



ANDEBOL DE PRAIA

REGRAS DE JOGO



Federação de Andebol de Portugal

Andebol de Praia | Regras de Jogo

(segundo livro de regras de jogo para Andebol Praia da IHF - Abril 2002)

As presentes regras de jogo entram em vigor a partir de Abril de 2002.

A fim de simplificar os textos deste livro de regras, será sempre utilizado de uma forma geral o género masculino para os intervenientes masculinos e femininos (jogadores, oficiais, árbitros e outros intervenientes).

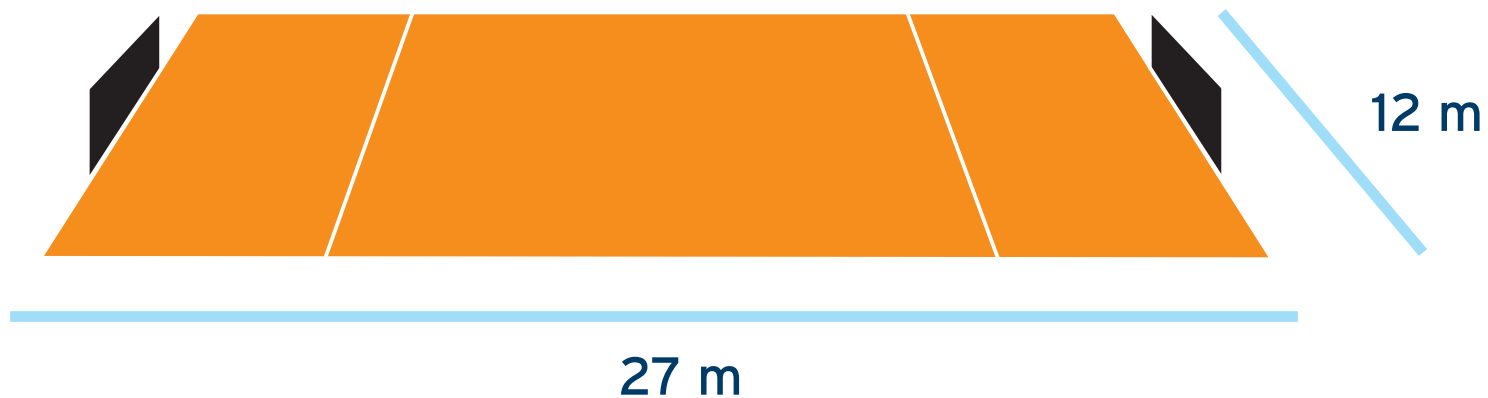
As regras são iguais para todos os participantes, excepto a regra 3 (dimensão das bolas). Em relação á Filosofia do Andebol de Praia, as equipas devem jogar sempre completas de modo a garantir a atractividade do jogo. Em caso de irregularidade são os jogadores que devem ser sancionados e não as equipas.

A Filosofia do Andebol de Praia é baseada nos princípios do Fair-Play - Isto é tomado em consideração no momento de cada decisão.

Regra 1 O TERRENO DE JOGO

1:1 O terreno de jogo (diagrama 1) é de forma rectangular, 27m de comprimento por 12 m de largura. Compreende uma área de jogo e duas áreas de baliza.

A superfície do terreno de jogo consiste numa camada de areia com pelo menos 40 cm de profundidade. Não é permitido alterar as características do terreno de jogo durante uma partida, de modo a evitar que uma das equipas seja beneficiada.



→ Campo 1 (Dimensões do Terreno de Jogo)



Deverá existir uma área livre de pelo menos em toda a volta do terreno de jogo.

1:2 O terreno de jogo tem um comprimento de 15 m e uma largura de 12 m. Está delimitado por uma fita ou corda fabricada em material elástico e colorido, com uma largura máxima de 8 cm.

1:3 Todas as linhas traçadas no terreno de jogo são parte integrante da área que delimitam.

As linhas ao longo do terreno de jogo são chamadas linhas laterais e as outras duas mais curtas são chamadas linhas exteriores de baliza.

A baliza

1:4 A baliza encontra-se ao meio da linha exterior de baliza (ver figuras 2a e 2b).

Tem uma largura de 3 m e uma altura de 2 m e é fixada na areia. As fixações não podem ameaçar a segurança dos jogadores. Os postes da baliza são ligados através de uma barra horizontal. A parte anterior dos mesmos deverá coincidir com a parte anterior da linha de baliza. Os postes da baliza e a barra deverão ter uma largura de 8 cm. Nos três lados visíveis do campo deverão estar pintados em bandas de duas cores contrastantes, as quais deverão também contrastar claramente com o fundo que as rodeia. As balizas deverão ter uma rede, a qual deverá estar presa de tal forma que mantenha as bolas dentro das mesmas.

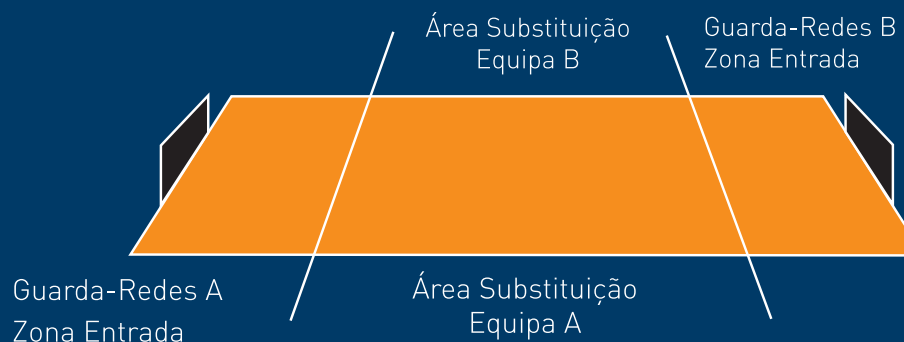
Área de baliza

1:5 Em frente de cada baliza encontra-se a área de baliza (ver regra 6)

A área de baliza é limitada pela linha de área de baliza. É criada traçando uma linha paralela á linha exterior de baliza, a uma distância de 6 metros da mesma.



→ Campo 2 (Área de Baliza)



→ Campo 3 (Zonas de Substituição)



Mesa do Cronometrista

1:6 A mesa de cronometristas deverá ter no mínimo espaço para 3 a 4 pessoas sentadas e deverá estar colocada a uma distância de pelo menos 3 m de distância da linha lateral.

É colocada no exterior do terreno, de modo a permitir ao secretário/cronometrista uma boa visão das zonas de substituição.

Zonas de Substituição

1:7 As zonas de substituição para os jogadores tem 15 m de comprimento e cerca de 3m de largura. Existe uma zona de substituição em cada meio campo, exterior á linha lateral.

Os guarda-redes devem sair do campo pela linha lateral na zona de substituição ou na linha lateral na área de baliza da sua equipa (regras 4:3 e 5:5).

Os guarda-redes devem entrar em campo pela linha lateral na área de baliza da sua equipa (regras 4:3 e 5:5).



Regra 2 O INÍCIO DO JOGO, TEMPO DE JOGO, SINAL FINAL, TIME-OUT E TIME-OUT DE EQUIPA

Início de Jogo

2:1 No início do jogo, os árbitros efectuam um lançamento de moeda que determina a atribuirá o dos campos. A equipa que ganhe este lançamento escolhe o campo e em que linha lateral a sua área de substituição ficará situada. O campo e a área de substituição da outra equipa são atribuídos em função da escolha da primeira.

Após o intervalo, as equipas trocam de campo, não mudando de áreas de substituição.

2:2 Cada parte do jogo e o método “**golden goal**” (golo de ouro), começa com o lançamento de árbitro (regras 10:1-2) após o apito do árbitro.



2:3 Os jogadores colocam-se onde bem entenderem no campo.

Tempo de Jogo

2:4 O jogo consiste em duas partes, apesar de cada resultado ser contabilizado separadamente. Cada meio tempo tem a duração de 10 minutos (ver regras 2:6, 2:8 e 4:2). O intervalo dura 5 minutos.

2:5 Cada meio tempo tem início com o apito do árbitro (regra 2:2 no arranque do cronómetro e lançamento de árbitro).

2:6 Se o resultado estiver empatado no final do meio tempo, é utilizado o método “**golden goal**” (golo de ouro - regra 9:7), ou seja, o próximo golo determina o vencedor. O jogo recomeça com o lançamento de árbitro (regra 10). Ao vencedor de cada meio tempo é-lhe atribuído 1 ponto.

2:7 Se a mesma equipa vencer os dois meios tempos, é considerada vencedora, sendo o resultado 2-0.

2:8 Se cada equipa ganhar um meio tempo, o resultado é um empate. Como deverá sempre existir um vencedor, neste caso é utilizado o método “**Shoot out**” (sistema é “um jogador contra o guarda redes” - regra 9).



Sinal Final

2:9 O jogo termina quando o sinal automático toca ou com o sinal do cronometrista. Se não existir nenhum sinal deste tipo, o árbitro apita para indicar que o jogo terminou.

2:10 Todas as irregularidades e atitudes anti-desportivas cometidas antes ou ao mesmo tempo que o Sinal Final (final do meio tempo ou final do jogo) devem ser penalizadas, mesmo que a sanção não possa efectivar-se antes deste Sinal ressoar. O árbitro não apitará para o final do jogo até que a execução do lançamento livre ou livre de 6 metros se complete, aguardando apenas o seu resultado imediato. (ver interpretação nº 3).

2:11 Se o Sinal Final (meio tempo ou final) soar precisamente aquando da marcação de lançamento livre ou livre de 6 metros, se a bola já tiver sido lançada, haverá lugar a uma repetição deste lançamento. Deve-se aguardar o resultado imediato desse lançamento antes que os árbitros terminem o jogo.

2:12 Os jogadores e os oficiais de equipa podem ser sancionados pessoalmente pelas irregularidades ou comportamentos anti-desportivos cometidos através da execução de um lançamento livre ou de um livre de 6 metros, conforme as circunstâncias descritas nas regras 2:10-11. Uma irregularidade cometida na execução de tal livre, não pode conduzir a uma execução de outro livre para a equipa adversária.

2:13 Se os árbitros determinam que o cronometrista deu o Sinal Final (de meio tempo ou final) demasiado cedo, são obrigados a reter os jogadores no terreno de jogo e de retomar o jogo, até à duração do tempo restante.

A equipa que mantinha a posse de bola no momento do Sinal prematuro, continuará com a posse de bola no momento de reposição do jogo. Se a bola não estava em jogo, o mesmo retomar-se-á através do lançamento correspondente à situação do jogo, ou então através de um lançamento livre conforme a regra 13:4a-b.

Time-Out

2:14 O árbitro é quem decide quando e por quanto tempo o jogo está interrompido.

Nas seguintes situações o time-out é obrigatório:

- Desqualificação ou exclusão;
- Lançamento de 6 metros;
- Time-out de equipa;
- Sinal de interrupção vindo da mesa;
- Consultas entre árbitros (conforme a regra 17:9);
- Suspensão de um Oficial.



Com exceção das situações indicadas, onde o time-out é obrigatório, os árbitros devem examinar a oportunidade de time-out noutras situações.

Nestas situações o time-out não é obrigatório, mas deve no entanto ser dado em circunstâncias normais:

- Um jogador parece estar lesionado;
- Uma equipa perde tempo e demora na execução de lançamentos ou um jogador demora a abandonar o campo após a suspensão;
- Um jogador adicional entra no campo ou quando se dá uma substituição em falta;
- Existem influências externas.

2:15 As irregularidades cometidas durante um time-out, sofrem as mesmas consequências que aquelas cometidas durante o jogo (regra 16).

2:16 Os árbitros assinalam ao cronometrista o momento de paragem do cronómetro aquando de um time-out. O time-out é assinalado ao cronometrista através de três apitos breves. No final do time-out, o jogo deve sempre ser repostado por um apito (regra 15:3).



Time-Out de Equipa

2:17 Cada equipa tem direito a 1 minuto de time-out em cada parte do tempo de jogo regulamentar.

Uma equipa que deseje pedir um time-out de equipa, deve mostrar claramente, através do oficial de equipa, um “Cartão Verde”. Para o fazer, deve colocar-se perto do meio da linha lateral e elevar o Cartão Verde de modo a que o cronometrista possa reconhecer imediatamente esse sinal.

(O Cartão Verde deve medir cerca de 30X20 cm e deve apresentar um “T” grande nas duas faces).

Uma equipa pode somente pedir o seu time-out se detiver a posse de bola (bola em jogo ou no momento de interrupção do jogo). Na condição de a equipa não perder a posse de bola antes do cronometrista apitar (neste caso, o time-out não é concedido), a equipa receberá imediatamente o time-out de equipa.

O cronometrista interrompe então o jogo com um apito, fazendo um gesto que anuncia o time-out e indica a equipa que pediu o time-out de equipa, apontando o seu braço naquela direcção. O responsável da equipa aponta o cartão verde para a mesa, junto da linha lateral aproximadamente a 1 metro. O cartão permanecerá na mesa até ao final daquele meio tempo.



Os árbitros ordenam um time-out e o cronometrista pára o cronómetro. Os árbitros confirmam um time-out de equipa e o cronometrista inicia um outro cronómetro de modo a controlar a duração do tempo do time-out de equipa. O secretário preenche o time-out de equipa no boletim de jogo no espaço correspondente á equipa que o requereu e no meio tempo correspondente.

Ao longo do time-out de equipa, os jogadores e os oficiais da equipa permanecem somente na zona de substituição, no terreno de jogo. Os árbitros permanecem no centro do terreno de jogo, porém um dos dois poderá deslocar-se brevemente à mesa do cronometrista para consulta.

As irregularidades cometidas durante um time-out de equipa têm as mesmas consequências que as irregularidades cometidas durante o jogo. É importante que os jogadores permaneçam no terreno de jogo ou em redor dele. Exclusão pode infligida por todo o comportamento anti-desportivo conforme as regras 8:4, 16:1d e 16:2c.

As equipas devem apresentar-se para o reinício do jogo assim que o tempo do time-out se esgotou. O jogo é reiniciado assim através do lançamento que corresponda à situação ou momento onde o time-out de equipa foi solicitado - se a bola estava em jogo -

Regra 3 A BOLA



3:1 O jogo é disputado com uma bola redonda, de borracha não escorregadia. A bola para homens pesa 350 a 370 g e tem uma circunferência de 54 a 56 cm. A bola para mulheres pesa de 280 a 300 g e tem uma circunferência de 50 a 52 cm. A bola de homens é usada em jogos mistos. Uma bola de dimensões mais pequenas deverá ser usada para jogos de crianças.

3:2 Deverão existir pelo menos 3 bolas disponíveis, antes do início de cada jogo. As bolas disponíveis deverão estar colocadas numa área designada por detrás de cada baliza.

3:3 De forma a evitar interrupções de tempo de jogo, os jogadores indicados pelo árbitro deverão introduzir a bola substituta no jogo, o mais rápido possível, após a bola ter saído do campo de jogo.



Regra 4 A EQUIPA, SUBSTITUIÇÕES E EQUIPAMENTOS

4:1 Os jogos de andebol de praia podem ser disputados em equipas masculinas, femininas e mistas.

4:2 Em princípio uma equipa consista até um máximo de 8 jogadores, devendo 6 dos quais estar presentes no início do jogo. Se o número de jogadores descer para menos de 4, o jogo é dado por terminado e a equipa em questão perde o jogo.

4:3 Um máximo de 4 jogadores por equipa (3 jogadores de campo e 1 guarda redes) poderá estar dentro do campo. Os restantes jogadores são substitutos, devendo como tal permanecer na sua área de substituições. Em princípio, deverá permanecer sentados.

4:4 Caso exista uma substituição irregular, que causa interrupção do jogo, o jogo continua com um lançamento livre (regra 13) ou num lançamento de 6 metros (regra 14) para a equipa adversária.

Equipamento

4:5 Os jogadores de cada equipa devem ter equipamentos idênticos e com cores perfeitamente distintas uma equipa da outra. O guarda-redes deve ter um equipamento diferente. Não mais do que dois jogadores devem estar marcados como guarda-redes.



4:6 Os jogadores devem usar números que estejam pelo menos 10 cm acima na frente do equipamento.

4:7 Todos os jogadores jogam descalços. É permitido jogar com meias e ligaduras. Sapatos de desporto e qualquer outro tipo de calçado não são permitidos.

4:8 Não é permitido o uso de materiais que possam ser perigosos para a prática do jogo para todos os jogadores, como por exemplo, relógios, pulseiras, anéis, braceletes, etc. "óculos de sol" são permitidos assim como protectores do nariz.

4:9 Se um jogador começa a sangrar deve abandonar a área de jogo imediatamente (através de uma substituição) de modo a estancar o sangue.

Substituição de Jogadores

4:10 As substituições podem ser feitas a qualquer altura e repetidas, sem ter que avisar a mesa, desde que o jogador que vai ser substituído já tenha saído do campo. O jogador deve sair pela sua área de substituição. Esta regra também se aplica aos guarda-redes e durante os time-outs, com excepção do time-out de equipa.

Regra 5 O Guarda-redes

- 5:1 O guarda-redes pode tocar a bola com qualquer parte do corpo quando está na sua área.
- 5:2 O guarda-redes pode mover-se com a bola dentro da sua área.
- 5:3 Quando o guarda-redes não está em posse de bola, é-lhe permitido sair da área de baliza e jogar no campo como jogador de campo.
- 5:4 O guarda-redes não pode colocar em perigo o oponente.
- 5:5 O guarda-redes não pode deixar a sua área com a bola sob controlo, reentrar na sua área com a bola, ou tocar a bola com o pé, quando fora da sua área.
- 5:6 Se o guarda-redes marcar um golo como jogador de campo, é atribuído um ponto extra à equipa (regra 9:1, 10:2, 12:1).

Substituição do Guarda-redes

- 5:7 O guarda-redes só pode entrar na área de jogo através da linha lateral na sua própria área de baliza (regra 1:7, 4:3).

O guarda-redes pode sair da área de jogo através da linha lateral na área de substituições da sua equipa ou na área de baliza (regra 1:7, 4:3).



Regra 6 **ÁREA DE BALIZA**

6:1 Só o guarda-redes está autorizado a jogar dentro desta área.

6:2 Quando um jogador de campo entra na área de baliza, a decisão deve ser a seguinte:

Lançamento livre se for o jogador atacante ou livre de seis metros no caso de um jogador defesa entrar na área para destruir uma chance clara de golo do oponente.

6:3 A bola pertence sempre ao guarda-redes quando está dentro da área, contudo (ver 6:4).

6:4 A bola pode ser sempre jogada quando está parada ou a rolar, mesmo dentro da área de baliza. Contudo, os jogadores de campo não podem entrar na área de baliza para o fazer lançamento livre.

Regra 7 **JOGAR A BOLA, JOGO PASSIVO**

É permitido:

7:1 Lançar, apanhar, parar, puxar, esconder a bola parada ou a rolar, usando as mãos.



7:2 A bola não pode permanecer no solo por mais de 3 segundos e depois ser apanhada novamente pelo jogador que tenha sido o último a tocar-lhe (lançamento livre).

7:3 Dar um máximo de 3 passos com a bola.

7:4 Não é permitido tocar a bola mais de uma vez, a não ser que ela tenha tocado o chão, outro jogador ou tenha sido golo.

7:5 Não é permitido tocar a bola com o pé ou a perna abaixo do joelho, excepto quando a bola foi lançada ao jogador por um oponente.

7:6 O jogo continua se a bola toca no árbitro do jogo.

Jogo Passivo

7:8 Não é permitido manter a bola na posse da equipa sem tentar atacar ou rematar para golo. É penalizado com um lançamento livre, onde o jogo foi parado.

7:9 Quando existe possível tendência para jogo passivo é mostrado o sinal de mãos nº 18.



Regra 8 FALTAS E CONDUTA ANTIDESPORTIVA

É permitido:

8:1

- a) Usar braços e mãos para bloquear ou ganhar a posse de bola;

Usar o corpo para obstruir um oponente, mesmo quando este não tem a bola;

Fazer e manter contacto corporal com um oponente.

Não é permitido:

8:2

- Tirar a bola das mãos do oponente;
- Bloquear ou forçar o caminho a um oponente com os braços, mãos ou pernas. Restringir, agarrar, puxar, etc. um oponente.
- Impedir ou intervir junto de um adversário em contravenção das regras.

8:3

- A violação da regra 8:2 é punida progressivamente e pessoalmente.



- 8:4** Expressões físicas e verbais incompatíveis com o espírito de desportista serão entendidas como conduta antidesportiva. Isto aplica-se a todos os jogadores e oficiais das equipas. A conduta antidesportiva é punida progressivamente.
- 8:5** Um jogador que ponha em perigo outro jogador atacando-o deve ser desqualificado.
- 8:6** Jogadores que tenham sido suspensos (regra 17:1) podem entrar na área de jogo, ou ser substituídos logo que a sua equipa perca a posse de bola (turnover).

Regra 9 MARCAÇÕES E DECISÕES DO RESULTADO DO JOGO

- 9:1** Um golo é marcado e um ponto atribuído quando a bola atravessar por completo a linha de golo.
- 9:2** Situações de jogo espectaculares e atraentes são compensadas com um ponto adicional (clarificação 1).
- 9:3** Um golo marcado num livre de 6 metros vale dois pontos.
- 9:4** Após marcação de cada golo, o jogo recomeça com o lançamento de guarda-redes desde a área de baliza (regra 5:4, 10:2, 12:1).



9:5 Será atribuído um ponto ao adversário se o jogador introduzir a bola na sua própria baliza.

O guarda-redes marca golo

9:6 Se o guarda-redes marcar um golo vale dois pontos.

Decidir o resultado final do jogo

9:7 Se o resultado estiver empatado no final do meio tempo, é utilizado o método “golden goal” (golo de ouro), ou seja, o próximo golo determina o vencedor. O jogo recomeça com o lançamento de árbitro (regra 15). Ao vencedor de cada meio tempo é-lhe atribuído 1 ponto.

9:8 Se ambas as equipas ganharam um meio tempo, o método é um “jogador contra o guarda-redes” é utilizado. Cada equipa nomeia 5 jogadores que executam lançamentos alternadamente com a equipa adversária. Se um guarda-redes for nomeado como rematador, ele contará como jogador de campo e outro jogador substituí-lo-á como guarda-redes.

Vence a equipa que tiver marcado mais golos após cinco lançamentos.



9:9 Na situação de “um jogador contra o guarda-redes”, os árbitros usam uma moeda para determinar a escolha de campos e qual a equipa que começa.

Ambos os guarda-redes deverão estar colocados na sua área de baliza. No início da sua acção, cada um dos jogadores de campo nomeados terá que estar colocado com um pé no ponto direito ou esquerdo onde a área de baliza e a linha lateral se cruzam. Quando o árbitro apita ele joga a bola para trás para o seu guarda-redes na linha de golo. Durante este passe de bola não pode tocar o solo. Assim que a bola deixar as mãos do jogador ambas os guarda-redes podem mover-se para a frente.

O guarda-redes que tiver posse da bola deverá permanecer na área de baliza. No máximo de 3 segundos ele deverá rematar a bola á baliza adversária ou passar a bola para o seu companheiro de equipa, que está a correr em direcção á baliza adversária, sem que a bola toque no solo. Este último deverá recepcionar a bola e tentar marcar um golo de forma regular.

Se houver uma violação da regra pelo guarda-redes atacante ou jogador de campo, o ataque è dado por terminado.

Se o guarda-redes defensor abandona a área de baliza, é-lhe permitido regressar á área de baliza a qualquer momento, desde que não esteja em posse de bola.



Se o resultado não estiver ainda decidido após a primeira série, continua a aplicar-se a situação de “um jogador contra o guarda-redes”. Nesta altura as equipas trocam de campo e terão que ser novamente nomeados cinco jogadores (ver clarificação 4). Neste caso começa a outra equipa. Nesta série e nas subsequentes o jogo decide-se logo que uma equipa tome a liderança, após a existência de igual número de tentativas para ambas as equipas.

Se o número de jogadores descer para menos de 5 numa volta, a equipa em questão terá o correspondente número inferior de oportunidades de lançamentos, pois nenhum jogador poderá executar um lançamento mais do que uma vez.

9:9 Se o guarda-redes defende o remate na situação de “um jogador contra o guarda-redes”, com a violação de uma regra, terá que ser executado um lançamento de 6 metros. Se daí resultar um golo, é atribuído um ponto extra á equipa.

9:10 Durante o método é “um jogador contra o guarda-redes”, todos os jogadores de campo envolvidos deverão permanecer na sua área de substituições. Após executar o lançamento, o jogador regressa á sua área de substituições.

9:11 No método “um jogador contra o guarda-redes” se o guarda-redes optar por não passar a bola ao jogador de campo rematando directamente à baliza e obtendo golo na sequência desse remate, é atribuído um ponto extra à equipa.



Regra 10 O LANÇAMENTO DO ÁRBITRO

- 10:1** Cada meio tempo e o Golden Goal tem início com o lançamento do árbitro (regra 15).
- 10:2** Sempre que for marcado um golo, o jogo recomeça com o lançamento do guarda-redes desde a área de baliza (regra 5:3, 9:1, 12:1), executado pelo guarda-redes que concedeu o golo.
- 10:3** Os jogadores de campo estão posicionados onde quiserem na área de jogo.

Regra 11 O THROW-IN

- 11:1** Um throw in é atribuído se a bola ultrapassar completamente a linha lateral ou tenha sido desviada por um jogador da equipa defensora, ultrapassando a linha exterior de baliza (ver regra IHF 7:9).
- 11:2** O lançamento é executado no local onde a bola ultrapassou a linha ou pelo menos a 1 metro do ponto onde a linha exterior de baliza e a linha lateral se cruzam, se a bola ultrapassou a linha exterior de baliza ou a linha lateral.
- 11:3** Durante o lançamento os jogadores defensores terão que permanecer no mínimo a 1 metro de distância do jogador que executa o lançamento.



Regra 12 O LANÇAMENTO DO GUARDA-REDES

12:1 É executado um lançamento de guarda-redes se a bola cruzar a linha exterior de baliza ou linha de baliza.

12:2 Não é necessário que o árbitro apite para o guarda-redes fazer o lançamento e é considerado lançamento quando a bola ultrapassa a linha de área do guarda-redes.

12:3 O guarda-redes não pode tocar na bola outra vez após o lançamento sem que esta tenha sido tocada por outro jogador.

Regra 13 O LANÇAMENTO LIVRE

13:1 Em caso de violação de uma regra, a equipa adversária tem o direito a um lançamento livre (como na regra 13 da IHF).

13:2 Em princípio, o lançamento livre terá que ser executado no local onde foi cometida a falta. Contudo, o lançamento livre é executado no sítio onde a bola estava quando o jogo foi interrompido, se existir uma posição mais favorável para a equipa que executa o lançamento.



13:3 Quando é executado o lançamento, os jogadores da equipa atacante deverão permanecer pelo menos a 1 metro de distância da linha de área da baliza.

13:4 Os jogadores da equipa que defende deverão permanecer pelo menos a 1 metro de distância do jogador que executa o lance. Poderão contudo permanecer junto da linha de área de baliza.

Regra 14 O LIVRE DE 6 METROS

14:1 O livre de 6 metros é assinalado aquando de:

→ Uma oportunidade clara de fazer golo em qualquer parte do campo é anulada de forma considerada faltosa, por parte de um jogador ou de um oficial da equipa;

→ Uma oportunidade clara de fazer golo em qualquer parte do campo é anulada pela interferência de alguém que não participa no jogo.

14:2 O árbitro deve analisar a situação claramente, determinando se é ou não falta passível de 6 metros.

14:3 Quando é assinalado um lançamento de 6 metros, o árbitro deve dar um time-out. [2:14.b].



14:4 Se é marcado um golo através de um livre de 6 metros, a equipa ganha dois pontos.

Execução do livre de 6 metros

14:5 O livre de 6 metros deve ser marcado em três segundos após o apito do árbitro.

14:6 Quando o livre de 6 metros é marcado, o lançador não pode ultrapassar ou tocar a linha de área de baliza antes da bola ter deixado a sua mão (lançamento livre).

14:7 O guarda-redes e os outros jogadores da equipa adversária não deverão aproximar-se a mais de 1 metro de distância do jogador que executa o lançamento.

Regra 15 INSTRUÇÕES GERAIS PARA A EXECUÇÃO DOS LANÇAMENTOS (TRHOW-IN, LANÇAMENTO DO GUARDA REDES, O LANÇAMENTO DE 6 METROS E FREETHROW)

15:1 A bola deve estar na mão do executante antes de ser lançada. Os jogadores devem estar na posição correcta antes da bola ser lançada.



15:2 Excepto no caso do lançamento do guarda-redes, os jogadores devem ter uma parte do pé em contacto constante com o chão, onde o lançamento é executado.

15:3 O árbitro deve apitar sempre para a marcação/início do lançamento de 6 metros, no caso de um throw-in, de um time-out, para a correcção da posição dos jogadores, após uma coacção verbal. Após o apito do árbitro, o jogador tem três segundos para executar o lançamento.

15:4 Um golo pode ser marcado directamente de qualquer lançamento, excepto nos casos do lançamento do guarda-redes, onde um golo na própria baliza não é possível e do lançamento do árbitro.

15:5 O árbitro apita e no centro do campo lança a bola ao ar em sentido vertical. O segundo árbitro posiciona-se fora da linha lateral do lado oposto á mesa do cronometrista.

15:6 Cada meio tempo bem como a situação de “golo de ouro” (utilizada para se determinar o vencedor), começa com um lançamento de árbitro.



Regra 16 AS SANÇÕES

Suspensão

16:1 A suspensão do jogador pode ser atribuída:

- A falta e infracções similares contra um adversário, que n.,o estejam contempladas na categoria de faltas puníveis progressivamente;
- A faltas que foram punidas progressivamente;
- A infracções quando o oponente executa um lançamento formal;
- A toda a conduta anti-desportiva.

16:2 A suspensão do jogador deve ser atribuída:

- A substituição faltosa ou entrada ilegal no campo do jogo;
- A faltas repetidas que vão sendo punidas progressivamente;
- Por repetida conduta anti-desportiva;
- Por falha no deixar a bola no local onde a falta foi assinalada;
- Como consequência da desqualificação de um jogador ou de um oficial da equipa durante o tempo de jogo.

16:3 O árbitro deve indicar claramente a suspensão ao jogador faltoso através do sinal de mãos indicado.



16:4 O jogador suspenso não pode participar no jogo durante a suspensão nem ser substituído.

O jogador suspenso pode ser substituído ou entrar na área de jogo desde que a sua equipa perca a posse de bola (turnover).

16:5 A segunda suspensão do mesmo jogador resulta em desqualificação. Em princípio a desqualificação resultante de duas desqualificações é apenas efectiva para o restante tempo de jogo. É considerada como decisão do árbitro baseada em factos.

16:6 Uma desqualificação imediata derivada de uma séria violação ou de uma conduta anti-desportiva violenta, ou uma exclusão baseada numa agressão é efectiva para o restante tempo de jogo. Contudo o incidente deve ser analisado pela respectiva comissão /júri da federação ou organização do torneio, afim de se determinarem as consequências que daí poderão advir.

16:7 Após o pedido de um time-out, o árbitro deve indicar claramente a desqualificação ao jogador faltoso mostrando-lhe o cartão vermelho (9x12 cm).

16:8 A desqualificação do jogador ou do oficial da equipa mantém-se durante todo o jogo, devendo estes abandonar o campo de jogo. A equipa, pode contudo, aumentar o número de jogadores na área de jogo desde que a sua equipa perca a posse de bola (turnover).



16:9 A desqualificação deve ser mencionada no relatório do jogo às autoridades relevantes (excepto no caso de desqualificação por segunda suspensão).

Exceções e Clarificações

Após o início da segunda parte, um **Golden Goal** e um **Shoot Out** (um contra o guarda-redes), jogadores suspensos podem ser substituídos ou autorizados a entrarem na área de jogo.

Regra 17 OS ÁRBITROS

17:1 Dois árbitros com autoridade igual, assistidos por um cronometrista e um apontador de golos.

17:2 Se ambos os árbitros tiverem opiniões diferentes na atribuição de pontos, quando é marcado um golo, é tomada em consideração a decisão do árbitro de campo.

17:3 O árbitro apita e no centro do campo lança a bola ao ar em sentido vertical. O segundo árbitro posiciona-se fora da linha lateral do lado oposto à mesa do cronometrista.



Regra 18 O SECRETÁRIO E O CRONOMETRISTA

18:1 O secretário / cronometrista controla a composição da equipa, a entrada e saída dos jogadores substitutos, os time-outs e interrompe o jogo sempre que achar necessário.

18:2 Quando um jogador é suspenso, a suspensão é confirmada pelo secretário ao jogador e ao árbitro, segundo o cartão. O cartão mostra “1” para a suspensão e “2” para a segunda suspensão.

ADENDA ÀS REGRAS

- 1 - Á Atribuição de Pontos
- 2 - Circunstâncias Especiais
- 3 - Lançamento Livre depois do Apito Final (2:10-2)
- 4 - Jogo Passivo (7:10 -11)
- 5 - Conduta Anti-Desportiva (8:4, 16:1 - d)
- 6 - Conduta Anti-Desportiva grave (8:6,16:6 - e)
- 7 - Definição de “Clara Oportunidade de Golo” (14:1)
- 8 - Interrupção pelo Cronometrista (18:1)
- 9 - “Shoot Out” e Contra Ataque



1 - Atribuição de pontos (regra 9)

Também na seguinte situação, 2 pontos são atribuídos

→ Um golo marcado em suspensão “aérea” (9:2)

Comentários:

Tanto o espírito do jogo Andebol de Praia como a sua específica filosofia tem que ser respeitadas.

Terá que existir espaço para “golos criativos ou espectaculares”, aos quais serão atribuídos dois pontos.

→ Um golo é considerado espectacular se for executado com um elevado nível técnico e que evidentemente não seja “um golo de um ponto”. A avaliação é baseada em critérios fundamentais de aptidão técnica.

→ Um notável e dramático final cheio de acção pode levar a um golo criativo.

Nota: Se estes golos tiverem o objectivo claro de “ridicularizar” os jogadores da equipa adversária, deverá ser considerada como uma atitude de conduta anti-desportiva e nunca deverá levar a “um golo de dois pontos” (Fair Play)

2 - Circunstâncias especiais

Quando circunstâncias externas (vento, posição do sol, etc), se fazem sentir, os árbitros poderão decidir usar apenas um das áreas para a execução dos 7 metros (um jogador contra o guarda-redes).



3 - Lançamento Livre depois do Apito Final (2:10-12)

Em muitos casos, a equipa que tem a oportunidade de executar um lançamento livre depois do tempo regulamentar ter expirado não tem interesse em fazê-lo, ou porque o resultado do jogo é claro, ou porque a posição do lançamento livre é muito distanciada da baliza da equipa adversária. Tecnicamente, apesar de as regras obrigarem a que o lançamento livre seja executado, os árbitros devem mostrar bom julgamento e considerarem que o lançamento livre foi efectuado, se um jogador que está na posição correcta mais aproximada, simplesmente deixar cair a bola no chão ou entrega-la aos árbitros.

Num dos casos onde é claro que a equipa quer tentar marcar um golo, os árbitros devem tentar encontrar um equilíbrio entre autorizar esta oportunidade (ainda que ínfima) e assegurar que a situação não se deteriora e transforma num “teatro” frustrante de consumo de tempo. Isto quer dizer que os árbitros devem firmemente e rapidamente posicionar os jogadores de ambas as equipas nas posições correctas, para que o lançamento livre seja executado sem perda de tempo.

Os jogadores da equipa atiradora devem ser advertidos e controlados no sentido de que apenas um jogador segure a bola. Se os jogadores quiserem abandonar o campo para serem substituídos, terão que o fazer sobre sua conta e risco. Os árbitros não tem qualquer obrigação de esperar que as substituições sejam efectuadas e que os jogadores assumam as suas correctas posições para autorizarem a execução do lançamento livre.



Os árbitros deverão também estar muito atentos a violações cometidas por ambas as equipas e passíveis de serem punidas. Uma persistente invasão por parte dos defesas deverá ser punida (15:7, 16:1c, 16:2f) assim como se os jogadores atacantes violarem de forma consecutiva as regras durante a execução do lançamento livre. É muito importante que golos marcados irregularmente não sejam permitidos.

4 - Jogo Passivo (7:10-11)

Linhas orientadoras gerais

A aplicação das regras relativamente ao jogo passivo tem como objectivo prevenir formas de jogo e atrasos no jogo que se tornam pouco atractivas para a competição.

As exigências que os árbitros reconhecem e julgam na avaliação da situação de jogo passivo durante o jogo, devem ser feitas de forma consistente.

Situações de jogo passivo podem surgir em todas as fases de uma jogada de ataque, exemplo: quando a bola é movida para o ataque, durante a construção da jogada de ataque ou durante a fase final do ataque.

As formas de jogo passivo podem ser usadas relativamente de forma frequente, nas seguintes situações:

- Quando uma equipa está em vantagem mínima no marcador praticamente no final do jogo;
- Quando uma equipa tem um jogador suspenso;
- Quando uma equipa tem maior número de jogadores, especialmente na defesa.

A utilização do sinal de aviso:

O sinal de aviso deve ser exibido especialmente nas seguintes situações:

- Quando as substituições são feitas de forma morosa, ou quando a bola é movida de forma lenta para o ataque.

As indicações típicas desta situação são:

- Quando os jogadores estão parados no meio do campo aguardando que as substituições estejam completas;
- Quando o jogador está parado a movimentar a bola;
- Quando a bola é jogada para trás para o meio campo da própria equipa, mesmo quando a equipa adversária não esteja a exercer qualquer pressão;
- Quando existem atrasos na execução do lançamento do Guarda-redes ou qualquer outro lançamento.



→ Em interligação com uma substituição tardia depois da jogada de ataque já estar a ser construída.

As indicações típicas desta situação são:

→ Quando todos os jogadores já tomaram as suas posições de ataque;

→ Quando a equipa inicia a construção da sua jogada de ataque com uma jogada de passe preparatório;

Nota: a equipa que tentou um rápido contra ataque do seu meio campo, mas que falhou na obtenção de uma imediata oportunidade de golo depois de alcançar o meio campo do adversário, deve ser concedida nessa fase a oportunidade de realizar uma rápida substituição dos jogadores.

Durante uma fase excessivamente longa da construção da jogada de ataque.

Em princípio, á equipa deve ser sempre permitido uma fase de construção da jogada, com uma jogada de passe preparatório antes que seja espectável o remate para uma situação de ataque concreto.



As indicações típicas desta situação são:

→ Quando o ataque da equipa não leva a qualquer situação de ataque e remate á baliza;

Nota: “O remate á baliza” existe particularmente quando a equipa atacante usa jogadas tácticas para se mover de forma a ganhar vantagem espacial sobre os defesas, ou quando aumentam a velocidade do passe de ataque em comparação com a fase de construção da jogada.

→ Quando os jogadores estão continuamente a receber a bola parados ou distanciados da baliza;

→ Quando repetidamente recebem a bola parados;

→ Quando confrontados com um oponente, o jogador atacante: afasta-se prematuramente, espera que o árbitro interrompa o jogo, ou quando não ganha qualquer vantagem espacial sobre o adversário;

→ Quando existem acções defensivas activas: as acções defensivas activas são métodos preventivos de impedir o aumento da velocidade do passe entre os jogadores que estão a atacar, bloqueando o caminho e os movimentos intencionais da bola;

→ Quando a equipa atacante não alcança um claro aumento na intensidade do passe, desde a construção da jogada até ao final da mesma.



→ Depois de mostrado o aviso

Depois de mostrado o sinal de aviso, os árbitros devem permitir a construção de uma jogada de pelo menos 5 segundos. (Os árbitros devem reconhecer e ter sensibilidade para permitir que jogadores mais novos e equipas de categorias mais baixas, possam necessitar de mais tempo). Se depois desta construção de jogada não continua sem existir nenhuma melhoria clara na intensidade do passe e nenhuma intenção de remate á baliza, então os árbitros devem concluir que a equipa com posse de bola é culpada de jogo passivo.

Nota: os árbitros deverão ter cuidado em não apontar jogo passivo precisamente no momento em que a equipa está realmente a tentar rematar ou a empreender um movimento contra a baliza adversária.

Como é que o sinal de aviso deve ser mostrado:

Se um árbitro (ou o árbitro de campo ou o árbitro de linha de golo) identifica a eminência de jogo passivo, ele levanta o braço (sinal do braço 17) e mantêm-no levantado até à próxima interrupção do jogo para indicar que a equipa com pose de bola não está a tentar uma oportunidade de marcar. O outro árbitro deve também assinalar o aviso. (O árbitro deve indicar o sinal de aviso de jogo passivo utilizando o braço que se encontra mais próximo dos bancos das equipas.



Se a equipa em posse da bola não desenvolve uma reconhecida tentativa para rematar á baliza, então um dos árbitros apitará para jogo passivo e indicará um lançamento livre á equipa adversária.

Durante o ataque, (o qual começa quando a equipa tem a posse da bola e termina numa das seguintes 2 situações, ou quando a equipa marca golo ou perde a posse de bola) o sinal de aviso deve ser dado apenas uma vez.

No entanto, aquando da primeira interrupção do jogo depois do sinal de aviso ter sido mostrado, os árbitros deverão novamente mostrar brevemente o sinal de aviso de forma a lembrar a falta antes do jogo ser reiniciado.

Se a equipa que ataca ia pedir um desconto de tempo depois de ter sido exibido o sinal de aviso, então o sinal de aviso deve ser mostrado outra vez quando o jogo estiver a reiniciar depois do desconto de tempo da equipa, de forma a realçar que o aviso ainda vigora.



- Conduta Anti - Desportiva (8:4,16:1d, 16:6b)

Exemplos de conduta Anti-Desportiva:

- Gritar a um jogador quando este está a executar um lançamento de 6 metros;
 - Chutar ou mandar a bola para longe durante uma paragem no jogo para que o adversário não consiga executar o lançamento a que tem direito de forma imediata;
 - Averbar palavras abusivas à equipa adversária ou a um colega de equipa;
 - Quando um jogador ou um oficial da equipa não desistir da posse da bola quando esta sai pela linha lateral;
 - Atrasar a execução e um lançamento formal;
 - Parar um adversário agarrando-o pelo equipamento;
 - Se o guarda-redes não desistir da bola quando um lançamento de 6 metros for atribuído á equipa adversária;
 - Se um jogador de campo está repetidamente a bloquear remates com o pé ou com a parte debaixo das pernas;
 - Se jogadores que estão a defender entrarem repetidamente na área de golo;
- Se um jogador tentar criar a "incorrecta" impressão que um adversário cometeu uma infracção.



- Conduta Anti - Desportiva grave (8:6,16:6 - e)

Os exemplos de conduta Anti - Desportiva grave são:

- Comportamento insultuoso (através de discurso, expressões faciais, gestos ou contacto físico) dirigidos a outra pessoa (árbitro, oficiais de mesa, delegado, oficiais da equipa, jogadores, espectadores, etc);
- Mandar ou empurrar a bola fora depois de uma decisão dos árbitros, se a bola for mandada para tão longe da acção que não possa ser vista somente como atitude anti-desportiva;
- Se o guarda-redes demonstrar uma atitude de tal forma passiva aquando de um lançamento de 6 metros, que o árbitro possa assumir que ele não vai tentar impedir o golo;
- Uma acção de retaliação depois do jogador ter sido admoestado com uma falta (retaliar de volta num acto irreflectido); Atirar a bola de forma deliberada contra o corpo de um jogador adversário durante uma paragem no jogo, a não ser que seja feita de uma forma que pode ser considerada um ressalto.



De acordo com a regra 14:1, “uma clara oportunidade de golo” existe quando:

- Um jogador que já tem a bola na sua posse e domínio corporal sobre ela junto á linha de golo da equipa oponente e tem oportunidade de rematar, sem o adversário ser capaz de prevenir o remate através de quaisquer métodos ilegais;
- Um jogador que já tem a bola na sua posse e domínio corporal sobre ela que está a correr (ou a driblar) sozinho em direcção ao guarda-redes em contra ataque, sem que qualquer jogador adversário possa surgir no seu caminho e parar o contra ataque; Um jogador se encontra numa situação que corresponde á situação (a) ou (b) descritas acima, com excepção se o jogador não controlar a bola mas estiver preparado para uma recepção imediata da bola; os árbitros devem ficar convencidos que nenhum jogador adversário conseguirá prevenir a recepção da bola através de métodos ilegais;
- Um guarda-redes deixar a sua área de baliza e um adversário com posse e domínio corporal da bola tem uma oportunidade clara e desimpedida de atirar a bola para a área de baliza que se encontra vazia; (isto aplica-se também no caso de os defesas se encontrarem em posições entre o jogador que se encontra em posição de rematar e a baliza, mas os árbitros devem então ter em conta a possibilidade de estes jogadores intervirem na jogada de forma ilegal).



8 - Interrupção efectuada pelo cronometrista

Se o cronometrista interromper o jogo devido a uma substituição faltosa ou uma entrada ilegal de acordo com as regras 4:4, 4:6, 4:13, 4:14 o jogo terá que ser restaurado com um lançamento livre para a equipa adversária, normalmente no local da infracção. Se, no entanto a bola estiver numa posição mais favorável para a equipa adversária no momento da interrupção do jogo, então o lançamento livre deve ser feita desse local (ver regra 13:8, 3f e 4f parágrafos).

Em caso de tais infracções, o cronometrista deve interromper o jogo imediatamente sem ter em conta a regra da “lei da vantagem” em 13:2 e 14:2. Se uma clara oportunidade de golo for destruída devida a uma tal interrupção quando causada por uma infracção na parte do campo da equipa que está a defender, então um livre de 6 metros deve ser marcado de acordo com a regra 14:1 a.

Na eventualidade de outro tipo de infracções que necessitem ser reportadas aos árbitros, o cronometrista deve na medida do possível aguardar até á próxima interrupção do jogo. Se no entanto, o cronometrista interromper o jogo, tal intervenção não pode culminar numa perda de posse de bola. O jogo será reiniciado com um lançamento livre para a equipa que detinha a posse da bola quando o jogo foi interrompido. Se, no entanto, a interrupção foi causada por uma infracção da parte da equipa que defende, e os árbitros julgarem que esta interrupção prematura destruiu uma clara oportunidade de golo para os adversários, então um livre de 6 metros deve ser atribuído em analogia com a regra 14:1b. Como princípio geral, infracções observadas e comunicadas pelos oficiais de mesa, (excepto sobre as regras 4:4, 4:6, 4:13, 4:14) não levam a punições pessoais.



A previsão de marcação de um lançamento de 6 metros de acordo com a regra 14:1 a, como indicado no parágrafo acima, aplica-se também no caso do árbitro ou delegado (da IHF ou de uma Federação Continental/Nacional) interromper o jogo por uma infracção que leve a advertimentos verbais ou castigos contra um jogador ou um oficial da equipa que defende, no momento em que a equipa que tem a posse de bola tem uma clara oportunidade de marcar golo.

9 - “Shoot-Out” e Contra Ataque

Se durante um “shoot-out” ou um contra ataque o guarda-redes ou outro jogador da equipa que defende obstruir o caminho do jogador que em corrida vai a atacar, causando contacto físico, tanto um lançamento de 6 metros como uma suspensão devem ser atribuídas. O guarda-redes ou jogador da equipa que defende terá sempre que arcar com a responsabilidade deste tipo de acções.

Regulamentos na área de substituição

- Cada equipa tem uma área de substituição para os jogadores de campo com 15 metros de comprimento e 3 metros de largura. Estas áreas estão posicionadas em ambos os lados da área do campo fora da linha lateral, (1:7);
- Nenhum objecto pode ser colocado na área de substituição;
- Somente os jogadores e oficiais da equipa registados no boletim de jogo tem permissão de permanecer na área de substituição (4:2, 4:6);



- Ambas as equipas estão na sua área de substituição nos seus respectivos lados do campo;
- Os oficiais das equipas nas áreas de substituição devem estar equipados com roupa desportiva;
- Se um intérprete for necessário, ele deve ocupar um lugar por trás da área de substituição;
- Os oficiais de mesa devem apoiar os árbitros a controlar a ocupação da área de substituição antes e durante do jogo;
- Se durante o jogo existirem algumas infracções aos regulamentos no que diz respeito á área de substituição, o jogo não pode continuar depois da próxima interrupção até o assunto estar resolvido.





a) Os oficiais da equipa tem o direito e o dever de guiar e gerir a sua equipa também durante o jogo, num espírito justo e desportivo inserido no enquadramento das regras. Como princípio, devem sentar-se ou ajoelhar-se na sua área de substituição. No entanto, a um dos oficiais é permitida a movimentação dentro da área de substituição, especificamente em ordem de:

- Gerir a substituição de jogadores;
- Dar orientações técnicas aos jogadores no campo e na área de substituição;
- Dar assistência médica;
- Solicitar um desconto de tempo da equipa
- Comunicar com a mesa dos oficiais; isto aplica-se somente ao “oficial responsável pela equipa” e somente em situações pouco usuais (regra 4:6);

Em qualquer momento do tempo de jogo, a permissão para circular aplica-se também apenas a um oficial por equipa. Mais ainda, o oficial da equipa que está a circular deve respeitar os limites da área de substituição como definido no ponto 1 acima descrito.

Igualmente, o oficial da equipa deve igualmente respeitar a necessidade da não restrição de visibilidade dos oficiais de mesa.



Em princípio, os jogadores na área de substituição devem estar sentados ou ajoelhados. Os jogadores substitutos tem, contudo, permissão para circular na área de substituição, quando estão prestes a entrar no campo de jogo, desde que seja efectuado de forma ordenada.

Não é permitido, que oficiais de mesa e jogadores:

- Interfiram com ou insultem árbitros, delegados, oficiais de mesa, jogadores, equipas ou espectadores, através de um comportamento provocativo ou protestativo, ou através de conduta anti-desportiva (verbal, expressões faciais ou gesto)
- Abandonem a área de substituição com o objectivo de influenciar o jogo;
- Permaneçam ou se desloquem junto à linha lateral durante o aquecimento.

Se as regras da área de substituição forem infringidas, os árbitros são obrigados a agir de acordo com as regras 16:1d, 16:2c-d ou 16:6b,e,h (chamada de atenção verbal, suspensão, desqualificação).

Se os árbitros falharem na identificação de uma infracção ao regulamento na área de substituição, estes devem ser informados pelos oficiais de mesa durante a próxima paragem do jogo.



Delegados da IHF (ou de uma Federação Continental/Nacional) responsável pelo jogo estão autorizados a chamar a atenção dos árbitros (na próxima interrupção do jogo), para uma possível violação das regras ou uma falha no cumprimento dos regulamentos da área de substituição (á excepção nos casos e decisões efectuadas pelos árbitros tendo como base a observação deles dos factos).

Em tais casos o jogo deve ser reiniciado com o lançamento apropriado, dependendo da situação em que o jogo se encontrava.

Contudo, se o delegado entender necessário interromper o jogo de forma imediata devido a uma infracção por parte de uma equipa, então o jogo é reiniciado com a posse da bola por parte da equipa adversária (lançamento livre ou, em caso de uma clara oportunidade de golo, através de um lançamento de 6 metros).

O jogador ou oficial que cometeu a infracção deve ser unido pelos árbitros. Os pormenores devem ser registados no boletim de jogo.

Se os árbitros não tomarem qualquer atitude no que diz respeito á infracção dos regulamentos na área de substituição, mesmo depois de estarem cientes da sua existência, então o delegado da IHF (ou de uma Federação Continental/Nacional), deve submeter um relatório para a autoridade competente (ex. conselho de Disciplina). Este órgão deverá lidar com os acontecimentos sucedidos na área de substituição assim como com a atitude dos árbitros.



s. <http://www.fpandebol.sapo.pt>
e. andebol@fpa.pt