕES PARA ÁRBITROS e DELEGADOS



ANOTAÇÕES

ANOTAÇÕES

ANOTAÇÕES

ANOTAÇÕES

ANOTAÇÕES

ANOTAÇÕES

ANOTAÇÕES

ANOTAÇÕES