



DISTRIBUIÇÃO: **ASSOCIAÇÕES REGIONAIS, CLUBES E DEMAIS AGENTES DESPORTIVOS**

ASSUNTO: **ALTERAÇÕES ÀS REGRAS DE JOGO**

Na sequência da publicação do Comunicado Oficial nº 65 – época 2015/2016, onde foram divulgadas as **ALTERAÇÕES ÀS REGRAS DE JOGO**, junto se publica em anexo um resumo das principais alterações às referidas regras.

Oportunamente será publicado o Livro de Regras com a versão consolidada e em língua portuguesa.

*Solicitamos às Associações Regionais que informem os seus filiados deste Comunicado.*

Lisboa, 12.08.2016

A DIRECÇÃO



FEDERAÇÃO  
DE ANDEBOL  
DE PORTUGAL  
75 anos

# **NOVAS REGRAS**

## **Época 2016/2017**



FEDERAÇÃO  
DE ANDEBOL  
DE PORTUGAL  
75 ANOS

# ✓ JOGO PASSIVO

✓ CARTÃO AZUL

✓ JOGADOR LESIONADO

✓ ULTIMO MINUTO (30 segundos)

✓ Guarda-Redes avançado (sem  
colete)

# JOGO PASSIVO

Apesar dos árbitros sinalizarem, a maioria das vezes, bem e no momento correto, nem sempre tomam a decisão de inverter o sentido de jogo no “timing” certo ou não têm um critério uniforme no momento de tomar a decisão de marcação do respetivo livre contra a equipa atacante.

# JOGO PASSIVO

Com a intenção de ser mais preciso quanto a este problema, a IHF introduz uma forma “objetiva” de controlar a duração do ataque, após o gesto de advertência: “6 passes”.

Se a equipa “advertida”, não remata até ao 6º passe, poderá perder a posse de bola.

# JOGO PASSIVO

A Nova Regra indica que:

- **É possível assinalar um lançamento livre contra a equipa atacante antes dos 6 passes serem executados.**

## **Exemplos concretos:**

- ❖ equipa atacante não imprime qualquer objetividade para marcar golo;
- ❖ está claramente a jogar para trás;
- ❖ recusa claramente uma ocasião manifesta de golo.

# JOGO PASSIVO

A Nova Regra indica que:

- **Se após um máximo de 6 passes**, depois de aviso de Jogo Passivo, não se realizar nenhum remate, um dos árbitros apitará (Lançamento Livre favorável à outra equipa).

# JOGO PASSIVO

A Nova Regra indica que:

- Se há uma falta e os árbitros decidem por um **lançamento livre favorável à equipa atacante**, a contagem do nº de passes não é interrompida  
(É acumulável, não volta a zero).
- Se existir um remate **bloqueado pela equipa defensora**, a contagem do número de passes não é interrompida  
(É acumulável, não volta a zero).



# JOGO PASSIVO

A Nova Regra indica que:

- Se a equipa defensora comete uma falta após o 6º passe, mas antes dos árbitros assinalarem jogo passivo, esta infração, dará lugar a um lançamento livre a favor da equipa atacante.

Neste caso a equipa atacante tem direito a um passe adicional para completar o ataque e tem a possibilidade de executar o lançamento livre de forma direta.

# JOGO PASSIVO



A Nova Regra indica que:

Permite-se ao ataque realizar “**um passe adicional**” nas condições em que existam reposição em jogo pela lateral ou pela linha de saída de baliza ou um lançamento livre assinalado logo após o 6<sup>o</sup> passe.

# JOGO PASSIVO

A Nova Regra indica que:

- Assim um jogador que executa o lançamento de linha lateral, de linha de saída ou lançamento livre, **poderá atirar diretamente à baliza ou passar a um companheiro**, neste caso, o jogador que recebe a bola deverá executar imediatamente um remate à baliza, sem possibilidade de realizar um novo passe.

# JOGO PASSIVO



A Nova Regra indica que:

- Esta norma refere-se apenas a “faltas” assinaladas pelos árbitros após o “6º passe” ou a um ressalto num jogador de campo adversário.

Pois como sabem, **se o ataque resulta em uma defesa do guarda-redes da equipa defensora**, o gesto de advertência de jogo passivo é cancelado e inicia-se um novo ataque se a equipa atacante recuperar a bola depois da defesa do guarda redes.



FEDERAÇÃO  
DE ANDEBOL  
DE PORTUGAL  
75 anos

# **NOVAS REGRAS**

## **Época 2016/2017**

- ✓ JOGO PASSIVO
- ✓ **CARTÃO AZUL**
- ✓ JOGADOR LESIONADO
- ✓ ULTIMO MINUTO (30 segundos)
- ✓ Guarda-Redes avançado (sem colete)

## CARTÃO AZUL

Nem sempre a forma como é desqualificado um atleta (regras 8:5 - 8:6) é clarificadora no que se refere à necessidade complementar a informação escrita (relatório dos árbitros).

Na maioria dos casos, os intervenientes ficam sem saber se existirá relatório escrito por parte dos árbitros ou não

# CARTÃO AZUL

Ao mostrarem o cartão **azul**, os árbitros estão a indicar publicamente que irão reportar tal situação em Boletim de Jogo e que a referida informação seguirá para análise do Conselho de Disciplina que será o responsável por eventuais sanções posteriores.

**Regra 16:8 (Regras 8:6, 8:10), deverá ser alterada no último parágrafo**

- Os árbitros mostram primeiro o **cartão vermelho** ao infrator e posteriormente o **cartão azul** em todas as desqualificações diretas.





FEDERAÇÃO  
DE ANDEBOL  
DE PORTUGAL  
75 anos

# **NOVAS REGRAS**

## **Época 2016/2017**

✓ JOGO PASSIVO

✓ CARTÃO AZUL

✓ **ULTIMO MINUTO (30 segundos)**

✓ JOGADOR LESIONADO

✓ Guarda-Redes avançado (sem colete)

# ULTIMO MINUTO (30 segundos)

Esta regra, alterada em 2010, tem como objetivo limitar e/ou evitar condutas antidesportivas ou faltas graves no último minuto de jogo. Permite também à equipa em situação de “*vencida*”, *igualar ou ultrapassar* no marcador a equipa infratora, proporcionando a incerteza no resultado e a emoção do espetáculo até ao derradeiro segundo do jogo.

# ULTIMO MINUTO (30 segundos)

O sucesso deste objetivo tem sido parcial, pois ainda se veem algumas situações onde “vale tudo para vencer”, a equipa infratora vence apesar do seu atleta ser suspenso no(s) jogo(s) seguinte(s).

# ULTIMO MINUTO (30 segundos)

## Acordo:

- Em vez do último minuto as disposições especiais serão unicamente aplicadas nos últimos 30 segundos.
- A Regra será aplicada nos últimos 30 segundos do tempo regulamentar de jogo, e no final dos eventuais prolongamentos.

# ULTIMO MINUTO (altera para 30'')

As Regras 8:5, 8:6, 8:10 c, d deverão ser ajustadas da seguinte forma:

A expressão “último minuto de jogo” deve ser substituída por “**últimos 30**”  
**de jogo**”

1. Uma falta inserida na Regra 8:10 c (***a bola não está em jogo***) será sancionada com uma **desqualificação** “sem informação escrita” e um lançamento **livre de 7 metros** a favor da equipa adversária.

# ULTIMO MINUTO (altera para 30'')

2. Uma falta inserida nas Regras 8:10 d (a bola está em jogo) e 8:5 será sancionada com uma **desqualificação** “sem informação escrita” e um lançamento **livre de 7 metros** a favor da equipa adversária.
  
3. Uma falta inserida nas Regras 8:10 d (a bola está em jogo) e 8:6 será sancionada com uma **desqualificação** ”com relatório escrito”, e um lançamento **livre de 7 metros** a favor da equipa adversária.

# ULTIMO MINUTO (altera para 30'')

Nos casos 2) e 3) aplicar-se-á o seguinte:

- 5.1. Se o atacante é capaz de rematar e marcar golo não será assinalado nenhum lançamento de 7 metros;
- 5.2. Se o atacante passa bola a um companheiro que não consegue marcar golo é assinalado um lançamento de 7 metros a favor da equipa adversária;
- 5.3. Se o atacante passa bola a um companheiro que consegue marcar golo não é assinalado nenhum lançamento de 7 metros



# ULTIMO MINUTO (altera para 30'')

A marcação do livre de 7 metros sanciona-se nos seguintes casos:

- O Atleta que sofre falta grosseira, nos últimos segundos, **marca golo**
  - Golo, lançamento de saída para o adversário e desqualificação do infrator.
- O Atleta que sofre falta passa a bola a um colega de equipa que **marca golo**
  - Golo, lançamento de saída para o adversário e desqualificação do infrator.
- O Atleta que sofre falta passa a bola a um colega de equipa que **não consegue marcar golo**
  - Lançamento de 7 metros e desqualificação do infrator.



FEDERAÇÃO  
DE ANDEBOL  
DE PORTUGAL  
75 anos

# **NOVAS REGRAS**

## **Época 2016/2017**

- ✓ JOGO PASSIVO
- ✓ CARTÃO AZUL
- ✓ ULTIMO MINUTO (30 SEGUNDOS)
- ✓ JOGADOR LESIONADO
- ✓ Guarda-Redes avançado (sem colete)

# JOGADORES LESIONADOS

Ao longo dos anos tem sido prática corrente a prestação de **apoio médico** aos atletas que na grande maioria das vezes **não se afigura como necessária**. O atleta usa-a para quebrar o ritmo de jogo, prolongando o mesmo em tempo desnecessário, afetando eventuais transmissões televisivas e **tornando o espetáculo por vezes “enfadonho”**. Todas as ações levadas à prática até ao momento não foram suficientes para minimizar ou alterar tais situações.

# JOGADORES LESIONADOS

**Como devem atuar os árbitros com base na Regra 4:11, paragrafo 1:**

- Se os árbitros estão absolutamente seguros de que o atleta lesionado necessita de apoio médico em campo, mostram imediatamente os sinais manuais 15 e 16. Não se deve negar aos oficiais da equipa a entrada no terreno de jogo.

# JOGADORES LESIONADOS



- Em todos os outros casos, os árbitros, ***pedirão ao atleta que se ponha em pé*** e receba a assistência médica, fora do terreno de jogo, antes de mostrarem os sinais manuais 15 e 16.
- Qualquer atleta ou oficial de equipa que não cumpra com esta disposição será sancionado, devido à sua conduta antidesportiva.

**Sinal manual nº15 “Time-out” ; Sinal manual nº16 “Autorização de entrada em campo”**

# JOGADORES LESIONADOS

O Paragrafo 1 é alterado da seguinte forma:

- Depois de receber assistência médica, o atleta deve sair do terreno de jogo.
- O atleta só poderá voltar ao terreno de jogo quando a sua equipa concluir o terceiro ataque. Os Delegados/Oficiais de Mesa/CROM serão os responsáveis pelo controlo desta situação.

# JOGADORES LESIONADOS

O Paragrafo 1 é alterado da seguinte forma:

- Um ataque começa com a posse de bola e termina quando perde a posse da bola.
- Se um atleta necessita de apoio médico e a sua equipa está com a posse da bola, **este ataque é considerado como o primeiro ataque.**



# JOGADORES LESIONADOS

O Paragrafo 1 é alterado da seguinte forma:

- Se o jogador entrar no terreno de jogo, antes de ter terminado o terceiro ataque, deve ser sancionado como uma entrada suplementar (falta na substituição).

A “situação” acima descrita **não se aplica se o tratamento da lesão no terreno de jogo resultar de uma ação irregular do adversário que tenha sido sancionada, sanção progressiva, pelos árbitros.**

Esta regra não se aplica quando o guarda-redes é atingido na cabeça e necessita de assistência médica no terreno de jogo.



FEDERAÇÃO  
DE ANDEBOL  
DE PORTUGAL  
75 anos

# **NOVAS REGRAS**

## **Época 2016/2017**

- ✓ JOGO PASSIVO
- ✓ CARTÃO AZUL
- ✓ ULTIMO MINUTO (30 segundos)
- ✓ JOGADOR LESIONADO
- ✓ Guarda-Redes avançado (sem  
colete)

# Guarda-Redes Avançado (sem colete)

Nova regra sobre o Guarda-Redes.

- Qualquer equipa pode jogar com **SETE JOGADORES de CAMPO** sem que qualquer deles precise de utilizar uma camisola de cor diferente.
- Qualquer um dos sete jogadores poderá ser escolhido para efetuar a substituição com o guarda-redes.

# Guarda-Redes Avançado (sem colete)

Nova regra sobre o Guarda-Redes.

- Um jogador de campo **não pode entrar nos 6m** para desempenhar as **funções de guarda-redes**.

*Se isso acontecer, os árbitros assinalam lançamento de 7m para o adversário.*

- Um lançamento de baliza **terá de ser executado por um guarda-redes e não por um jogador de campo**.