

Regras de Jogo
(Edição 1 Julho 2010)
Actualizado a 1 de outubro de 2012



Índice

Preâmbulo	3
Regra 1 - Terreno de jogo	4 - 8
Regra 2 - Tempo de Jogo, Sinal Final e Tempo de Paragem	9 - 11
Regra 3 - A Bola	12
Regra 4 - A Equipa, Substituições, Equipamento, Jogadores lesionados	13 - 15
Regra 5 - O Guarda-Redes	16 - 17
Regra 6 - A Área de Baliza	18 - 19
Regra 7 - Manejo da Bola, Jogo Passivo	20 - 22
Regra 8 - Faltas e Conduta Antidesportiva	23 - 28
Regra 9 - O Golo	29 - 30
Regra 10 - O Lançamento de saída	31
Regra 11 - O Lançamento de Reposição em Jogo	32
Regra 12 - O Lançamento de Baliza	33
Regra 13 - O Lançamento Livre	34 - 36
Regra 14 - O Lançamento de 7 metros	37 - 38
Regra 15 - Instruções Gerais para a Execução de Lançamentos (de Saída, Reposição em Jogo, de Baliza, Livre e Lançamento de 7 metros)	39 - 41
Regra 16 – As Sanções Disciplinares	42 - 45
Regra 17 - Os Árbitros	46 - 47
Regra 18 - O Secretário e o Cronometrista	48
Sinais Manuais dos Árbitros	49 - 53
Esclarecimentos sobre as Regras de Jogo	54 - 65
Regulamento da Zona de substituições	66 - 67
Directivas para Terrenos de Jogo e Balizas	68 - 71



Preâmbulo

Estas Regras do Jogo entrarão em vigor no dia 1 de Julho de 2010.

O Texto das Regras, os Comentários, os Sinais Manuais dos Árbitros, os Esclarecimentos às Regras do Jogo, e o Regulamento da Zona de Substituições são parte integrante das Regras Gerais. Isto não se aplica às “Directivas para Terrenos de Jogo e Balizas” as quais são unicamente incluídas no livro de regras para conveniência dos utilizadores.

Nota:

De forma a simplificar o mais possível, este livro de regras usa geralmente a forma masculina das palavras com respeito a jogadores, oficiais, árbitros e outros intervenientes.

No entanto, estas regras aplicam-se de igual forma a participantes masculinos e femininos, excepto no que concerne às regras sobre o tamanho das bolas a serem usadas (ver Regra 3).



Regra 1 – O Terreno de Jogo

- 1:1 O **terreno de jogo** (ver figura 1) é um rectângulo com 40 metros de comprimento e 20 metros de largura, consistindo em duas áreas de baliza (ver Regra 1:4 e Regra 6) e uma área de jogo. As linhas limite mais compridas são designadas linhas laterais, e as mais curtas por linhas de baliza (entre os postes da baliza) ou linhas de saída de baliza (do lado exterior dos mesmos).

Deverá existir uma zona de segurança à volta de todo o terreno jogo, com uma largura mínima de 1 metro na zona das linhas laterais e 2 metros na zona das linhas de saída de baliza.

As características do Terreno de jogo não deverão ser alteradas durante o jogo de forma a criar vantagem para uma das equipas

- 1:2 A **baliza** (ver Figuras 2a e 2b) deverá ser colocada no centro de cada linha saída de baliza. As balizas deverão ser fixadas firmemente ao solo ou às paredes por trás das mesmas. Têm uma altura interior de 2 metros e de 3 metros de comprimento.

Os postes da baliza são unidos por uma barra transversal horizontal. A parte anterior dos mesmos deverá coincidir com a parte anterior da linha de baliza. Os postes da baliza e a barra transversal deverão ter uma secção quadrada de 8 cm. Os três lados que são visíveis a partir do campo deverão estar pintados em faixas de duas cores contrastantes, as quais deverão contrastar claramente com o fundo que as rodeia.

As balizas têm que ter uma rede, a qual deverá estar **presa**, de modo a que uma bola normalmente lançada para a baliza permaneça dentro da mesma.

- 1:3 Todas as **linhas** do terreno de jogo são parte integrante do mesmo. As linhas de baliza devem ter 8 cm de largura entre os postes da baliza (ver Figura 2a), e todas as outras devem ter 5 cm de largura.

As linhas entre duas áreas adjacentes podem ser substituídas por uma diferença de cor do solo dessas mesmas áreas.

- 1:4 Na frente de cada baliza há uma **área de baliza** (ver Figura 5, pág. 68). A área da baliza está definida pela linha de área de baliza (linha de 6 metros) que deverá ser desenhada como se segue:

a) Uma linha de 3 metros de comprimento directamente à frente da baliza; esta linha é paralela à linha de baliza e deverá estar a 6 metros da mesma (medido da parte anterior da linha de baliza até ao limite da parte posterior da linha da área de baliza);

b) Dois quartos de círculo, cada um com um raio de 6 metros (medido do canto interior dos postes da baliza), ligando a linha de 3 metros de comprimento com a linha de saída de baliza (ver Figuras 1 e 2a).

- 1:5 A **linha de lançamento livre** (linha de 9 metros) é uma linha tracejada, desenhada a 3 metros da parte exterior da linha de área de baliza. Tanto os segmentos da linha como os espaços entre eles medem 15 cm (ver Figura 1).

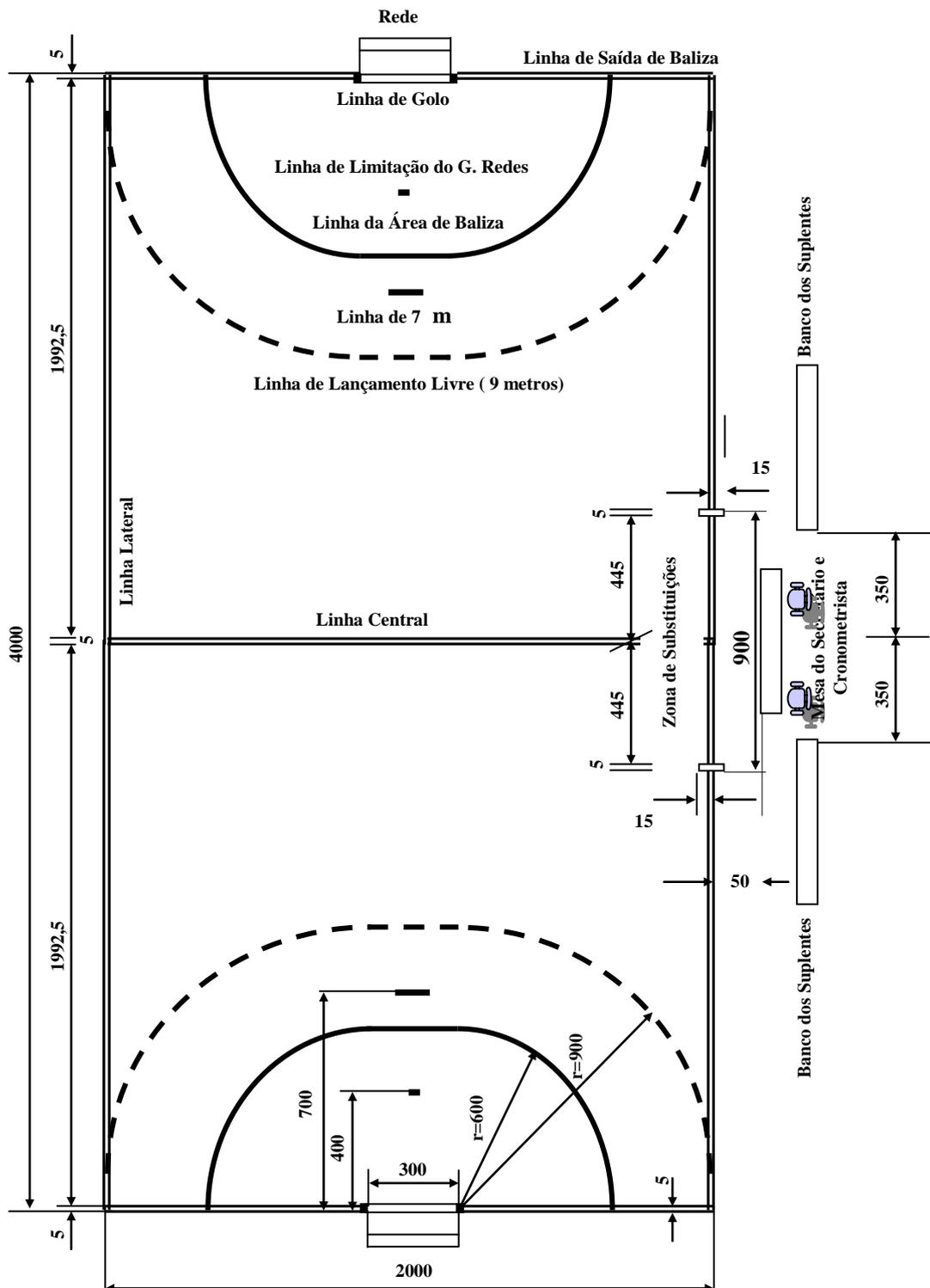
- 1:6 A **linha de 7 metros** é uma linha com 1 metro de comprimento, centrada à frente da baliza. É paralela à linha de baliza e está a 7 metros da mesma (medido da parte anterior da linha de baliza até ao limite exterior da linha de 7 metros); (ver figura 1).



- 1:7 A **linha de restrição do guarda-redes** (linha de 4 metros) é uma linha com 15 cm de comprimento, está situada directamente à frente da baliza. É paralela à linha de baliza e está a 4 metros da mesma (medida da parte anterior da linha de baliza até ao limite exterior da linha de 4 metros); (ver figura 1).
- 1:8 A **linha central** une os pontos médios das duas linhas laterais (ver figuras 1 e 3).
- 1:9 A **linha de substituição** (um segmento da linha lateral) para cada equipa estende-se da linha central até à distância de 4.5 metros da mesma. O extremo desta linha deverá ser assinalado por uma linha paralela à linha central, com 15 cm para a parte interior da linha lateral e 15 cm para a parte exterior da mesma (ver figuras 1 e 3).

NOTA: Requisitos técnicos mais detalhados para o terreno de jogo e as balizas poderão ser encontradas nas “Directivas para Terrenos de Jogo e Balizas”, que começam na página 65.

Figura 1- Terreno de Jogo



Terreno de Jogo: Ver também figura 5 (Página 68)

Dimensões indicadas em **cm**

Figura 2 B – A baliza - Vista Lateral

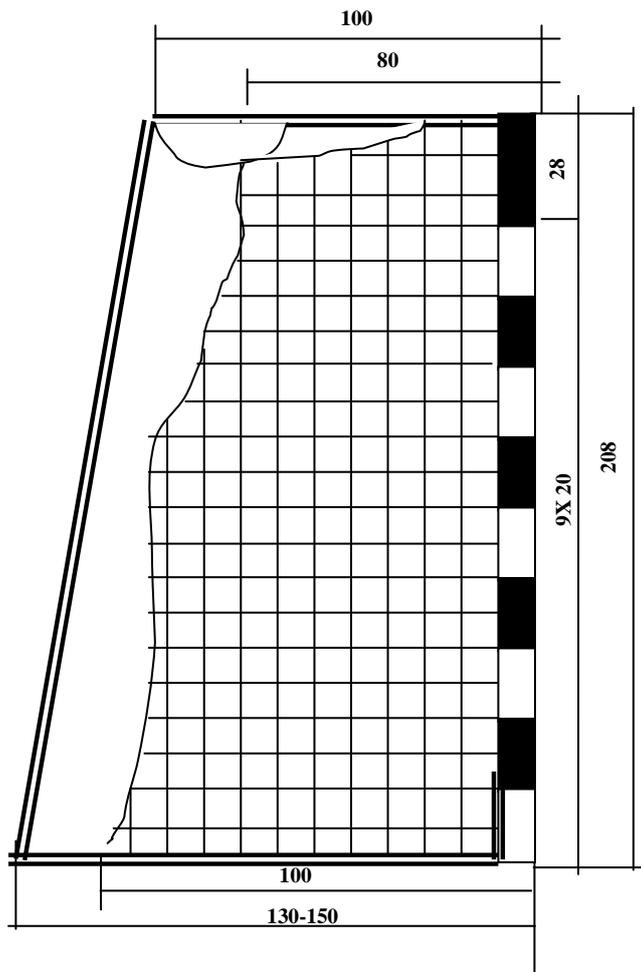
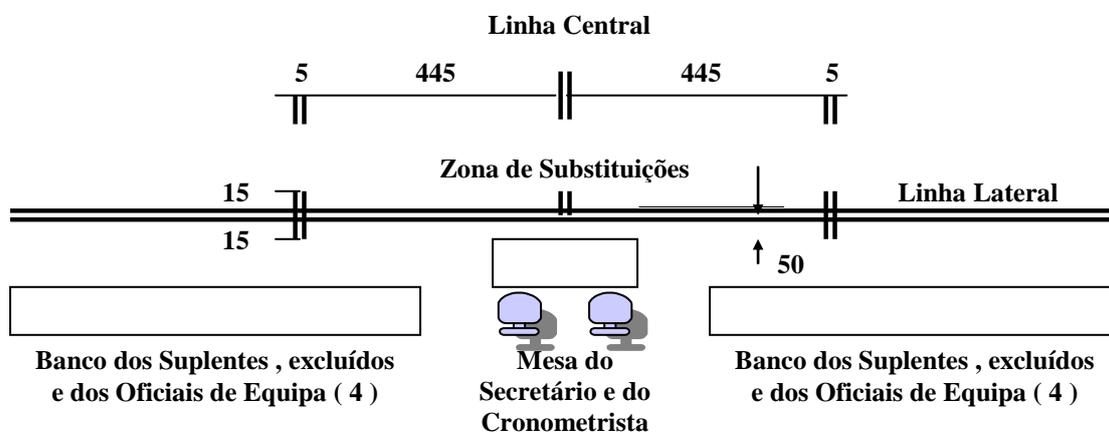


Figura 3: Linhas de Substituição e Zona de Substituição



A mesa do secretário e do cronometrista e dos bancos dos suplentes devem estar situados de tal maneira que as linhas de substituição possam ser visíveis para o secretário e cronometrista. A mesa deve estar separada da linha lateral, no mínimo 50 cm.



Regra 2 - Tempo de Jogo, Sinal Final e Tempo de Paragem

Tempo de jogo

2:1 O **tempo de jogo** normal para todas as equipas com jogadores de idade superior a 16 (inclusive) é de 2 partes de 30 minutos cada. O intervalo entre ambas é normalmente de 10 minutos.

O tempo de jogo normal para as equipas mais jovens é 2 x 25 minutos para as idades entre os 12 e os 16 e 2 x 20 minutos para as idades entre 8 e os 12. Em ambos os casos o intervalo entre as duas partes é normalmente de 10 minutos.

Nota:

A IHF, as Federações Nacionais e Continentais, têm o direito de aplicar, nas provas de sua responsabilidade, de alterações ao tempo de intervalo. O tempo máximo de intervalo será de 15 minutos.

2:2 O **prolongamento** é jogado, após um intervalo de 5 minutos, caso o jogo se encontre empatado até ao final do tempo regulamentar e seja imprescindível determinar um vencedor. O período de prolongamento consiste em 2 partes de 5 minutos cada, com um minuto de intervalo entre ambas.

Caso o jogo continue empatado este período suplementar, deverá ser jogado um segundo prolongamento, depois de um intervalo de 5 minutos. Este período suplementar também tem 2 partes de 5 minutos, com um minuto de intervalo.

Caso o jogo continue empatado, o vencedor será determinado de acordo com as regras particulares para a competição em curso. No caso da decisão de desempate ser através de lançamentos de 7 metros, proceder-se-á como a seguir se indica:

Comentário:

Se os lançamentos de 7 metros, são utilizados como forma de desempate, estão autorizados a participar todos os jogadores que não estejam excluídos, desqualificados ao finalizar o último período do prolongamento. (ver também Regra 4:1, 4.º parágrafo). Cada equipa designa 5 jogadores. Estes jogadores executam um lançamento cada um, de forma alternada com os jogadores da outra equipa. Não é necessária a indicação de qualquer ordem de execução dos lançamentos. Os guarda-redes, podem ser livremente trocados entre os jogadores autorizados a participar e podem igualmente trocados entre cada lançamento, ou seja os jogadores podem participar nos lançamentos de 7 metros em ambas as funções, como jogador de campo e como e guarda-redes.

Os árbitros escolhem a baliza em que se efectuarão os lançamentos. Os árbitros realizam um sorteio e a equipa vencedora decidirá se inicia ou não a execução dos lançamentos. A ordem inversa é utilizada, se o jogo continuar empatado depois da primeira série de lançamentos.

Se o jogo continuar empatado, cada equipa designará novamente 5 jogadores. Todos ou alguns deles, podem ser os mesmos que foram designados para a primeira série. Este método de designar 5 jogadores continua tantas vezes quanto as necessárias. No entanto, finaliza, quando se obtém uma diferença de um golo, após ter sido executado o mesmo número de lançamentos por ambas as equipas.

Os jogadores podem ser desqualificados e impedidos de uma posterior participação nos lançamentos de 7 metros, no caso de conduta antidesportiva grave ou repetida (Regra 16:6e). Se esta envolver um jogador que tinha sido designado num grupo de 5 lançadores, a equipa deve designar outro jogador.



Sinal final

- 2:3 O tempo de jogo começa com o apito do árbitro para o lançamento de saída e termina com o **sinal final** automático do relógio electrónico ou do cronometrista. Caso nenhum destes sinais tenha lugar, o árbitro sinalizará, ele próprio, por meio de um apito, que o tempo de jogo terminou (17:9).

Comentário:

Caso não esteja disponível um relógio electrónico com um sinal final automático, o cronometrista usará um relógio de mesa ou um cronómetro manual e sinalizará o fim do tempo de jogo com um sinal final (18:2, 2º parágrafo).

- 2:4 As infracções e condutas antidesportivas que ocorram antes ou em simultâneo com o sinal final (para o meio-tempo ou fim de jogo e também para o final dos períodos dos prolongamentos) serão punidas, mesmo que o lançamento livre resultante (de acordo com a Regra 13:1) ou o lançamento de 7 metros não possam ser executados sem ser após o sinal final.

De forma semelhante, o lançamento deve voltar a executar-se se o sinal final (para meio-tempo ou fim de jogo e também para os prolongamentos) tiver soado, quando estava a ser executado um lançamento livre ou lançamento de 7 metros, ou quando a bola estava no ar.

Em ambos os casos, os árbitros somente darão o jogo por terminado após o lançamento livre ou lançamento de 7 metros (ou repetição) e o seu resultado imediato tenha sido estabelecido.

- 2:5 Para os Lançamentos livres executados (ou repetidos) de acordo com a Regra 2:4, aplicam-se algumas restrições especiais, respeitantes às posições e à substituição de jogadores. Como excepção à flexibilidade normal para as substituições indicadas na Regra 4:4, a única substituição permitida é de um jogador da equipa que beneficia da execução do lançamento. As infracções a esta regra são sancionadas de acordo com a Regra 4:5, parágrafo 1.º. Durante a execução do lançamento, todos os companheiros de equipa do executante devem colocar-se a pelo menos 3 metros de distância do mesmo e deverão encontrar-se fora da linha de lançamento livre da equipa adversária (13:7, 15:6). Ver também o Esclarecimento N.º 1. As posições dos jogadores defensores são indicadas na Regra 13:8.

- 2:6 Jogadores e oficiais de equipa permanecem sujeitos a **sanções pessoais** por infracções ou conduta antidesportiva que tenham lugar durante a execução de um livre ou de um lançamento de 7 metros nas circunstâncias descritas nas Regras 2:4-5. Uma infracção durante a execução de um destes lançamentos não poderá, no entanto, levar à execução de um lançamento livre para a equipa adversária.

- 2:7 Se os árbitros constatarem que o cronometrista deu o sinal final (para o meio-tempo, fim de jogo, de igual modo para os prolongamentos) demasiado cedo, deverão manter os jogadores no terreno de jogo e prosseguir o jogo até que o tempo remanescente se esgote.

A equipa que estava em posse da bola aquando do sinal prematuro permanecerá em posse da mesma quando o jogo se reinicia. Caso a bola esteja fora de jogo, então o jogo é reiniciado com o lançamento que corresponde à situação. Caso a bola se encontre em jogo, então o jogo é reiniciado com um livre de acordo com a Regra 13:4a-b.



Caso a primeira parte do jogo (ou um período de prolongamento) tenha sido terminado demasiada tarde, o segundo tempo deve ser correspondentemente encurtado. Caso a segunda parte de um jogo (ou um período de prolongamento) tenha sido terminado demasiada tarde, então os árbitros não poderão alterar seja o que for.

O Tempo de Paragem (Time-Out)

2:8 Um tempo de paragem é **obrigatório** quando:

- a) Exista uma exclusão de 2-minutos ou desqualificação;
- b) É concedido tempo de paragem de equipa;
- c) Há um sinal de apito do cronometrista ou do Delegado;
- d) Sejam necessárias consultas entre os árbitros de acordo com a Regra 17:7.

Um tempo de paragem é também atribuído normalmente em outras situações, dependendo das circunstâncias (ver Esclarecimento N.º 2).

As infracções durante um tempo de paragem têm as mesmas consequências que as infracções durante o tempo de jogo (16:10).

2:9 Em princípio os árbitros decidem quando se deve interromper o tempo de jogo e quando deve ser novamente iniciada a contagem durante uma paragem de tempo de jogo. A interrupção do tempo de jogo será indicada ao cronometrista através de três apitos curtos e do sinal manual n.º 15.

No entanto, no caso de existir uma paragem de tempo obrigatória, quando o jogo é interrompido por um apito proveniente do cronometrista ou do Delegado (2:8b-c), o cronometrista deverá parar o cronómetro oficial imediatamente, sem esperar qualquer sinal de confirmação por parte dos árbitros.

O apito deve sempre soar para indicar o reinício do jogo após um tempo de paragem (15:5b).

Comentário:

Um apito ou sinal sonoro do Cronometrista/Delegado pára efectivamente o jogo. Mesmo que os árbitros (e os jogadores) não tenham notado imediatamente que o jogo foi interrompido, qualquer acção no terreno de jogo depois do apito ou sinal sonoro não é válida. Isto significa que se um golo foi conseguido depois do apito da mesa, esse “golo” deve ser anulado. De forma semelhante, uma decisão de atribuir um lançamento a uma equipa (um lançamento de 7 metros, um lançamento livre, um lançamento lateral, um lançamento saída ou um lançamento de baliza) é também inválido. O jogo reiniciar-se-á da forma que corresponda à sua situação existente quando se deu o apito ou sinal sonoro do Cronometrista/Delegado. (Deve ter-se presente que a razão típica para estas intervenções são um tempo de paragem de equipa ou uma substituição anti-regulamentar).

No entanto, qualquer sanção pessoal indicada pelos árbitros entre o momento do apito proveniente do Cronometrista/Delegado e o momento em que os árbitros interrompem o jogo é válida. Isto aplica-se sem ter em linha de conta o tipo de infracção e independentemente da severidade da sanção.

2:10 Cada equipa tem o direito a um tempo de paragem de equipa de 1 minuto em cada metade do tempo de jogo regulamentar, mas não nos prolongamentos (Esclarecimento N.º 3).



Nota:

A IHF, as Federações Nacionais e Continentais, têm o direito de aplicar, nas provas de sua responsabilidade, de alterações ao número de Time-Outs, podendo cada equipa ter direito a 3 x time-outs, com a duração de 1 x minuto, por jogo (Excluindo Prolongamentos), mas apenas poderão utilizar no máximo de 2 x time-outs numa parte do jogo. (Ver Nota do Esclarecimento n.º 3)

Regra 3 - A Bola

3:1 A bola é feita de couro ou um material sintético. Tem de ser esférica. A sua superfície não deve ser brilhante ou escorregadia (17:3).

3:2 As medidas da bola - a circunferência e peso - a ser usada pelas diferentes categorias de equipas são os seguintes:

- 58-60 Cm e 425-475 g (Tamanho 3 da IHF) para equipas Seniores e Juniores Masculinos (acima dos 16 anos);
- 54-56 Cm e 325-375 g (Tamanho 2 da IHF) para equipas Seniores e Juniores Femininas (acima de 14 anos de idade), e equipas jovens masculinos (entre 12 – 16 anos);
- 50-52 Cm e 290-330 g (Tamanho 1 da IHF) para equipas Femininas jovens (entre 8 - 14 anos) e equipas masculinas jovens (entre 8 - 12 anos).

Comentários:

As normas técnicas para as bolas a serem usadas em todos os jogos internacionais oficiais estão incluídas no “Regulamento de Bola Oficial da IHF”.

O tamanho e peso das bolas a serem usadas em "Mini-andebol" não estão regulamentados nas regras de normais de jogo.

3:3 Para cada jogo deverão estar sempre disponíveis no mínimo duas bolas. As bolas de reserva devem estar imediatamente disponíveis na mesa do cronometrista durante o jogo. As bolas devem corresponder às características indicadas nas Regras 3:1-2

3:4 Os árbitros decidirão quando a bola de reserva deverá ser utilizada. Em tais casos, os árbitros devem colocar rapidamente a bola de reserva em jogo, com o objectivo de minimizar as interrupções e evitar tempos de paragem.



Regra 4 - A Equipa, Substituições, Equipamento, Jogadores Lesionados

A Equipa

4:1 Uma equipa é constituída até um máximo de **14 jogadores**.

Somente 7 jogadores, no máximo, poderão estar presentes no terreno de jogo ao mesmo tempo. Os restantes jogadores são os suplentes.

Durante todo o jogo, a equipa tem que ter um dos jogadores no terreno de jogo identificado como guarda-redes. Um jogador identificado como guarda-redes pode tornar-se um jogador de campo a qualquer momento. (atenção, no entanto à Regra 8:5 Comentário, 2.º Parágrafo). De forma semelhante, um jogador de campo pode-se tornar guarda-redes a qualquer momento (ver, no entanto, Regras 4:4 e 4:7).

Uma equipa tem que ter no mínimo 5 jogadores no terreno de jogo no início do jogo.

O número de jogadores de uma equipa pode ser aumentado até 14, em qualquer momento durante a partida, incluindo prolongamentos.

O jogo pode continuar, mesmo que uma equipa seja reduzida a menos que 5 jogadores no terreno de jogo. Caberá aos árbitros decidir se e quando o jogo deve ser definitivamente terminado (17:12).

Nota:

A IHF, as Federações Nacionais e Continentais, têm o direito de aplicar, nas provas de sua responsabilidade, de alterações ao número de jogadores. No entanto, o número de jogadores não pode ultrapassar os 16.

4:2 É permitido a uma equipa ter um máximo de 4 oficiais de equipa_durante o jogo. Estes oficiais de equipa não podem ser substituídos durante o decurso do jogo. Um deles deve ser designado como “o oficial responsável de equipa”. Apenas a este oficial é permitido dirigir-se ao secretário/cronometrista e, possivelmente, aos árbitros (ver, no entanto, Esclarecimento n.º 3: tempo de paragem de equipa).

A um oficial de equipa não é normalmente permitido entrar no terreno de jogo, durante o jogo. A violação desta regra será penalizada como conduta antidesportiva (ver Regras 8:4, 16:1c, 16:3e e 16:6). O jogo é reiniciado com um lançamento livre para a equipa contrária (13:1a-b; ver, no entanto, Esclarecimento N.º 7).

O “oficial responsável de equipa” deverá assegurar-se que, após o início do encontro, nenhuma outra pessoa, além dos oficiais de equipa inscritos (4 como máximo) e os jogadores que estão autorizados a participar (ver 4:3) permanecem na zona de substituições. A violação desta regra implicará uma sanção progressiva para o “oficial responsável de equipa” (16:1b, 16:3d e 16:6c)

4:3 Um jogador ou oficial de equipa **está autorizado a participar** se estiver presente no começo do jogo e incluído no Boletim de Jogo.

Os jogadores e oficiais de equipa que chegam depois de o jogo começar têm de obter a permissão para participar junto do secretário/cronometrista e têm de ser incluídos no Boletim de Jogo.

O jogador que esteja autorizado a participar pode, em princípio, entrar em qualquer momento no terreno de jogo, pela zona de substituições da sua equipa (ver, no entanto, Regras 4:4 e 4:6).



O “oficial responsável de equipa” deverá assegurar-se que somente ingressam no terreno de jogo os jogadores que estão autorizados a participar. Uma violação desta regra será sancionada como uma atitude antidesportiva cometida pelo “oficial responsável de equipa” (13:1a-b; 16:1b, 16:3d e 16:6c; ver, no entanto, Esclarecimento N.º7).

As Substituições de Jogadores

4:4 Os suplentes podem entrar no terreno de jogo, a qualquer momento e repetidamente, sem avisar o secretário/cronometrista (ver, no entanto, Regra 2:5) desde que os jogadores que eles estão a substituir já tenham abandonado o terreno de jogo (4:5).

Os jogadores envolvidos nas substituições deverão sair e entrar no terreno de jogo, sempre pela zona de substituições da sua equipa (4:5). Estas exigências também se aplicam para a substituição de guarda-redes (ver também 4:7 e 14:10).

As regras de substituição também se aplicam durante um tempo de paragem (excepto durante um tempo de paragem de equipa).

Comentário:

O objectivo do conceito de “Linha de substituições” é assegurar substituições feitas de forma desportiva e ordenada. Não foi criada para a aplicação de sanções noutras situações, quando um jogador caminha em cima da linha lateral ou da linha exterior de baliza de uma maneira descuidada e sem nenhuma intenção de ganhar uma vantagem (por exemplo, ir buscar água ou uma toalha no banco, só que um pouco além da linha de substituições, ou abandonando o campo de uma maneira desportiva aquando da aplicação de uma exclusão e cruza a linha lateral junto ao banco de suplentes, mas fora da linha de 15 cm). O uso táctico e ilegal da área fora do terreno de jogo é **tratado** separadamente na Regra 7:10.

4:5 Uma **substituição irregular** será penalizada com uma exclusão de 2 minutos para o jogador infractor. Se mais de um jogador da mesma equipa efectuar uma substituição irregular dentro da mesma situação, só o primeiro jogador que cometeu a infracção é penalizado.

O jogo é reiniciado com um lançamento livre para o adversário (13:1a-b; ver, no entanto, Esclarecimento N.º 7).

4:6 Se um **jogador adicional** entra no terreno de jogo sem ser substituído, ou se um jogador interferir ilegalmente com o jogo desde a zona de substituições, será sancionado com uma exclusão de 2 minutos. Assim, a equipa deve ser reduzida de um jogador no terreno de jogo durante os 2 minutos seguintes (aparte o facto de que o jogador adicional que está a entrar no terreno de jogo deverá sair do mesmo).

Se um jogador entra no terreno de jogo **enquanto está a cumprir uma exclusão de 2 minutos**, ser-lhe-á dada uma exclusão adicional de 2 minutos. Esta exclusão começará imediatamente, assim a equipa deve ser reduzida de mais um jogador de campo durante o tempo remanescente do cumprimento da primeira exclusão.

O jogo é, em ambos os casos, reiniciado com um lançamento livre para a equipa adversária (13:1a-b; ver, no entanto, Esclarecimento N.º 7).

O Equipamento



4:7 Todos os jogadores de campo de uma equipa têm que usar **equipamento idêntico**. As combinações de cores e desenhos para as duas equipas devem ser claramente distintas uma da outra. Todos os jogadores utilizados como guarda-redes de uma equipa tem que usar a mesma cor, que deve distinguir-se dos jogadores de campo das duas equipas e dos guarda-redes da equipa adversária (17:3).

4:8 Os jogadores têm que usar números visíveis que têm pelo menos 20 cm de altura na parte de trás da camisa e pelo menos 10 cm de altura na frente. Os números usados devem ser de 1 a 99. Um jogador que troca de posição entre jogador de campo e guarda-redes deve utilizar o mesmo **número** em ambas as posições.

A cor dos números tem que contrastar claramente com as cores e desenho da camisola.

4:9 Os jogadores têm que usar sapatos desportivos.

Não é permitido usar **objectos** que possam ser **perigosos** para os jogadores. Isso inclui, por exemplo, protecção de cabeça, máscaras faciais, pulseiras, relógios, anéis, “piercing” visíveis, colares ou correntes, brincos, óculos sem faixas de segurança ou com armações sólidas, ou qualquer outro objecto que possa ser perigoso (17:3).

Os jogadores que não obedeçam a esta regra não poderão participar no jogo até que corrijam o problema.

Os anéis planos ou pequenos e objectos “piercing” podem ser autorizados, desde que cobertos de tal maneira que não possam tornar-se perigosos para os jogadores. São permitidas faixas na cabeça, lenços, e braçadeiras de capitão desde que sejam feitas de material macio e elástico.

Os Jogadores Lesionados

4:10 Se um jogador está a sangrar ou tem **sangue** no corpo ou equipamento, deverá abandonar imediatamente e de forma voluntária o terreno de jogo (como uma substituição normal) para estancar o sangue, cobrir a ferida e limpar o corpo e equipamento. O jogador não deverá regressar ao terreno de jogo até que todos estes preceitos tenham sido seguidos.

Um jogador que não cumpra as instruções dos árbitros neste sentido é considerado culpado de conduta antidesportiva (8:7, 16:1b e 16:3d).

4:11 No caso de uma lesão, os árbitros podem dar **permissão** (através dos Sinais Manuais N.º 15 e 16) para duas das pessoas que estão “autorizadas a participar” (ver 4:3) **entrarem no terreno de jogo durante um tempo de paragem**, para o propósito específico de **dar assistência ao jogador lesionado** da sua equipa.

Se pessoas adicionais entram no terreno de jogo, depois de as duas pessoas autorizadas o terem feito, incluindo pessoas da equipa não afectada, deverão ser sancionadas como uma entrada ilegal, conforme as Regras 4:6 e 16:3a no caso de jogadores, e conforme as Regras 4:2, 16:1b; 16:3d e 16:6c no caso de Oficiais de equipa. Uma pessoa que tenha sido autorizada a entrar no terreno de jogo (Regra 4:11 1.º Parágrafo), mas em vez de assistir um jogador lesionado, dá instruções aos jogadores, aproxima-se dos adversários ou dos árbitros, etc., será considerada como culpada de conduta antidesportiva (16:1b, 16:3d e 16:6c).



Regra 5 - O Guarda-redes

Ao guarda-redes é permitido:

- 5:1 **Tocar** a bola com qualquer parte do corpo, enquanto acto de defesa, dentro da área de baliza;
- 5:2 **Mover-se** com a bola dentro da área de baliza, sem ser sujeito às restrições que se aplicam aos jogadores de campo (Regra 7:2-4, 7:7); porém, ao guarda-redes não é permitido demorar a execução de um lançamento de baliza (Regra 6:4-5, 12:2 e 15:5b);
- 5:3 **Abandonar** a área de baliza **sem a bola** e participar no jogo dentro da área de jogo; ao fazer assim, o guarda-redes fica sujeito às regras que se aplicam aos jogadores de campo (excepto nas situações descritas na Regra 8:5 Comentário, 2.º Parágrafo).

Considera-se que o guarda-redes tenha abandonado a área de baliza quando qualquer parte do seu corpo toca o terreno de jogo fora da linha da área de baliza;

- 5:4 **Deixar** a área de baliza **com a bola** e jogá-la novamente na área de jogo, caso não a tenha conseguido controlar.

Ao guarda-redes não é permitido:

- 5:5 **Pôr em perigo** o adversário enquanto num acto de defesa (8:3, 8:5, 8:5 Comentário, 13:1b);
- 5:6 **Abandonar** a área de baliza **com a bola sob controlo**, esta situação implica um lançamento livre (de acordo com as Regras 6:1, 13:1a, e 15:7 3.º paragrafo) se os árbitros apitaram para a execução do lançamento de baliza; senão simplesmente repete-se o lançamento de baliza (15:7 2.º paragrafo); (ver, no entanto, a interpretação da Lei da Vantagem na Regra 15:7, se o guarda-redes tivesse perdido a bola fora da linha da área de baliza depois ter ultrapassado a mesma com a bola em sua mão)
- 5:7 **Tocar a bola** quando esta está parada ou a rolar no chão **fora** da área de baliza, enquanto ele está dentro da área de baliza (6:1 e 13:1a);
- 5:8 **Levar a bola para** a área de baliza quando esta está parada ou a rolar no chão fora da área de baliza (6:1 e 13:1a);
- 5:9 **Reentrar** na área de baliza a partir da área de jogo **com a bola** (6:1 e 13:1a);
- 5:10 **Tocar a bola** com o **pé** ou a perna abaixo do joelho, quando está a mover-se em direcção à área de jogo (13:1a);



5:11 Atravessar a **linha Restritiva do guarda-redes** (linha dos 4 metros) ou a sua projecção em qualquer dos lados, antes de a bola deixar a mão do adversário que está a executar um lançamento de 7 metros (14:9).

Comentário:

Sempre que o guarda-redes mantenha um pé no chão em cima ou atrás da linha dos 4 metros, é-lhe permitido mover o outro pé ou qualquer outra parte do corpo no ar por cima da linha.



Regra 6 - A Área de Baliza

- 6:1 Só ao **guarda-redes** é permitido entrar na área de baliza (ver, no entanto, 6:3). A área de baliza, que inclui a linha de área de baliza, é considerada violada quando um jogador de campo a toca com qualquer parte do corpo.
- 6:2 Quando um **jogador de campo** entra na área de baliza, as decisões serão as seguintes:
- a) **Lançamento de baliza**, quando um jogador de campo da equipa em posse da bola entra na área de baliza com a bola ou sem ela, obtendo vantagem ao fazê-lo (12:1);
 - b) **Lançamento livre**, quando um jogador de campo da equipa defensora entra na área de baliza, conseguindo desta forma obter alguma vantagem, mas sem impedir uma clara ocasião de golo (13:1b; ver, também 8:7f);
 - c) **Lançamento de 7 metros**, quando um jogador da equipa que defende entra na área de baliza e anula uma clara ocasião de golo (14:1a). Para os propósitos desta regra, o conceito “entrar na área de baliza” não significa apenas tocar a linha da área de baliza, mas uma clara entrada na área de baliza
- 6:3 A Entrada na área de baliza **não é penalizado quando**:
- a) Um jogador entra na área de baliza depois de jogar a bola, sempre que isto não crie uma desvantagem para os adversários;
 - b) Um jogador de qualquer das equipas entra na área de baliza sem a bola e não obtém nenhuma vantagem;
- 6:4 Uma bola é considerada **“não está em jogo”** quando o **guarda-redes controla a bola** dentro da área de baliza (12:1). A bola deve ser colocada novamente em jogo através de um lançamento de baliza (12:2).
- 6:5 A bola permanece em jogo, enquanto está **a rolar** no solo dentro da área de baliza. Ela está em poder da equipa do guarda-redes e somente ele lhe pode tocar. O guarda-redes **pode** recolher a bola, o que a coloca em “não está em jogo”, e então coloca-a em jogo de acordo com as Regras 6:4 e 12:1-2 (ver, no entanto 6:7b). **Sancionar-se-á** com um lançamento livre (13:1a) se a bola for tocada por um companheiro de equipa do guarda-redes enquanto esta está a rolar na área de baliza (ver, no entanto Regra 14:1a, em conjunto com o Esclarecimento 6c). O Jogo continua com um lançamento de baliza (12:1 (iii)) se a bola é tocada por um jogador adversário (Regras 12:1 (iii)).
- A bola **deixa de estar em jogo** assim que se encontra parada no solo na área de baliza (12:1 (ii)). Ela está em poder do guarda-redes da equipa e somente ele lhe pode tocar. O guarda-redes **tem** de a colocar de novo em jogo de acordo com 6:4 e 12:2 (ver, no entanto 6:7b). **Mantém-se** um lançamento de baliza se for tocada por algum outro jogador, de qualquer equipa (12:1, 2.º parágrafo, 13:3).
- É permitido tocar a bola quando esta estiver no ar sobre a área de baliza enquanto se encontra em conformidade com as Regras 7:1 e 7:8.
- 6:6 **O jogo continuará** (por meio de um lançamento de baliza, de acordo com a regra 6:4-5) se um jogador da equipa defensora **tocar** a bola num acto defensivo e a bola seja controlada pelo guarda-redes ou fique parada na área de baliza.



6:7 Se um jogador **jogar a bola para a sua própria área de baliza** as decisões serão as seguintes:

- a) Golo, se a bola entrar na baliza;
- b) Lançamento livre, se a bola fica parada na área de baliza, ou se o guarda-redes toca a bola e esta não entra na baliza (13:1a-b);
- c) Lançamento de reposição em jogo, se a bola sai pela da linha de saída de baliza (11:1);
- d) O jogo continua se a bola atravessar a área de baliza e voltar para a área de jogo sem ser tocada pelo guarda-redes.

6:8 Uma bola que retorna da área de baliza para a área de jogo permanece em jogo.



Regra 7 - Manejo da Bola, Jogo Passivo

Manejo da Bola

É permitido:

- 7:1 Lançar, agarrar, parar, empurrar ou bater a bola, usando as **mãos** (abertas ou fechadas), **braços, cabeça, tronco, coxas e joelhos**;
- 7:2 **Segurar** a bola por um máximo de **3 segundos**, também quando está em contacto com o solo (13:1a);
- 7:3 Dar um máximo de **3 passos** com a bola (13:1a); um passo é considerado dado quando:
- Um jogador está com ambos os pés no solo levanta um pé e o baixa novamente, ou move um pé de um lado para o outro;
 - Um jogador só tem um pé assente no solo, apanha a bola, e pousa no solo o outro pé;
 - Um jogador, após um salto para apanhar a bola, toca o solo com um só pé, e então salta sobre o mesmo pé ou toca o solo com o outro pé;
 - Um jogador, após um salto para apanhar a bola, toca simultaneamente com ambos os pés no solo, levanta um dos pés e volta a pousá-lo, ou muda um dos pés de um lado para o outro.

Comentário:

Está em conformidade com as regras se um jogador com a bola cai no chão, desliza e, em seguida, levanta-se e joga a bola. É também o caso de um jogador que mergulha para a bola, controla-a, e levanta-se para a jogar.

7:4 Enquanto parado ou a correr:

- Lançar a bola ao solo uma vez e apanhá-la novamente com uma ou ambas as mãos;
- Lançar a bola ao solo repetidamente com uma mão (drible), e depois agarrá-la novamente com uma ou ambas as mãos.
- Fazer rolar a bola no solo de forma continuada com uma mão e depois agarrá-la novamente com uma ou ambas as mãos.

Assim que a bola é agarrada com uma ou ambas as mãos, deve ser jogada dentro de 3 segundos ou assim que sejam dados não mais do que 3 passos (13:1a).

Considera-se que o drible começou quando o jogador toca a bola com qualquer parte do seu corpo e a dirige directamente para o solo.

Depois de a bola tocar outro jogador ou a baliza, é permitido ao jogador bater a bola ou driblar e agarrá-la novamente. (ver, no entanto, 14:6)



7:5 **Passar a bola** de uma mão para a outra.

7:6 Jogar a bola enquanto **de joelhos, sentado** ou **deitado no chão**, isto significa que é permitido executar um lançamento (por exemplo um lançamento livre), de qualquer uma destas posições, se a Regra 15:1 é cumprido, incluindo a condição de ter uma parte de um pé em contacto permanente com o solo.

Não é permitido:

7:7 Depois de a bola ter sido controlada, tocar **a bola mais de uma vez**, a menos que entretanto tenha tocado o solo, outro jogador, ou a baliza (13:1a); no entanto, tocá-la mais de uma vez não é sancionado, se o jogador tem uma “recepção defeituosa”, por exemplo o jogador não consegue controlar a bola ao tentar apanhá-la ou pará-la.

7:8 Tocar a bola com o **pé** ou perna abaixo do joelho, excepto quando a bola foi lançada ao jogador por um adversário (13:1a-b, ver também 8:7e);

7:9 O jogo continua se a **bola tocar um árbitro** no terreno de jogo.

7:10 Se um jogador em posse de bola move-se apoiando um ou ambos os pés fora do terreno de jogo (mesmo que a bola esteja dentro do terreno de jogo), por exemplo para torneiar um jogador da equipa que defende, isto implica um lançamento livre para a equipa adversária (13:1a).

Se um jogador da equipa em posse da bola sai do terreno de jogo mas não tem a bola em seu poder, os árbitros indicarão ao jogador de que se deve colocar dentro do terreno de jogo. Se o jogador não o faz, ou a acção é posteriormente repetida pela mesma equipa, será sancionado com um lançamento livre, favorável à equipa adversária (13:1a) sem que seja necessário realizar uma advertência posterior. Tais acções não implicam uma sanção disciplinar de acordo com as Regras 8 e 16.

Jogo passivo

7:11 Não é permitido manter a bola na posse da equipa sem que seja efectuada qualquer tentativa reconhecível para atacar ou rematar à baliza. Similarmente, não é permitido retardar repetidamente a execução de um lançamento de saída, lançamento livre, lançamento lateral ou lançamento de baliza para a própria equipa (ver Esclarecimento N.º 4). Isto é considerado como jogo passivo, que será penalizado com um lançamento livre contra a equipa em posse da bola a menos que a tendência de jogo passivo tenha terminado (13:1a).

O lançamento livre é executado no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido.

7:12 Quando é reconhecida uma tendência de jogo passivo, o sinal de advertência de jogo passivo (Gesto N.º 17) é mostrado. Este sinal dá à equipa que tem a posse da bola a oportunidade para mudar o seu modo de atacar para evitar a perda da sua posse. Se o modo de atacar não se alterar depois do sinal de advertência, ter sido mostrado, ou não seja efectuado nenhum remate à baliza, então deverá ser marcado um lançamento livre contra a equipa em posse de bola (ver Esclarecimento N.º 4).



Regras de Andebol

Em certas situações os árbitros também podem marcar um lançamento livre contra a equipa que tem a posse da bola, mesmo sem qualquer sinal de advertência anterior, por exemplo, quando um jogador se abstém intencionalmente de tentar utilizar uma clara oportunidade de golo.



Regra 8 - Faltas e Conduta Antidesportiva

Acções permitidas

É permitido:

- 8:1
- a) Usar uma mão aberta para jogar e tirar a bola da mão de um outro jogador;
 - b) Usar os braços flectidos para estabelecer contacto corporal com o adversário, e manter este contacto com o intuito de controlar e seguir o adversário;
 - c) A utilização do tronco para bloquear o adversário, na luta por uma posição;

Comentário

Bloquear significa impedir que um adversário se movimente para um espaço livre, bloquear, manter o bloqueio e sair do bloqueio, deve ser efectuado de forma passiva em relação ao adversário (ver, no entanto, 8:2b)

Faltas que normalmente não levam a uma sanção disciplinar (considerar, no entanto, os critérios estabelecidos em 8:3a-d)

Não é permitido:

- 8:2
- a) Arrancar ou bater na bola que se encontra nas mãos de um adversário;
 - b) Bloquear um adversário com braços, mãos, pernas, ou usar qualquer parte do corpo para o empurrar ou afastar, inclui-se o uso perigoso dos cotovelos tanto na posição inicial como em movimento;
 - c) Prender um adversário, (pelo corpo ou pelo equipamento) mesmo que fique livre para continuar a jogar;
 - d) Correr ou saltar sobre um adversário;

Faltas que justificam uma sanção disciplinar segundo as Regras 8:3-6

8:3 As faltas cuja acção se dirige principal ou exclusivamente ao corpo do adversário, têm de ser sancionadas disciplinarmente. Isto significa que além do lançamento livre ou lançamento de 7 metros, a falta deve ser sancionada de forma progressiva, começando com uma advertência (16:1), seguindo-se exclusões de 2 minutos (16:3b) e desqualificação.

Para faltas mais graves existem mais três níveis de sanção com base nos seguintes critérios:

- Faltas que devem ser sancionadas de imediato com uma exclusão de 2 minutos (8:4);
- Faltas que devem ser sancionadas com uma desqualificação (8:5);
- Faltas que devem ser sancionadas com uma desqualificação e obrigam a relatório escrito (8:6);



Critérios de tomada de decisão:

Para julgamento de qual a sanção disciplinar mais apropriada para a especificidade da falta, aplicam-se os seguintes critérios de tomada de decisão; estes critérios devem ser usados em conjunto, como apropriados a cada situação:

- a) A **posição** do jogador que comete a falta (posição frontal, lateral ou por trás):
- b) **A parte do corpo** contra o qual se dirige a acção ilegal (tronco, braço de remate, pernas, cabeça/pescoço/garganta);
- c) **A dinâmica** da acção ilegal, (a intensidade do contacto corporal, e/ou quando a falta se produz contra um adversário em movimento total)
- d) **O efeito** da acção ilegal:
 - Impacto sobre o corpo e o controlo da bola
 - A redução ou impossibilidade da capacidade de se mover
 - A impossibilidade de continuar o jogo

Para o julgamento das faltas também é importante a situação concreta de jogo (por exemplo. acção de remate, correr para um espaço livre, situações que se produzem a grande velocidade)

Faltas que justificam uma imediata exclusão de 2 minutos

8:4 Para certas faltas, a sanção é uma exclusão directa de 2 minutos, independentemente de o jogador ter ou não recebido previamente uma advertência.

Isto aplica-se especialmente para aquelas faltas onde o jogador infractor não tem em consideração o perigo em que coloca o adversário (ver também 8:5 e 8:6)

Tomando em consideração os critérios de tomada de decisão expostos em 8:3, tais faltas poderão ser por exemplo:

- a) Faltas que se cometem com grande intensidade ou contra um adversário que está a correr rápido:
- b) Agarrar um adversário por um longo período de tempo, ou fazê-lo cair ao solo:
- c) Faltas dirigidas à cabeça, pescoço ou garganta;
- d) Golpear fortemente o tronco ou o braço de remate;
- e) Tentar que o adversário perca o controlo do seu corpo (por exemplo: agarrar a perna/pé de um adversário que está a saltar; ver, no entanto 8:5a);
- f) Correr ou saltar a grande velocidade sobre um adversário.



Faltas que justificam uma desqualificação

8:5 Um jogador que ataca um adversário e que ponha em perigo a integridade física dele deve ser desqualificado (16:6a). O perigo para a integridade física do adversário resulta da alta intensidade da falta ou do facto de o adversário estar completamente desprevenido e desta forma não se poder proteger (ver Regra 8:5 comentário).

Adicionalmente aos critérios estabelecidos nas regras 8:3 e 8:4, também se devem ter em conta os seguintes critérios de tomada de decisão:

- a) A perda do controlo do corpo quando corre ou salta, ou durante uma acção de remate;
- b) Uma acção particularmente agressiva contra uma parte do corpo do adversário, especialmente a face, garganta ou pescoço (a intensidade do contacto corporal);
- c) A atitude irresponsável demonstrada pelo jogador faltoso, no momento de cometer a falta;

Comentário:

Também uma falta com um impacto físico muito pequeno pode ser muito perigosa e produzir uma lesão grave se é cometida num momento em que o adversário está a saltar ou a correr e portanto não se pode proteger. Neste tipo de situações a base para o julgamento, se merece ou não uma desqualificação, é o perigo para o adversário e não a intensidade do contacto

Isto também se aplica nas situações em que o guarda-redes sai da área de baliza com a intenção de interceptar um passe dirigido a um adversário. Aqui é responsabilidade do guarda-redes assegurar-se de que não se produz nenhuma situação perigosa para a integridade física do adversário.

O guarda-redes é desqualificado se:

- a) Ganha a posse da bola, mas no seu movimento provoca uma colisão com o adversário;
- b) Não pode alcançar ou controlar a bola, mas causa uma colisão com o adversário;

Se os árbitros estão convencidos, que numa destas situações, sem a acção ilegal do guarda-redes, o adversário seria capaz de alcançar a bola, então devem ordenar um lançamento de 7 metros.

Desqualificações devido a uma acção especialmente imprudente, particularmente perigosa, premeditada ou mal intencionada (também deve ser elaborado relatório escrito)

8:6 Se os árbitros consideram uma acção especialmente imprudente, particularmente perigosa, premeditada ou mal intencionada, estão obrigados a efectuar um relatório escrito depois do jogo, para que as autoridades responsáveis possam tomar uma decisão sobre medidas posteriores.

Indicações e precisões que podem servir como critério para a tomada de decisão, além das já descritas na Regra 8:5, são:

- a) Uma acção especialmente perigosa ou imprudente;
- b) Uma acção premeditada ou mal intencionada, que não está de forma nenhuma relacionada com a situação de jogo;



Comentário:

Quando se comete uma falta das que estão contempladas nas Regras 8:5 e 8:6, durante o último minuto de um jogo, com a intenção de evitar um golo, esta acção deve ser considerada como “conduta extremamente antidesportiva” segundo a Regra 8:10d e punida segundo a mesma.

Conduta antidesportiva que justifica uma sanção segundo as Regras 8:7-10

É considerado como conduta antidesportiva qualquer expressão verbal ou não verbal que não esteja em conformidade com o bom espírito desportivo. Isto aplica-se tanto a jogadores como a oficiais de equipa, que se encontrem dentro ou fora do terreno de jogo. Para sancionar a conduta antidesportiva, conduta antidesportiva grave e conduta extremamente antidesportiva, são estabelecidos 4 diferentes níveis de acção:

- Acções que devem ser sancionadas progressivamente (8:7);
- Acções que devem ser sancionadas imediatamente com uma exclusão de 2 minutos (8:8);
- Acções que devem ser sancionadas com uma desqualificação (8:9);
- Acções que devem ser sancionadas com uma desqualificação e com relatório escrito (8:10);

Conduta antidesportiva que deve ser sancionada com sanção progressiva

8:7 As acções que a seguir se descrevem nas alíneas a) a f) são exemplos de conduta antidesportiva que devem ser sancionadas de forma progressiva, começando com uma advertência (16:1b):

- a) Protesto contra as decisões dos árbitros, ou expressões verbais ou não verbais, que pretendam influenciar uma decisão específica dos árbitros;
- b) Importunar um adversário ou companheiro de equipa através de palavras ou gestos, ou gritar para um adversário a fim de causar a sua distração;
- c) Atrasar a execução de um lançamento a favor dos adversários, bem como não respeitar a distância de 3 metros, ou de outra forma qualquer;
- d) Tentar enganar os árbitros através de acções “teatrais” de uma acção de um adversário ou exagerar o impacto sofrido numa acção de forma a provocar um tempo de paragem ou uma sanção injusta para o adversário;
- e) Interceptar intencionalmente um passe ou um remate, com o pé ou a perna abaixo do joelho; movimentos de puro reflexo, como por exemplo. O fecho de pernas, não deve ser sancionados (ver também Regra 7:8)
- f) Repetidas violações da área de baliza por razões de ordem táctica;

Conduta antidesportiva que deve ser sancionada com uma imediata exclusão de 2 minutos

8:8 Certas condutas antidesportivas, são pela sua própria natureza consideradas como mais graves e portanto devem ser sancionadas com uma imediata exclusão de 2 minutos, independentemente de o jogador ou os oficiais de equipa terem ou não recebido previamente uma advertência. Isto inclui:



- a) Protestos ruidosos com forte gesticulação, ou de forma provocatória;
- b) Quando existe uma decisão contra a equipa em posse da bola e, o jogador portador da bola, não a disponibiliza imediatamente para os adversários, largando-a ou colocando-a no solo;
- c) Impedir o acesso a uma bola que se encontra na zona de substituições.

Conduta antidesportiva grave que deve ser sancionada com uma desqualificação

8:9 Certas formas de conduta anti-desportiva são consideradas tão graves que justificam a desqualificação. As alíneas seguintes são exemplos dessas condutas:

- a) Atirar ou bater ostensivamente a bola para longe, depois uma decisão dos árbitros;
- b) Guarda-redes que demonstra uma atitude de abster-se de tentar defender um Lançamento Livre de 7 metros
- c) Atirar deliberadamente a bola contra um adversário durante uma interrupção do jogo, se for efectuado com muita força e a curta distância, é mais apropriado ser considerada como uma “acção particularmente imprudente” conforme a Regra 8:6;
- d) Quando o executante de um lançamento livre de 7 metros acerta na cabeça do guarda-redes e este não move a mesma na direcção da bola;
- e) Quando o executante de um lançamento livre acerta na cabeça de um defensor, e este não move a mesma na direcção da bola;
- f) Responder num acto de vingança após ter sofrido uma falta.

Comentário:

Nos casos de lançamento de 7 metros ou um lançamento livre o executante tem a responsabilidade de não colocar em perigo o guarda-redes ou o defensor.

Conduta antidesportiva extremamente grave que deve ser sancionada com uma desqualificação (e obrigatoriamente relatório escrito)

8:10 Se os árbitros classificaram a conduta como extremamente antidesportiva, devem obrigatoriamente após o jogo elaborar relatório escrito de modo a permitir que as autoridades responsáveis estejam em posição de tomar as medidas adequadas.

As acções seguintes servem como exemplos:

- a) Insultos ou ameaças dirigidas a outras pessoas, p. exemplo, árbitros, cronometrista/secretário, delegados, oficiais de equipa, jogadores e espectadores. As mesmas podem ser de forma verbal ou não verbal (por exemplo: expressões faciais, gestos, linguagem corporal ou contacto físico);
- b) (I) a interferência no jogo de um oficial de equipa, no terreno de jogo ou a partir da zona de substituições, ou



- (II) jogador que impedir uma clara ocasião de golo através de uma entrada ilegal no terreno de jogo (Regra 4:6), ou da zona de substituições;
- c) Se durante o último minuto de jogo **a bola não está em jogo**, e um jogador ou oficial de equipa impede ou atrasa a execução de um lançamento livre a favor dos adversários, com o objectivo de impedir que eles sejam capazes de efectuar um remate para golo, ou para obter uma clara ocasião de marcar golo; isto é considerado como conduta antidesportiva extremamente grave, isto também se aplica a qualquer tipo de interferência (por exemplo: através de subtil contacto físico, interceptar um passe, interferência na recepção da bola, não largar a bola);
- d) Se durante o último minuto de um jogo e **com a bola em jogo**, os adversários, através de uma acção que ao abrigo da Regra 8:5 ou 8:6, impedem a equipa de posse de bola, de efectuar um remate para golo ou uma acção para obter uma clara ocasião de golo, não deve ser apenas desqualificado conforme o indicado nas Regra 8:5 ou 8:6; um relatório escrito tem, obrigatoriamente, de ser efectuado.



Regra 9 – Golo

9:1 9:1 Um golo é válido quando a bola na sua totalidade ultrapassa a linha de baliza (ver Figura 4), desde que nenhuma violação às regras tenha sido cometida pelo rematador ou um companheiro de equipa antes ou durante o remate. O árbitro de baliza confirma com dois sinais de apito curtos e o sinal manual n.º 12 que um golo é válido.

Um golo será válido caso exista uma violação das regras por um defensor mas a bola ainda assim entra na baliza.

Um golo não pode ser válido caso um dos árbitros o cronometrista ou o delegado interrompa o jogo antes de a bola ultrapassar completamente a linha de baliza.

Um golo será atribuído aos adversários caso um jogador lance a bola na sua própria baliza, excepto na situação em que o guarda-redes está a executar um lançamento de baliza (12:2, 2º parágrafo).

Comentário:

Um golo é válido se a bola é impedida de entrar na baliza por alguém ou algo não participando no jogo (espectadores etc.), e os árbitros estão convencidos de que a bola teria ultrapassado a linha de baliza e entrado na baliza caso tal acção não tivesse tido lugar.

9:2 Um golo que tenha sido validado **já não pode ser anulado** após o árbitro fazer soar o apito para o correspondente **lançamento de saída** (ver, no entanto, Regra 2:9 – Comentário).

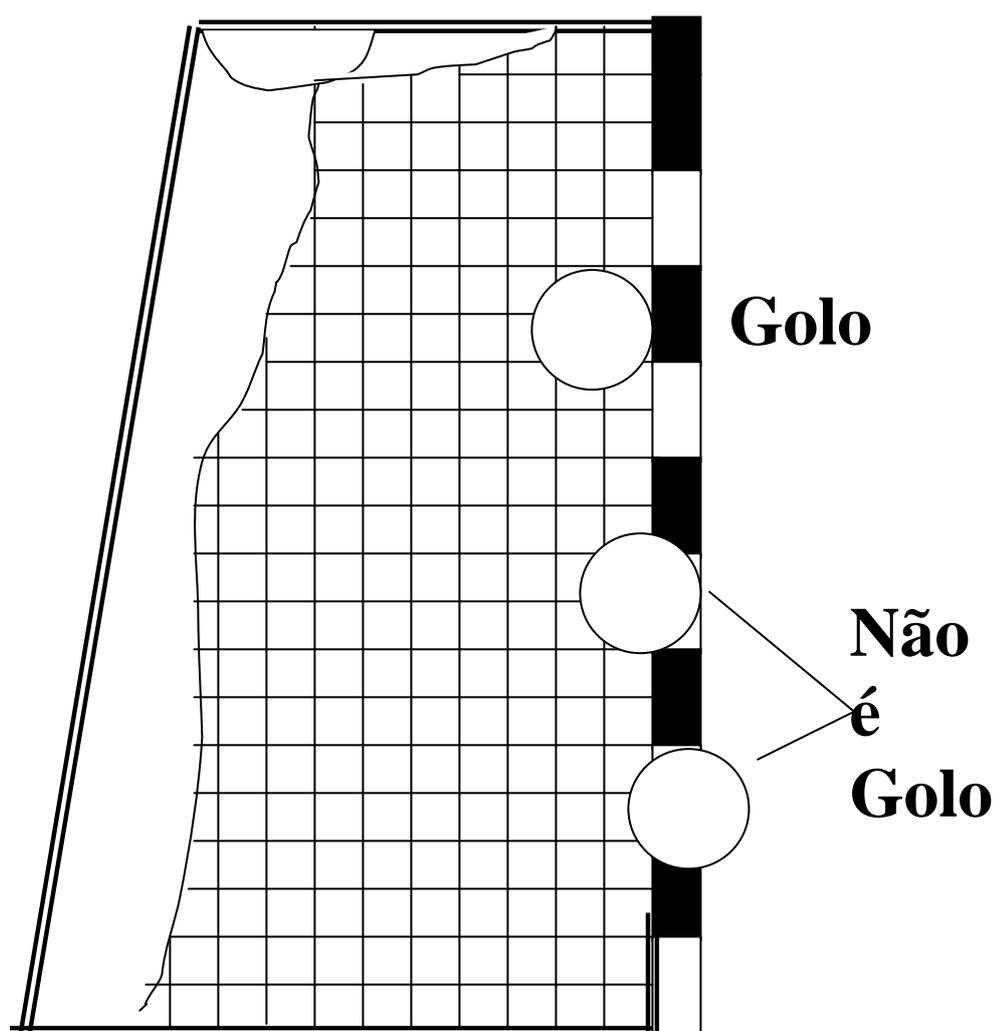
Os árbitros devem assinalar de uma forma clara (sem a marcação de um lançamento de saída) que um golo é válido, se o sinal de final de um período soa imediatamente após um golo ser conseguido e sem que um lançamento de saída possa ser executado.

Comentário:

Um golo deve ser registado no marcador público assim que este é validado pelos árbitros.

9:3 A equipa que marcou mais golos que os adversários é a vencedora. O jogo fica empatado se ambas as equipas marcaram o mesmo número de golos ou nenhum golo (ver Regra 2:2).

Figura 4 – Validação do Golo





Regra 10 - O Lançamento de saída

10:1 No começo do jogo, o **lançamento de saída** é levado a cabo pela equipa que ganha o **Sorteio** (lançamento de moeda) e decide iniciar o jogo com a bola na sua posse. Os adversários têm então o direito de escolher o campo. Alternativamente, se a equipa que ganha o **Sorteio** prefere escolher campo, então os adversários executam o lançamento de saída.

As equipas **mudam de campo** na segunda metade do jogo. O lançamento de saída no começo da segunda metade é efectuado pela equipa que não o tenha executado no começo do jogo.

Um novo Sorteio é realizado antes de cada período de prolongamento, e todos os regulamentos descritos na Regra 10:1 também se aplicam nos prolongamentos.

10:2 **Após um golo** ter sido marcado, o jogo é retomado com um lançamento de saída executado pela equipa que sofreu o golo (ver, no entanto, Regra 9:2, 2º parágrafo).

10:3 O lançamento de saída é executado em qualquer direcção a **partir do centro do terreno de jogo** (com uma tolerância lateral de cerca de 1.5 metros). É precedido por um sinal de apito, após o qual deve ser executado dentro de 3 segundos (13:1a, 15:7 3.º parágrafo). O jogador que executa o lançamento de saída deve estar com pelo menos um pé em contacto com a linha central e o outro pé sobre ou atrás da linha (15:6) e deve permanecer nessa posição até a bola deixar a sua mão (13:1a, 15:7 3.º parágrafo). (ver também Esclarecimento N.º 5).

Não é permitido aos companheiros de equipa do executante cruzar a linha central antes do sinal de apito (15:6).

10:4 Para o lançamento de saída no **começo de cada parte** (incluindo qualquer período de prolongamento), todos os jogadores têm de estar dentro do seu próprio meio campo.

Porém, para o lançamento de saída **depois de um golo ser marcado**, é permitido aos adversários do lançador estar em ambos os meio campos.

Em ambos os casos, porém, os adversários devem estar a pelo menos 3 metros do jogador que executa o lançamento de saída (15:4, 15:9, 8:7c).



Regra 11 – Lançamento de Reposição em Jogo

11:1 Um lançamento de reposição em jogo é ordenado quando a bola cruzou completamente a **linha lateral**, ou quando um jogador de campo da **equipa que defende** foi a último a tocar a bola antes de esta cruzar a sua própria **linha saída de baliza**.

Também se aplica quando a bola toca no tecto ou num objecto fixo sobre o terreno de jogo.

11:2 O lançamento de reposição em jogo pode ser **executado sem sinal de apito dos árbitros** (ver, no entanto, 15:5b), **pelos adversários** da equipa cujo jogador tocou a bola por último antes de esta cruzar a linha ou tocar no tecto ou num objecto fixo.

11:3 O lançamento de reposição em jogo deverá ser **executado a partir do local** onde a bola cruzou a linha lateral ou a linha de saída de baliza, a partir da intersecção da linha lateral e a linha de saída de baliza nesse lado. O lançamento de reposição em jogo concedido depois de a bola tocar no tecto ou num objecto fixo sobre o terreno de jogo, é executado no lugar mais próximo em relação ao lugar onde a bola tocou no tecto ou no objecto fixo.

11:4 O **lançador** tem que estar de pé com um pé **na linha lateral** (15:6) e permanecer numa posição correcta até que a bola tenha saído da sua mão (15:7 2.º e 3.º parágrafos, 13:1a). Não há nenhuma limitação para o posicionamento do outro pé.

11:5 Enquanto o lançamento de reposição em jogo estiver a ser executada, os **adversários** deverão estar a um mínimo de 3 metros do lançador (15:4, 15:9, 8:7c)

No entanto isto não se aplica se estão situados junto à sua própria linha de área de baliza.



Regra 12 - O Lançamento de Baliza

12:1 Um lançamento de baliza é **ordenado** quando:

- (i) Um jogador da equipa adversária viola a área de baliza, cometendo uma infracção à Regra 6:2a;
- (ii) Um guarda-redes controla a bola na área de baliza (Regra 6:4-5);
- (iii) Um jogador da equipa adversária tenha tocado a bola que estava parada ou a rolar no solo dentro da área de baliza (6:5);
- (iv) Quando a bola cruza a linha saída de baliza, depois de ter sido tocada em última instância pelo guarda-redes ou um jogador da equipa adversária.

Isto significa que em todas estas situações considera-se que a bola não está em jogo e que o jogo se reinicia com um lançamento de baliza (13:3), se houver uma violação por parte da equipa do guarda-redes depois de um lançamento de baliza ter sido atribuído e antes de ser executado.

12:2 O lançamento de baliza é **executado** pelo guarda-redes, sem sinal de apito, do árbitro (ver, no entanto, 15:5b), a partir da área de baliza para o exterior da linha de área de baliza.

Considera-se que o lançamento de baliza foi executado quando a bola lançada pelo guarda-redes ultrapassou completamente a linha de área de baliza.

É permitido aos jogadores da equipa adversária estar imediatamente fora da linha de área de baliza, mas não lhes é permitido tocar a bola até que esta tenha ultrapassado completamente a linha (15:4, 15:9, 8:7c).



Regra 13 - O Lançamento Livre

Decisão de Lançamento Livre

13:1 Em princípio, os árbitros interrompem o jogo e o reiniciam com **um lançamento livre a favor dos adversários** quando:

- a) **A equipa em posse da bola comete uma infracção** às regras que conduz a uma perda da sua posse (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, e 15:7 1.º parágrafo e 15:8).
- b) **Os jogadores contrários cometem uma infracção** às regras que leva a equipa em posse da bola à perda da mesma (ver Regras 4:2-3, 4:5-6, 5:5, 6:2b, 6:7b, 7:8, 8:2).

13:2 Os árbitros devem permitir a continuidade do jogo **evitando interromper o jogo prematuramente** com uma decisão de lançamento livre.

Isto significa que, de acordo com a Regra 13:1a, os árbitros não devem decidir um lançamento livre se a equipa que defende ganha posse da bola imediatamente após a infracção cometida pela equipa atacante.

De forma semelhante, sob a Regra 13:1a, os árbitros não devem intervir até e a menos que esteja claro que a equipa atacante perdeu a posse da bola ou não pode continuar o seu ataque, devido à infracção cometida pela equipa que defende.

Caso seja atribuído uma **sanção pessoal** devido a uma infracção das regras, então os árbitros podem decidir interromper o jogo imediatamente, se isto não causar uma desvantagem para os adversários da equipa que comete a infracção. Caso contrário a sanção deverá ser adiada até que a situação existente termine.

A regra 13:2 não se aplica no caso de infracções contra as regras 4:2-3 ou 4:5-6, onde o jogo será imediatamente interrompido, normalmente através da intervenção do cronometrista.

13:3 Se uma violação que normalmente conduziria a um lançamento livre sob a regra 13:1a-b ocorre **quando a bola não está em jogo**, então o jogo é reiniciado com o lançamento que corresponde à situação para a interrupção existente.

13:4 Além das situações indicadas na Regra 13:1a-b, um lançamento livre também é usado como modo de reiniciar o jogo naquelas situações em que o jogo é suspenso (por exemplo, quando a bola está em jogo), sem que **nenhuma infracção das regras tenha ocorrido**:

- a) Se **uma equipa** está em posse da bola no momento da interrupção, esta equipa manterá a posse;
- b) Se **nenhuma equipa** está em posse da bola, então a equipa que teve a última posse deverá mantê-la;

13:5 Se há uma decisão de lançamento livre contra a equipa que está em posse da bola quando o árbitro apita, então o jogador que tem a bola naquele momento **tem de deixá-la cair ou pousá-la imediatamente** no solo, de modo a que possa ser jogada (8:8b).



A Execução do Lançamento livre

13:6 O lançamento livre normalmente é executado **sem qualquer sinal de apito** do árbitro (ver, no entanto, 15:5b) e, em princípio, no lugar **onde a infracção ocorreu**.

São excepções a este princípio:

Nas situações descritas na Regra 13:4a-b, o lançamento livre é executado, após sinal de apito, em princípio do lugar onde a bola estava no momento da interrupção.

Se um árbitro ou delegado (da IHF ou de uma federação continental/nacional) interrompe o jogo devido a uma infracção por parte de um jogador ou oficial de equipa da equipa defensora, e isto origina uma advertência verbal ou uma sanção disciplinar, então o lançamento livre deve ser executado do lugar onde a bola estava quando o jogo foi interrompido, se este é um local mais favorável que a posição onde a infracção ocorreu.

A mesma excepção do parágrafo anterior aplica-se se um cronometrista interrompe o jogo devido a infracções às regras 4:2-3 ou 4:5-6.

Como se indica na regra **7:11**, os lançamentos livres atribuídos devido a jogo passivo, são executados a partir do local onde a bola estava no momento da interrupção.

Apesar dos princípios básicos e dos procedimentos estabelecidos nos parágrafos anteriores, um lançamento livre nunca pode ser executado **dentro da própria área de baliza, da equipa que vai proceder ao lançamento** ou **dentro da linha de lançamento livre dos adversários**. Em qualquer situação referida nos parágrafos anteriores, a execução terá de ser efectuada no local mais próximo fora da área restritas.

Comentário:

Se a posição correcta para o lançamento livre for na linha de lançamento livre da equipa que defende, a execução tem que acontecer precisamente nesse local. Porém, quanto mais longe o local está da linha de lançamento livre da equipa que defende, maior é a **margem** para permitir que o livre se distancie do local preciso. Esta margem aumenta gradualmente até 3 metros, distância que se aplica no caso de um lançamento livre executado imediatamente fora da área de baliza da própria equipa que executa.

A margem mencionada não se aplica após uma infracção contra a Regra 13:5, se esta infracção está a ser punida de acordo com a Regra 8:8b. Em tais casos, a execução deve ser sempre no local exacto.

13:7 Os jogadores da equipa atacante **não devem tocar ou atravessar a linha de lançamento livre** dos adversários antes do lançamento livre ser executado. (Ver também a restrição especial inserida na Regra 2:5).

Os árbitros **têm que corrigir as posições** dos jogadores atacantes que estão entre a linha de lançamento livre e a linha de área de baliza antes da execução do lançamento livre, se as posições incorrectas **tiverem influência** no jogo (15:3, 15:6). Posteriormente o lançamento livre será executado com um sinal de apito (15:5b). O mesmo procedimento se aplica (Regra 15:7 – 2.º parágrafo) se os jogadores da equipa atacante entrarem na área restrita durante a execução do lançamento livre (antes de a bola sair da mão do lançador), se a execução do lançamento **não** foi precedida por um sinal de apito.

No caso em que a execução de um livre foi **autorizada por um sinal de apito**, se os jogadores da equipa atacante tocarem ou atravessarem a linha de lançamento livre antes de a bola sair da mão do lançador, deverá ser atribuído um lançamento livre para a equipa que defende (Regra 15:7 3.º parágrafo, 13:1a)



- 13:8** Quando um lançamento livre está a ser executado, os adversários têm que permanecer a uma distância mínima de **3 metros** do executante. É-lhes, no entanto, permitido estar imediatamente fora da sua área de baliza, se o livre está a ser executado na sua linha de lançamento livre. A interferência **na** execução de um lançamento livre é sancionado de acordo com as Regras 15:9 e 8:7c.



Regra 14 - O Lançamento de 7 metros

Decisão de Lançamento de 7 metros

14:1 Um lançamento de 7 metros é **assinalado** quando:

- a) Uma clara oportunidade de golo é impedida ilegalmente em qualquer parte do terreno de jogo, por um jogador ou um oficial de equipa da equipa adversária;
- b) Existe um sinal de apito injustificado no momento de uma clara oportunidade de golo;
- c) Uma clara oportunidade de golo é impedida pela interferência de alguém não participante no jogo, por exemplo um espectador entra no terreno de jogo ou jogadores param por intermédio de sinal de apito (excepto quando se aplica o Comentário da Regra 9:1). Por analogia esta regra também se aplica em casos de “força maior” tais como um súbito corte de energia eléctrica que interrompe o jogo precisamente durante uma clara oportunidade de golo.

Para a definição de “clara oportunidade de golo”, ver a Esclarecimento N.º 6.

14:2 Se um jogador atacante **detém pleno controlo da bola e do corpo** apesar de sofrer uma infracção como a contemplada na Regra 14:1a, não há nenhuma razão para assinalar um lançamento de 7 metros, até mesmo se o jogador depois disso não tem êxito na utilização da clara oportunidade de golo.

Sempre que exista uma possibilidade de decisão de lançamento de 7 metros os árbitros devem sempre **evitar intervir até que possam determinar claramente** se um lançamento de 7 metros é uma decisão realmente justificada e necessária. Se o jogador atacante consegue marcar um golo apesar da interferência ilegal dos defensores não há obviamente nenhuma razão para atribuir um lançamento de 7 metros. Pelo contrário, se se verificar que o jogador realmente perdeu o controlo da bola ou do corpo por causa da infracção para que uma clara oportunidade de marcar deixe de existir, então será assinalado um lançamento de 7 metros.

14:3 Quando se assinala um lançamento de 7 metros os árbitros podem solicitar uma paragem do tempo mas só se existir uma demora substancial, por exemplo, devido a uma substituição de guarda-redes ou do executante, e a decisão de solicitar a paragem do tempo está de acordo com os princípios e critérios indicados no Esclarecimento N.º2

Execução do Lançamento de 7 metros

14:4 O lançamento de 7 metros será executado como um **remate directo à baliza**, dentro de 3 segundos que se seguem ao sinal de apito do árbitro central (15:7 3.º parágrafo, 13:1a).

14:5 O jogador que está a executar o lançamento de 7 metros tem de se situar atrás da linha de 7 metros, a não mais de um metro dela (15:1, 15:6). Depois do sinal de apito do árbitro, o lançador **não pode tocar ou atravessar a linha dos 7 metros** antes de a bola deixar a sua mão (15:7 3.º parágrafo, 13:1a).

14:6 O executante ou um companheiro de equipa **não podem jogar de novo** a bola após a execução de um lançamento de 7 metros, até que a mesma toque um adversário ou a baliza (15:7 3.º parágrafo, 13:1a).



- 14:7** Quando um lançamento de 7 metros está a ser executado, os **colegas de equipa** do executante têm que se posicionar fora da linha de lançamento livre e aí permanecer, até que a bola tenha deixado a mão do executante (15:3, 15:6). Caso tal não se verifique, será assinalado um lançamento livre contra a equipa que está a executar o lançamento de 7 metros (15:7b 3.º parágrafo, 13:1a).
- 14:8** Quando um lançamento de 7 metros está a ser executado, **os jogadores da equipa adversária** têm que permanecer fora da linha de lançamento livre no mínimo a 3 metros de distância da linha dos 7 metros, até que a bola deixe a mão do executante. Se tal não se verificar, o lançamento de 7 metros será repetido se não resultar em golo, mas não se aplica nenhuma sanção disciplinar.
- 14:9** O lançamento de 7 metros deverá ser repetido, a menos que um golo seja marcado, se o **guarda-redes atravessa a sua linha limite**, isto é, a linha dos 4 metros (1:7, 5:11), antes de a bola deixar a mão do executante. No entanto não se deve aplicar nenhuma sanção disciplinar ao guarda-redes.
- 14:10 Não** é permitido a **substituição do guarda-redes** quando o executante está pronto para executar o lançamento de 7 metros, estando de pé na posição correcta com a bola na mão. Qualquer tentativa para fazer uma substituição nesta situação será penalizada como conduta antidesportiva (8:7c, 16:1b e 16:3d).



Regra 15 - Instruções Gerais para a Execução dos Lançamentos (de Saída, Reposição em jogo, de Baliza, e Livre de 7 metros)

O Executante

15:1 Antes da execução, o executante tem de estar na posição indicada como correcta para o lançamento em questão. A bola deve estar na mão do executante (15:6).

Durante a execução, excepto para o caso de um lançamento de baliza, o executante tem de ter uma parte do pé em contacto permanente com o solo até que a bola tenha saído da sua mão. O outro pé pode ser levantado e apoiado no solo repetidamente (ver também Regra 7:6). O executante tem de permanecer na posição correcta até que o lançamento tenha sido executado (15:7 2.º e 3.º parágrafos).

15:2 O lançamento é considerado executado quando a bola deixa a mão do executante (ver, no entanto 12:2). O executante não pode voltar a tocar na bola até esta tenha tocado em outro jogador ou na baliza (15:7 e 15:8). Ver também outras restrições para situações cobertas pela Regra 14:6.

Um golo pode ser obtido directamente de qualquer lançamento, excepto “auto-golo” através de um lançamento de baliza (p. exemplo deixar cair a bola directamente para dentro da sua própria baliza).

Os colegas do executante

15:3 Os colegas do executante têm de ocupar as posições indicadas para o lançamento em questão. (15:6). Os jogadores têm de permanecer nas posições correcta até que a bola tenha abandonado a mão do executante, excepto como se indica na Regra 10:3 – 2.º parágrafo.

Durante a execução, a bola não pode ser tocada por um companheiro de equipa nem entregue na mão destes (15:7 – 2.º e 3.º parágrafos)

Os defensores

15:4 Os jogadores defensores têm de ocupar as posições indicadas para o lançamento em questão e permanecer na posição correcta até que a bola tenha abandonado a mão do executante (15:9).

As posições incorrectas por parte dos jogadores defensores relacionadas com a execução de um lançamento de saída, de um lançamento de reposição em jogo, ou de um lançamento livre não têm de ser corrigidas pelos árbitros se os jogadores atacantes não estão em desvantagem ao executar imediatamente o lançamento. Se há uma desvantagem, então as posições devem ser corrigidas.

Sinal de apito para recomeçar o jogo

15:5 O árbitro **deverá fazer soar um apito** para recomeço do jogo:

- a) **Sempre** no caso de um **lançamento de saída** (10:3) ou **lançamento de 7 metros** (14:4);
- b) No caso de um **lançamento de reposição em jogo, de baliza, ou lançamento livre**:



- Para um reinício após uma paragem do tempo;
- Para um reinício com um lançamento livre sob a Regra 13:4;
- Quando existe uma demora na execução;
- Depois de uma correcção das posições dos jogadores;
- Depois de uma chamada de atenção verbal ou uma advertência.

Se o árbitro julgar apropriado, por motivos de clareza, pode fazer soar um apito para reiniciar o jogo em qualquer outra situação.

Em princípio, o árbitro não fará soar o apito para reiniciar o jogo a menos que (e basta que) os requisitos para as posições dos jogadores contemplados nas Regras 15:1, 15:3 e 15:4 estejam cumpridos. (Ver, no entanto, 13:7 2.º parágrafo e 15:4 2.º parágrafo). Se os árbitros tiverem feito soar um apito para ordenar a execução de um lançamento apesar da situação irregular da parte dos jogadores, estes estão completamente autorizados a intervir no jogo.

Depois do apito o executante deve jogar a bola nos 3 segundos seguintes.

As Sanções

15:6 As infracções cometidas pelo **executante ou pelos companheiros antes da execução** de um lançamento, tipificadas nas posições incorrectas ou tocar a bola por parte de um companheiro, implicarão uma correcção. (Ver, no entanto, 13:7 2.º parágrafo).

15:7 As consequências das infracções cometidas pelo **executante ou seus companheiros de equipa (15:1-3) durante a execução** de um lançamento, dependem principalmente de a execução ser **precedida por um apito ordenando a sua execução**.

Em princípio qualquer infracção ocorrida durante uma execução que **não tenha sido precedida por um apito de recomeço**, será objecto de correcção e uma repetição do lançamento. No entanto, deve-se ter em atenção o conceito de vantagem, por analogia com a Regra 13:2. Se a equipa do executante perde a posse da bola imediatamente depois de uma execução incorrecta, então simplesmente considera-se que o lançamento está executado e o jogo continua.

Em princípio, qualquer infracção ocorrida durante uma execução que tenha lugar **depois de um apito para recomeço** deve ser **sancionada**. Isto aplica-se, por exemplo, se o executante salta durante a execução, retém a bola mais de 3 segundos, ou se move da posição correcta antes de a bola ter saído da sua mão. Também se aplica aos companheiros do executante que se movem e ocupam posições ilegais depois do apito mas antes de a bola ter abandonado a mão do executante (Comentário 10:3, 2.º parágrafo). Em casos como este, o lançamento original perde-se e concede-se um lançamento livre a favor dos adversários (13:1a) executado no lugar da infracção (Ver, no entanto, Regra 2:6). A lei da vantagem indicada através da Regra 13:2 deve ser tida em consideração na decisão, se a equipa do executante perde a posse da bola antes que os árbitros tenham oportunidade de intervir, o jogo continua.

15:8 Em princípio, qualquer infracção relacionada com a execução que se produza **imediatamente a seguir** a esta, deve ser sancionada. Isto refere-se a infracções à Regra 15:2 2.º parágrafo, isto é, quando o executante toca a bola uma segunda vez antes de ter sido tocada por outro jogador ou na baliza. Pode tomar a forma de um batimento, ou agarrar de novo a bola que está no ar ou se a coloca no solo. Isto sanciona-se com um lançamento livre (13:1a) para os adversários. Como no caso de descrito em 15:7 3.º parágrafo, deve ter-se em conta a aplicação da lei da vantagem



15:9 Excepto nos casos indicados nas Regras 14:8, 14:9, 15:4 2.º parágrafo e 15:5 3.º parágrafo, os jogadores **defensores** que interferem com a execução de um lançamento dos adversários, por exemplo ao não ocuparem inicialmente uma posição correcta ou movimentarem-se posteriormente para uma posição incorrecta, deverão ser **sancionados** disciplinarmente. Isto aplica-se sem ter em conta se ocorre antes da execução ou durante a mesma (antes de a bola ter abandonado a mão do executante).

Também se aplica independentemente de o lançamento ter sido precedido de apito ordenando a sua execução ou não. A Regra 8:7c aplica-se, em conjunto com as Regras 16:1b e 16:3d.

Um lançamento que foi afectado negativamente por interferência de um defensor deve, em princípio, ser repetido.



Regra 16 – As Sanções Disciplinares

A Advertência

16:1 Uma advertência é a sanção adequada para:

- a) Faltas que devem ser sancionadas de forma progressiva (8:3, compare no entanto com 16:3b e 16:6d);
- b) Conduta antidesportiva que é sancionada de forma progressiva (8:7);

Comentário:

A um jogador individualmente não deve ser dada mais de uma advertência, e a uma equipa não devem ser dadas mais de 3 advertências no total; Depois disto, a sanção deverá ser pelo menos uma exclusão de 2 minutos.

A um jogador que já teve uma exclusão de 2 minutos não deve posteriormente ser advertido.

No total os oficiais de equipa não devem ser sancionados com mais do que uma advertência.

16:2 O árbitro indicará a advertência ao jogador infractor ou ao oficial e ao secretário/cronometrista mostrando um “**cartão amarelo**”. (Sinal Manual N.º 13).

Exclusão

16:3 Uma exclusão (2 minutos) é a sanção adequada:

- a) Por uma substituição irregular, se um jogador adicional entra no terreno de jogo ou se um jogador interfere ilegalmente no jogo desde a zona de substituições (4:5-6); ver no entanto, Regra 8:10b (ii)
- b) Por faltas cometidas sobre a Regra 8:3, se o jogador faltoso e/ou a sua equipa já receberam o número máximo de advertências (ver 16:1 Comentário)
- c) Por faltas do tipo das indicadas em 8:4;
- d) Por conduta antidesportiva por um jogador segundo 8:7, se o jogador e/ou a sua equipa já receberam o número máximo de advertências;
- e) Por conduta antidesportiva por um oficial de equipa segundo 8:7, se um oficial de equipa já recebeu uma advertência;
- f) Por conduta antidesportiva de um jogador ou oficial de equipa segundo 8:8; ver também 4:6;
- g) Como consequência de uma desqualificação de um jogador ou oficial de equipa (16:8 2.º parágrafo; ver, no entanto 16:11b).
- h) Por conduta antidesportiva por parte de um jogador, antes de jogo ter recomeçado, após ter sido sancionado com uma exclusão de 2 minutos (16:9a)



Comentário:

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

Quando é atribuída uma exclusão de 2 minutos contra um oficial de equipa, de acordo com 16:3d-e, é permitido ao oficial permanecer na zona de substituição e levar a cabo as suas funções; no entanto, **a equipa será reduzida no terreno de jogo de um jogador durante 2 minutos.**

16:4 Após assinalar tempo de paragem, o árbitro **indicará claramente a exclusão** ao jogador infractor e ao secretário/cronometrista através do respectivo sinal, ou seja, levantado um braço com dois dedos estendidos (Sinal Manual N.º 14).

16:5 Uma exclusão é sempre de **2 minutos de tempo de jogo**; a terceira exclusão para o mesmo jogador conduz sempre à sua desqualificação (16:6d).

Ao jogador excluído não é permitido participar no jogo durante o seu tempo de exclusão, e à equipa não é permitido que o substitua no terreno de jogo.

O período de exclusão começa **quando o jogo é reiniciado com um sinal de apito.**

Se o tempo de exclusão de um jogador não terminou ao finalizar a primeira parte, deverá cumprir-se o tempo restante no início do segundo tempo. Esta mesma regra aplica-se também nos prolongamentos. Uma exclusão de 2 minutos que não tenha sido cumprida ao finalizar os prolongamentos significa que o jogador não estará autorizado a participar nos desempates subsequentes, tal como lançamentos de 7 metros, de acordo com o comentário da Regra 2:2.

Desqualificação

16:6 Uma desqualificação é a sanção adequada para:

- a) Por faltas cometidas sobre 8:5 e 8:6;
- b) Por conduta antidesportiva grave como indicado em 8:9 e conduta extremamente grave conforme indicado em 8:10, por um jogador ou um oficial de equipa, dentro ou fora do terreno de jogo:
- c) Por conduta antidesportiva de qualquer oficial de equipa sobre 8:7, depois de a equipa já ter recebido uma advertência e uma exclusão de 2 minutos de acordo com 16:1b e 16:3d-e;
- d) Devido a uma terceira exclusão para o mesmo jogador (16:5);
- e) Por conduta antidesportiva significativa ou repetida, durante um desempate por lançamentos de 7 metros (2:2 Comentário e 16:10)

16:7 Após atribuir uma paragem do tempo, os árbitros **indicarão claramente a desqualificação** ao jogador infractor ou oficial de equipa, e ao secretário/cronometrista, levantando o cartão vermelho. (Sinal Manual N. 13).



16:8 Uma desqualificação de jogador ou oficial de equipa é sempre para o **restante do tempo de jogo**. O jogador ou oficial deve abandonar imediatamente o campo e a zona de substituições. Depois de sair não é permitido ao jogador ou o oficial ter contacto com a equipa.

A desqualificação de um jogador ou oficial de equipa, dentro ou fora do campo, durante o tempo de jogo, **conduz sempre a uma exclusão de 2 minutos para a equipa**. Isto significa que a equipa jogará com um jogador a menos (16:3f). No entanto, a redução no terreno de jogo durará 4 minutos, se um jogador foi desqualificado nas circunstâncias indicadas na Regra 16:9b-d.

O número de jogadores e oficiais disponíveis numa equipa **reduz-se** quando existe uma desqualificação (excepto como em 16:11b). No entanto, é permitido à equipa completar o número de jogadores no terreno de jogo assim que termina a exclusão de 2 minutos.

Como se indica nas regras 8:6 e 8:10, as desqualificações originadas por estas regras obrigam a um relatório escrito para as autoridades responsáveis tomarem acções posteriores. Nestes casos os “oficiais responsáveis de equipa” e o delegado (ver Esclarecimento N.º 7) devem ser imediatamente informados após a tomada de decisão.

Mais de uma Infracção na mesma Situação

16:9 Se um jogador ou oficial de equipa comete **mais de uma infracção simultaneamente ou sucessivamente**, antes de o jogo ter sido reiniciado, e estas infracções requerem diferentes sanções então, em princípio, somente se aplicará a sanção mais severa.

No entanto, existem as seguintes excepções específicas donde em todos os casos a equipa tem que reduzir a quantidade de jogadores no terreno de jogo durante 4 minutos:

- a) Se **um jogador** acaba de ser sancionado uma exclusão de 2 minutos por uma infracção e comete conduta antidesportiva antes de o jogo ser reiniciado, então é dada ao jogador uma exclusão adicional de 2 minutos (16:3g); (se a exclusão adicional é a terceira do jogador, então o jogador é desqualificado);
- b) Se **um jogador** que acaba de ser sancionado com uma desqualificação (directamente ou por causa de uma terceira exclusão) e comete uma infracção por conduta antidesportiva antes de o jogo ser reiniciado, então é determinado um castigo adicional à equipa, pelo que a redução será de 4 minutos (16:8, 2.º parágrafo);
- c) Se **um jogador** que acaba de ser sancionado com uma exclusão de 2 minutos e comete uma infracção por comportamento antidesportiva grave ou extremamente grave, antes de o jogo ser reiniciado, então o jogador é desqualificado (16:6c); estas sanções combinadas levam a uma redução de 4 minutos (16:8, 2.º parágrafo);
- d) Se **um jogador** a quem foi determinada uma desqualificação (directamente ou por causa de uma terceira exclusão) e comete uma infracção por comportamento antidesportivo grave ou extremamente grave, antes de o jogo ser reiniciado, então é determinado um castigo adicional à equipa, pelo que a redução será de 4 minutos (16:8, 2.º parágrafo);

Infracções durante o Tempo de Jogo

16:10 As sanções por acções ocorridas durante o tempo de jogo estão estabelecidas nas Regras 16:1, 16:3, 16:6. No conceito de tempo de jogo inclui-se as interrupções, os tempos de paragem, os tempos de paragem de



equipa e os prolongamentos. Em todas as outras formas de desempate (por exemplo: os lançamentos de 7 metros), somente se aplica a Regra 16:6. Desta forma qualquer conduta antidesportiva significativa ou repetida impede a participação posterior do jogador em questão (ver Regra 2:2 Comentário).

Infracções Fora do Tempo de Jogo

16:11 A conduta antidesportiva, conduta antidesportiva grave, conduta antidesportiva extremamente grave ou qualquer forma de acção particularmente imprudente (ver Regras 8:6-10) por parte de um jogador ou oficial de equipa, que se cometam no local onde se realiza o jogo, mas fora do tempo de jogo, serão sancionadas da seguinte maneira:

Antes do jogo:

- a) Sancionar-se-á com uma advertência no caso de comportamento antidesportivo segundo as Regras 8:7-8
- b) Sancionar-se-á com uma desqualificação o jogador ou oficial de equipa por acções cometidas segundo as Regras 8:6 e 8:10a, mas é permitido à equipa começar com 14 jogadores e 4 oficiais. A regra 16:8 2.º parágrafo só tem validade para as infracções ocorridas durante o tempo de jogo. De acordo com esta regra a desqualificação não é acompanhada com uma exclusão de 2 minutos.

As sanções disciplinares, devidas às infracções cometidas antes do começo da partida, podem ser aplicadas em qualquer momento durante o jogo logo que se descubra que a pessoa culpada é um participante no jogo, se não foi possível detectar este facto no momento do incidente.

Depois do jogo:

- c) Um relatório escrito.



Regra 17 - Os Árbitros

17:1 Cada jogo será dirigido por **dois árbitros com igual autoridade**. Eles são assistidos por um cronometrista e um secretário.

17:2 Os árbitros **controlam a conduta** dos jogadores e dos oficiais de equipa desde o momento em que eles entram no recinto de jogo até que o abandonam.

17:3 Os árbitros são responsáveis por **inspeccionar o terreno de jogo**, as **balizas**, e as **bolas** antes do início do jogo; eles decidem que bolas serão utilizadas (Regra 1 e 3:1).

Os árbitros também observam a presença de ambas as **equipas** com os **equipamentos** apropriados. Eles conferem o **boletim de jogo** e o **equipamento** dos jogadores. Asseguram-se de que o número de jogadores e oficiais na **zona de substituições** está dentro dos limites, e confirmam a presença e identidade do “oficial responsável da equipa”, de cada equipa. Qualquer irregularidade deve ser corrigida (4:1-2 e 4:7-9).

17:4 O **sorteio por moeda ao ar** (10:1) é executado por um dos árbitros, na presença do outro árbitro e do “oficial responsável de equipa” de cada uma das equipas; ou na presença de um oficial ou jogador (por exemplo um capitão de equipa) em representação do “oficial responsável de equipa”.

17:5 Em princípio, **todo o jogo** será dirigido pelos **mesmos árbitros**.

É sua responsabilidade assegurar que o jogo é jogado de acordo com as regras, e têm que sancionar quaisquer infracções (ver, no entanto, Regras 13:2 e 14:12).

Se um dos árbitros fica incapaz para terminar o jogo, o outro árbitro continuará o jogo sozinho.

Nota: A IHF e as Federações Continentais/Nacionais podem aplicar regras especiais no âmbito da sua responsabilidade com respeito ao consignado nos parágrafos 1 e 3 da Regra 17:5.

17:6 Se ambos os árbitros apitam para uma infracção e concordam sobre qual equipa deverá ser penalizada, mas têm **opiniões diferentes sobre a gravidade** da sanção, então será aplicada a sanção mais grave.

17:7 Se ambos os árbitros apitam para uma infracção, ou a bola saiu do terreno de jogo, e **os dois árbitros mostram opiniões diferentes** sobre qual equipa deveria ter posse de bola, então aplica-se a **decisão conjunta** que os árbitros alcançam depois da **consulta entre si**. Se não conseguem alcançar uma decisão comum, então prevalecerá a opinião do árbitro central.

É obrigatória uma paragem de tempo. Durante a consulta entre os árbitros, eles farão o gesto de forma clara e, depois do sinal de apito, o jogo é reiniciado (2:8d, 15:5).

17:8 Ambos os árbitros são responsáveis pela contagem dos golos. Também anotam as advertências, exclusões e desqualificações.



17:9 Ambos os árbitros são responsáveis por controlar o tempo de jogo. Se há qualquer dúvida sobre a exactidão da cronometragem, os árbitros tomam uma decisão conjunta (ver também Regra 2:3).

Nota: A IHF e as Federações Continentais/Nacionais podem aplicar regras especiais no âmbito da sua responsabilidade com respeito ao consignado nas Regras 17:8 e 17:9.

17:10 Os árbitros são responsáveis por assegurar que após o jogo o boletim de jogo é correctamente preenchido.

As desqualificações do tipo indicado nas regras 8:6 e 8:10 têm de ser explicadas no relatório do jogo.

17:11 As decisões tomadas pelos árbitros ou delegado com base nas suas observações dos factos, ou das suas decisões, são incontestáveis.

Só podem ser apresentadas protestos contra as decisões que não estão em conformidade com as regras.

Durante o jogo, somente tem direito a dirigir-se aos árbitros os “oficiais responsáveis de equipa” de cada equipa.

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

Os árbitros deverão fazer todos os possíveis para que o jogo continue, antes de tomar a decisão de o suspender permanentemente.

17:13 O equipamento preto é prioritariamente utilizado pelos árbitros.

17:14 Os árbitros e os delegados podem utilizar equipamentos electrónicos para comunicação entre si. As regras para sua utilização são determinadas pela respectiva federação.



Regra 18 - O Secretário e o Cronometrista

18:1 Em princípio, o **cronometrista** tem a responsabilidade principal de controlar o tempo de jogo, os tempos de paragem, e o tempo de exclusão dos jogadores excluídos.

O **secretário** tem a responsabilidade principal de controlar as listas dos jogadores, o boletim de jogo, a entrada de jogadores que chegam depois de o jogo começar e a entrada de jogadores que não estão autorizados a participar.

Outras tarefas, como o controle do número de jogadores e oficiais de equipa na zona de substituições, e a saída e entrada de jogadores substitutos, são consideradas como **responsabilidades comuns**.

Geralmente, só o cronometrista (e, quando se justifica o Delegado da Federação responsável) deverá interromper o jogo quando necessário.

Ver também **Esclarecimento N. 7** em relação aos procedimentos correctos para as intervenções do secretário/cronometrista quando observam algumas das responsabilidades mencionadas.

18:2 Caso **não exista quadro electrónico público** disponível, então o cronometrista tem de manter informados os responsáveis de equipa de ambas as equipas sobre quanto tempo de jogo passou ou quanto tempo resta, especialmente durante as paragens de tempo de jogo.

Caso **não** exista quadro electrónico com **senal automático** o cronometrista assumirá a responsabilidade por dar o sinal final do primeiro tempo e o final do jogo (ver Regra 2:3).

Nos casos em que o quadro electrónico público **não indique os tempos de exclusão** (pelo menos três por equipa durante jogos da IHF), o cronometrista exibirá um cartão na mesa, mostrando o final do tempo de cada exclusão bem como o número do jogador excluído.



Sinais Manuais dos Árbitro



Sinais Manuais dos Árbitros

Quando se ordena um **lançamento livre** ou **lançamento de reposição**, os árbitros deverão assinalar imediatamente a direcção do lançamento a executar (Sinais Manuais 7 ou 9).

Depois disso, deverá ser feito o sinal manual correspondente, obrigatoriamente para indicar qualquer sanção pessoal (Sinais Manuais 13 ou 14).

Se parecer necessário e útil explicar a razão da decisão de ordenar um lançamento livre ou lançamento de 7 metros, então o sinal correspondente 1-6 e 11 como **informação**. (no entanto, o sinal 11 é sempre mostrado naquelas situações em que a decisão de lançamento livre por jogo passivo não foi precedida de sinal 17).

Os sinais 12, 15 e 16 são obrigatórios nas situações onde se aplicam.

Os sinais 8, 10 e 17 se utilizam quando os árbitros os julgarem necessários.

A Lista de Sinais Manuais dos Árbitros:

- 1 - Violação da área de baliza
- 2 - Drible ilegal
- 3 - Passos, ou segurar a bola mais de 3 segundos
- 4 - Cinturar, agarrar ou empurrar
- 5 - Bater no braço
- 6 - Falta do atacante
- 7 - Lançamento lateral - Direcção
- 8 - Lançamento de baliza
- 9 - Lançamento livre - Direcção
- 10 - Respeito pela distância de 3 metros
- 11 - Jogo passivo
- 12 - Golo
- 13 - Advertência (Amarelo) – Desqualificação (Vermelho)
- 14 - Exclusão (2 Minutos)
- 15 - Paragem do Tempo de Jogo
- 16 - Autorização para duas pessoas entrar (que tenham “direito a participar”) no terreno de jogo durante o “tempo de paragem”.
- 17 - Sinal de advertência de Jogo Passivo



1.Violação da Área de Baliza



2.Dribles



3.Passos (ou) Mais 3 Seg.



4.Cinturar,Agarrar ou Empurrar



5.Bater no Braço



6.Falta do Atacante



7.Lançamento Lateral (Direcção)



8.Lançamento de Baliza



9.Lançamento Livre (Direcção)



10.Distância de 3 metros



11.Jogo Passivo



12.Golo



13. Advertência (Amarelo)
Desqualificação (Vermelho)



14. Exclusão (2 minutos)



15. Interrupção do tempo de
Jogo "Tempo de paragem"



16. Autorização de entrada no terreno de jogo após
"Tempo de paragem"



17. Sinal de Advertência de jogo passivo



Esclarecimentos sobre as Regras de Jogo



Índice

1. Execução de Lançamento livre após sinal de fim de jogo (2:4-6).	56
2. Tempo de Paragem (2:8).	57
3. Tempo de Paragem de equipa (2:10).	58
4. Jogo passivo (7:11-12).	59 - 62
5. Lançamento de saída (10:3).	63
6. Definição de “Clara Oportunidade de Golo” (14:1).	64
7. Intervenção do cronometrista ou do Delegado (18:1).	65



1. Execução de Lançamento Livre após Sinal de Fim de Jogo (2:4-6)

Em muitos casos a equipa que tem a oportunidade de executar um lançamento livre depois do tempo de jogo ter terminado não está realmente interessada em tentar marcar um golo. Isto pode ser porque o resultado do jogo já está claro ou porque a posição para o lançamento livre é muito longe da baliza do adversário. Embora tecnicamente as regras requeiram que o lançamento livre seja executado, os árbitros devem mostrar bom senso e considerar o lançamento livre efectuado se um jogador que está aproximadamente na posição correcta simplesmente deixa cair a bola das mãos ou a entrega aos árbitros.

Nos casos onde seja claro que a equipa quer tentar marcar um golo, os árbitros devem encontrar um equilíbrio entre permitir esta oportunidade (por muito pequena que seja) e assegurar-se de que a situação não se deteriora num consumo de tempo ou num “frustrante teatro”. Isto significa que os árbitros devem conseguir colocar os jogadores de ambas as equipas nas posições correctas, firmemente e depressa, para que o lançamento livre se execute sem demora. Deve fazer-se cumprir as novas restrições indicadas na Regra 2:5 com respeito às posições dos jogadores e às substituições (4:5 e 13:7).

Os árbitros também devem estar muito atentos às outras infracções em que podem incorrer ambas as equipas. Os avanços persistentes dos defensores devem ser sancionados (15:4, 15:9, 16:1d, 16:3d). Além disso, se os jogadores atacantes violam frequentemente as regras durante a execução, por exemplo, quando um ou mais jogadores cruzam a linha de lançamento livre depois do apito mas antes do lançamento (13:7, 3.º parágrafo), ou quando o executante se move ou salta ao executar o lançamento (15:1, 15:2, 15:3).

É muito importante que não se conceda nenhum golo que tenha sido marcado ilegalmente.



2. Tempo de Paragem (2:8)

Excepto as situações indicadas na **Regra 2:8, onde um tempo de paragem é obrigatório**, espera-se que os árbitros usem o seu próprio julgamento relativamente à necessidade dos tempos de paragem também noutras situações. Algumas situações típicas onde os tempos de paragem não são obrigatórios mas no entanto tendem a ser concedidos em circunstâncias normais:

- a) se existem influências externas, por exemplo, a necessidade de limpar o terreno de jogo;
- b) um jogador parece estar lesionado;
- c) uma equipa está a tentar claramente fazer passar o tempo, por exemplo, quando uma equipa atrasa a execução de um lançamento ou uma reposição, ou quando um jogador lança a bola para longe ou a não a liberta.
- d) se a bola toca o tecto ou qualquer parte da instalação sobre o terreno de jogo (11:1), e a bola é desviada de forma a ir para longe do local do lançamento resultante, causando um atraso não normal.

Para determinar a necessidade de um tempo de paragem nestas ou noutras situações, os árbitros devem levar em consideração em primeiro lugar se uma interrupção do jogo sem um tempo de paragem criaria uma desvantagem injusta para uma das equipas. Por exemplo, se uma equipa está a ganhar por uma margem muito clara quando falta pouco tempo para finalizar o jogo, então poderia não ser necessário fazer um tempo de paragem durante uma breve interrupção para limpar o terreno de jogo. De forma semelhante, se a equipa que seria prejudicada pela falta de um tempo de paragem é a equipa que, por alguma razão, está ela mesmo a causar uma demora ou a desperdiçar tempo, então é óbvio não há nenhuma razão para conceder um tempo de paragem.

Outro factor importante é a duração da interrupção. Muitas vezes é difícil estimar a duração de uma interrupção causada por uma lesão, então é mais prudente assinalar um tempo de paragem. Por outro lado, os árbitros não devem precipitar-se a conceder um tempo de paragem só porque a bola saiu do terreno de jogo. Nestes casos a bola está rapidamente de volta e pronta para ser jogada quase de imediato. Em caso contrário, os árbitros devem colocar rapidamente em jogo, a bola de reserva (3:4), precisamente para não fazer um tempo de paragem desnecessário.

A obrigatoriedade de assinalar um tempo de paragem em relação ao lançamento de 7 metros foi eliminada. Todavia nalgumas situações, pode ser necessário assinalar um tempo de paragem baseado numa apreciação subjectiva, de acordo com os princípios já discutidos. Isto pode envolver situações em que uma das equipas atrasa claramente a sua execução incluindo, por exemplo, uma substituição de guarda-redes ou do executante.



3. Tempo de Paragem de Equipa (2:10)

Cada equipa tem o direito de solicitar um 1 minuto de tempo de paragem de equipa em cada uma das partes tempo regulamentar de jogo (mas nunca em prolongamentos).

Para pedir um tempo de paragem de equipa, um oficial de equipa deve colocar um “cartão verde” na mesa em frente ao cronometrista. (Recomenda-se que a medida do cartão verde seja de aproximadamente 15x20 cm e tenha um “T” grande em cada lado).

Uma equipa só pode pedir o seu tempo de paragem de equipa quando tiver posse da bola (quando a bola estiver em jogo ou durante uma interrupção). Conceder-se-á imediatamente o tempo de paragem de equipa , sempre e quando a equipa não perca a posse de bola antes que o cronometrista haja dado o sinal de apito (neste caso o cartão verde será devolvido à equipa)

Então o cronometrista interrompe o jogo fazendo soar o apito e parando o cronómetro (2:9). Faz o gesto de tempo de paragem (Sinal Manual N.º 15) e aponta com um braço esticado para a equipa que pediu o tempo de paragem de equipa.

O cartão verde é colocado na mesa, no lado da equipa que pediu o tempo de paragem de equipa, e permanece lá durante a duração do tempo de paragem.

Os árbitros reconhecem o tempo de paragem de equipa, e o cronometrista através de um cronómetro separado controla a duração do tempo de paragem de equipa. O secretário anota o tempo o minuto e o segundo do tempo de paragem de equipa no boletim de jogo para a equipa que o pediu.

Durante o tempo de paragem de equipa, os jogadores e oficiais de equipa permanecem ao nível da sua zona de substituição, no campo ou na zona de substituição. Os árbitros ficam no centro do terreno de jogo, mas um deles pode ir brevemente à mesa do cronometrista para consulta.

Para efeitos de sanções ao abrigo da regra 16, um tempo de paragem de equipa é considerado como fazendo parte do tempo de jogo (16:10), portanto, qualquer conduta antidesportiva, bem como quaisquer outras infracções, são sancionadas de forma normal. Neste contexto, é irrelevante se o jogador ou o oficial de equipa em questão está dentro ou fora do terreno de jogo. Assim, uma advertência, exclusão ou desqualificação nos termos das regras 16:1-3 e 16:6-9 pode ser aplicada por conduta antidesportiva (8:7-10) ou por acções do tipo das referidas na regra 8:6 b.

Depois de 50 segundos o cronometrista faz soar um sinal acústico que indica que o jogo deverá ser reiniciado dentro de 10 segundos.

As equipas são obrigadas a estar prontas para reiniciar o jogo quando o tempo de paragem de equipa termina. O jogo é reiniciado com o lançamento que corresponde à situação que existia antes de ser concedido o tempo de paragem ou, se a bola estava em jogo, com um lançamento livre para a equipa que solicitou o tempo de paragem de equipa, desde o local onde a bola estava no momento da interrupção.

Quando o árbitro faz soar o apito, o cronometrista reinicia o cronómetro.

Nota:

Se a IHF, as Federações Nacionais e Continentais, nas provas de sua responsabilidade, aplicarem alterações de acordo com a Nota da Regra 2:10, cada equipa tem direito a 3 x time-outs, durante o tempo regulamentar do jogo, excluindo os prolongamentos. Por cada parte do tempo regulamentar, apenas poderão ser concedidos 2 x time-outs. Entre 2 x time-outs de uma equipa, o seu adversário terá de ter pelo menos uma vez, a posse de bola. 3 x cartões verdes com os números 1, 2 e 3 respectivamente, terão de estar disponíveis para cada equipa. As equipas recebem os cartões com os números 1 e 2 na primeira parte



Regras de Andebol

e os cartões 2 e 3 na segunda parte, se não utilizaram os 2 x time-outs na primeira parte, neste caso apenas receberão o cartão com o número 3.

Nos últimos 5 minutos do jogo, cada uma das equipas apenas pode solicitar 1 x time-out.



4. Jogo passivo (7:11-12)

A. Directivas Gerais:

A aplicação das regras que se referem ao jogo passivo tem o objectivo de prevenir métodos de jogo pouco atractivos e demoras intencionais no jogo. Para isso os árbitros, ao longo do jogo, devem reconhecer e julgar os métodos de passividade de uma maneira consistente.

Os métodos passivos de jogo podem surgir em todas as fases de um ataque de uma equipa, por exemplo, quando a bola é movimentada na transição da defesa para o ataque, durante a fase de construção do ataque ou durante a fase de finalização do mesmo.

O jogo passivo é frequentemente utilizado nas situações seguintes:

- uma equipa está a ganhar por uma diferença reduzida perto do fim do jogo;
- uma equipa tem um jogador excluído;
- quando a equipa adversária é superior, especialmente na defesa;

Os critérios mencionados nas especificações seguintes, raramente se aplicam por si só, pelo que devem, geralmente, ser julgados na sua totalidade pelos árbitros. Em particular deve ser tomado em consideração o trabalho defensivo realizado em conformidade com as regras.

B. A Utilização do Sinal de Aviso

O sinal de advertência deve ser mostrado particularmente nas seguintes situações:

B1 Quando as substituições são feitas lentamente ou quando a bola é movimentada lentamente na transição da defesa para o ataque.

Indicações típicas:

- os jogadores estão à espera no centro do terreno de jogo que sejam completadas as substituições;
- Um jogador está atrasando a execução de lançamento livre (como pretendendo demonstrar não conhecer o local correcto), lançamento de saída (por uma lenta recuperação da bola por parte do guarda redes, por um passe errado para o centro ou por caminhar lentamente com a bola até ao centro), lançamento de baliza ou reposição em jogo, **depois** de a equipa ter sido previamente advertida pelo uso de tais táticas de perda de tempo.
- um jogador que se encontra parado a efectuar batimentos com a bola;
- um jogador joga a bola de volta para o seu meio campo, mesmo que não esteja a ser pressionado por nenhum adversário;

B2 Sinal Manual de advertência em ligação com uma substituição durante a fase de construção do ataque.

Indicações típicas:

- todos os jogadores já ocuparam as suas posições de ataque;
- A equipa inicia a fase de construção com um jogo de passes preparatórios;
- a equipa não realiza uma substituição até que tenha começado a fase de construção.

Comentário:

Uma equipa que tentou um contra-ataque rápido desde o seu próprio meio campo, mas que fracassou em conseguir uma oportunidade imediata de golo após ter chegado ao meio campo dos adversários deve ser autorizada a fazer uma substituição rápida de jogadores nesse momento.

B3 Durante uma fase de construção excessivamente longa.

Em princípio, deve ser sempre permitido a uma equipa realizar uma fase de construção com uma fase de passes preparatória, antes que a mesma inicie uma situação de ataque objectivo.

Indicações típicas de uma fase de construção excessivamente longa são:

- a equipa atacante não realiza nenhuma acção objectiva de ataque;

Comentário:

Uma “acção de ataque” existe particularmente quando a equipa atacante usa métodos tácticos para se movimentarem de modo a ganhar vantagem de espacial sobre os defesas, ou quando aumentam o ritmo de ataque em comparação com a fase de construção do ataque:

- os jogadores recebem repetidamente a bola quase parados ou movimentam-se demasiado longe da baliza;
- batem repetidamente a bola enquanto parados;
- quando ao enfrentar um adversário o jogador atacante, volta-se prematuramente e espera que os árbitros interrompam o jogo, ou não tenta ganhar nenhuma vantagem espacial sobre o defensor;
- acções defensivas activas: os métodos defensivos activos que quebrem o ritmo de jogo dos atacantes, porque os defesas bloqueiam os movimentos previstos da bola ou impedem os movimentos tentados pelos jogadores atacantes;
- um critério especial para as fases de construção extremamente longas é quando a equipa atacante não consegue um claro aumento de velocidade desde a fase de construção até à fase final.

C. Como se deve mostrar o sinal de aviso:

Se um árbitro (seja o árbitro de campo ou o árbitro de baliza) reconhece uma situação de jogo passivo, deve levantar o braço (Sinal Manual N.º 17) para indicar que na sua opinião a equipa que está em posse da bola não está a tentar chegar a uma posição de remate à baliza. O outro árbitro deve também efectuar o mesmo sinal :

O Sinal Manual de advertência de jogo passivo indica que a equipa em posse da bola não está a realizar nenhuma tentativa de criar uma oportunidade de golo, ou que está a atrasar repetidamente o reinício do jogo.

O Sinal Manual mantém-se até que :

- O ataque tenha finalizado
- O gesto de advertência não tenha validade (ver mais abaixo)

Um ataque que começa quando a equipa toma posse da bola, termina quando a dita equipa marca golo ou perde a sua posse.



O gesto de advertência **normalmente tem validade para o resto do ataque**. No entanto, durante o desenrolar de um ataque existem **duas situações onde o julgamento de jogo passivo já não é válido e o gesto de advertência deve deixar de existir imediatamente**:

- a) A equipa em posse de bola realiza um remate à baliza e a **bola volta para a sua posse depois de ressaltar na baliza ou no guarda-redes**. (directamente ou em forma de um lançamento de reposição em jogo).
- b) Um jogador ou oficial da equipa defensora recebe uma sanção disciplinar, em conformidade com a regra 16, devido a uma infracção às Regras ou a uma conduta antidesportiva.

Nestas duas situações à equipa em posse de bola deve ser permitido uma nova fase de organização.

D. Após ter mostrado o sinal de Aviso

Depois de se mostrar o sinal de aviso, os árbitros devem permitir à equipa em posse da bola algum tempo para mudar a sua maneira de jogar. Devem ter em consideração o nível de habilidade e desempenho em diferentes idades e níveis de jogo.

Avisada a equipa, deve ser permitido a possibilidade de preparar uma acção orientada para a obtenção de um remate à baliza.

Se a equipa em posse de bola não faz uma tentativa reconhecível de tentar obter uma posição de remate para a baliza, então um dos árbitros decide que se praticou jogo passivo (regras 7:11-12) (Ver também os "critérios de decisão depois de mostrar o sinal de aviso").

Observação:

O jogo passivo não deverá ser assinalado, durante o movimento para diante com uma oportunidade de obtenção de um golo, ou quando se observa que o jogador em posse de bola está a tentar um movimento de remate à baliza adversária.

Critérios de decisão depois de mostrar o sinal de aviso

D1. A Equipa Atacante

- não há um claro aumento de ritmo de jogo.
- não existe nenhuma acção dirigida à baliza.
- Nas acções de 1 para 1 nenhuma vantagem espacial é obtida
- Atrasos ao jogar a bola (por exemplo: porque as linhas de passe estão bloqueadas pela equipa defensora)

D2. A equipa Defensora

- a equipa que defende tenta impedir o aumento do ritmo ou uma acção de ataque à baliza através de métodos activos e correctos
- Não deve ser marcado jogo passivo se uma defesa agressiva interfere no fluxo atacante com **faltas constantes**



E – Apêndice

Indicações de uma redução do ritmo de jogo

- Jogo lateralizado e sem profundidade para a baliza.
- Frequentes corridas na diagonal em frente dos defensores sem colocar pressão sobre os mesmos.
- Nenhuma acção em profundidade, como acções de 1 para 1, ou passar a bola para os jogadores situados entre a linha da área de baliza e a linha de lançamento livre.
- Passes repetidos entre dois jogadores, sem um aumento significativo do ritmo ou de acções dirigidas à baliza. Passes, com troca de bola entre jogadores por todas as posições (pontas, pivot's e outros) sem um claro aumento de ritmo ou acções reconhecidamente dirigidas à baliza.

Indicações de acções de 1 para 1 onde nenhuma vantagem espacial é obtida

- Acções de 1 para 1 em situações onde é obvio que não existe espaço para uma penetração (vários adversários bloqueiam o espaço para a execução de uma penetração)
- Acção de 1 para 1, sem qualquer objectivo aparente, efectuar uma penetração com o objectivo de avançar para a baliza
- Acções de 1 para 1 com o simples objectivo de obter um lançamento livre a seu favor (por exemplo: deixar-se “prender”, ou acabar a acção de 1 para 1, embora fosse possível efectuar a penetração)

Indicações de métodos activos defensivos em conformidade com as regras

- Tentativas de não cometer faltas, de modo a evitar interrupções no jogo
- Cortando as linhas de passe dos atacantes, talvez usando **dois** defensores.
- Efectuando movimentos frontais de bloqueio às linhas de passe.
- Fazendo avançar os defensores de forma a forçar os atacantes a movimentarem-se mais atrás.
- Forçar os atacantes a efectuar passes de bola muito para trás dirigidos a posições inofensivas



5. Lançamento de saída (10:3)

Como uma linha de orientação para a interpretação da Regra 10:3, os árbitros devem ter em conta o objectivo de encorajar as equipas a fazer uso de um lançamento de saída rápido. Isto significa que os árbitros devem evitar ser rigorosos e não devem interferir, ou penalizar, uma equipa que tenta executar rapidamente o lançamento de saída.

Por exemplo, os árbitros têm de evitar que as suas tarefas de tomada de notas ou outras tarefas interfiram com a sua rapidez de conferir as posições correctas dos jogadores. O árbitro central deve estar sempre pronto a apitar no preciso momento em que o executante alcança a posição correcta, comprovando que não há nenhuma necessidade clara de correcções de posições de outros jogadores. Os árbitros também têm que ter em conta que os companheiros de equipa do executante estão autorizados a cruzar a linha central assim que o apito soar. (isto é uma excepção do princípio básico para a execução de lançamentos).

Embora a regra estabeleça que o executante tem que pisar a linha central e estar com uma margem de tolerância de 1.5 metros do centro, os árbitros não devem ser excessivamente precisos nem tão pouco preocuparem-se com os centímetros. O objectivo principal é evitar situações injustas para o adversário no que se refere a quando e onde o lançamento de saída é executado.

Além disso, a maioria dos campos não têm o ponto central marcado, e alguns terrenos de jogo podem ter a linha central até mesmo interrompida devido a publicidade no centro. Em tais casos, o executante e o árbitro estão obrigados a estimar a posição correcta, e qualquer insistência na exactidão seria irrealista e inapropriada.



6. Definição de uma “Clara Oportunidade Golo” (14:1)

No que se refere a Regra 14:1, uma “clara oportunidade de golo” existe quando:

- a) um jogador que já tem a bola e o controle do seu corpo na linha de área de baliza contrária tem a oportunidade de marcar golo, sem que nenhum adversário possa impedir o remate com métodos legais;

Isto também se aplica se um jogador ainda não tem a bola, mas está pronto para uma recepção imediata da mesma: não pode haver um adversário em posição que possa evitar a recepção da bola através de métodos legais.

- b) um jogador que já tem bola e o controle do seu corpo, está a correr (ou vai a driblar) isolado perante o guarda-redes num contra-ataque, sem que nenhum outro adversário seja capaz de se colocar à sua frente e de parar o contra-ataque;

Isto também se aplica se um jogador não tem a posse da bola, mas está pronto para uma imediata recepção da bola e o guarda-redes adversário evita a recepção da mesma com uma colisão, conforme o indicado no comentário da Regra 8:5; neste caso especial é irrelevantes as posições dos outros jogadores defensores.

- c) um guarda-redes que deixou a sua área de baliza e um adversário com controlo da bola e do corpo tem uma clara oportunidade, sem obstrução, para lançar a bola para baliza vazia;



7. Interrupção de jogo por parte do cronometrista ou do Delegado (18:1)

Se o cronometrista ou o delegado intervêm **quando o jogo se encontra interrompido**, então este é reiniciado com o lançamento que motivou a interrupção.

Se o cronometrista ou o delegado intervêm e como **consequência interrompem o jogo quando a bola está em jogo**, então aplicam-se as seguintes normas:

A . Faltas numa substituição irregular ou numa entrada ilegal de um jogador (Regras 4:2-3, 5-6)

O cronometrista (ou o delegado) deve interromper o jogo imediatamente sem ter em conta o conceito de “Lei da Vantagem” segundo as Regras 13:2 e 14:2 . Se devido a esta interrupção, por parte da equipa defensora, anulou-se uma clara ocasião de golo, então um lançamento de 7 metros deve ser marcado de acordo com a Regra 14:1a. Em todos os outros casos o jogo reinicia-se com um lançamento livre.

O jogador infractor é sancionado de acordo com a Regra 16:3a . No entanto, em caso de entrada ilegal segundo a Regra 4:6, durante uma clara ocasião de golo, então o jogador é sancionado de acordo com a Regra 16:6b em conjugação com a Regra 8:10b.

B. Interrupção por outras razões, por exemplo, conduta antidesportiva na zona de substituições

a) Intervenção pelo Cronometrista

O cronometrista deve esperar até à próxima interrupção do jogo e então informar os árbitros.

Se, apesar de tudo, o cronometrista interrompe o jogo, quando a bola está em jogo, o mesmo é reiniciado com um lançamento livre a favor da equipa em posse da bola no momento da interrupção. Se esta interrupção se deve a uma infracção cometida pela equipa defensora e, como consequência, anula-se uma clara ocasião de golo, então deve ser marcado um lançamento de 7 metros de acordo com a Regra 14:1b.

(O mesmo se aplica se o cronometrista interrompe o jogo devido a um pedido de paragem do tempo de equipa e os árbitros não o concedem porque não é correcta. Se como consequência anula uma clara ocasião de golo, então deve ser marcado um lançamento de 7 metros)

O cronometrista não está autorizado a sancionar um jogador ou um oficial de equipa. O mesmo se estende aos árbitros se eles não viram pessoalmente a infracção. Nestes casos apenas podem advertir de maneira informal. Se a infracção se enquadra nos conceitos definidos nas Regras 8:6 e 8:10, devem elaborar relatório escrito.

b) Intervenção do Delegado

Os delegados da IHF, de uma Federação Continental ou de uma Federação Nacional , que tenham sido designados para um jogo, estão autorizados a informar os árbitros sobre uma possível decisão contrária às Regras (excepto nos casos de decisões baseadas na observação directa dos factos pelos árbitros), ou acerca de uma infracção na zona de substituições.

O delegado pode interromper imediatamente o jogo. Neste caso o jogo reinicia-se com um lançamento livre a favor da equipa que não cometeu a infracção que deu origem à interrupção.

Se a interrupção foi causada por uma infracção da equipa defensora, e a interrupção anula uma clara ocasião de golo, então deve ser marcado um lançamento de 7 metros de acordo com a Regra 14:1a.

Os árbitros estão obrigados a sancionar disciplinarmente segundo as indicações dos delegados.

Os factos relacionados com uma infracção das Regras 8:6 ou 8:10 obrigam a um relatório escrito.



Regulamento da Zona de Substituições

1. As zonas de substituição são situadas fora da linha lateral, à esquerda e à direita da extensão da linha central, até ao fim dos bancos respectivos de cada equipa, e também para atrás dos mesmos se houver espaço (Regras do Jogo: figura 1).

Os regulamentos para eventos/competições da IHF e das Federações Continentais ordenam que os bancos de equipa e também as “zonas dos treinadores” deverão estar a uma distância de 3.5 metros da linha central. Esta recomendação também é válida para os jogos de todos os outros níveis.

Não se podem colocar objectos de qualquer tipo na linha lateral em frente dos bancos de equipa (numa extensão de pelo 8 metros desde a linha central).

2. Só os jogadores e oficiais de equipa incluídos no boletim de jogo estão autorizados a estar na zona de substituição (Regra 4:1-2).

Se é necessário um intérprete, este deve ocupar uma posição atrás do banco da equipa.

3. Os oficiais de equipa na zona de substituição devem estar completamente vestidos com roupa desportiva ou civil. As cores que podem causar confusão com os jogadores de campo da equipa adversária não são permitidas.
4. O cronometrista e o secretário apoiarão os árbitros na vigilância da ocupação da zona de substituição antes e durante o jogo.

Se antes de o jogo começar existe alguma infracção das regras no que concerne a zona de substituição, o jogo não deverá começar até que as infracções tenham sido resolvidas. Se estas regras são infringidas durante o jogo, o jogo não poderá continuar, depois da próxima interrupção até o assunto estar resolvido.

5. Os **oficiais de equipa** têm o direito e o dever de controlar e dirigir a sua equipa também durante o jogo, sempre num espírito leal e desportivo dentro do enquadramento das regras. Em princípio, devem estar sentados no banco da equipa.

No entanto, aos **oficiais é permitido** movimentarem-se dentro da “zona dos treinadores”. Esta “zona de treinadores” está situada directamente em frente do banco de suplentes e, se for possível, também por detrás do banco de suplentes .

Os movimentos na “zona dos treinadores” estão permitidos para dar conselhos táticos e proporcionar cuidados médicos . Em princípio, somente um oficial de equipa está autorizado estar de pé ou a movimentar-se .

No entanto é permitido que um oficial de equipa abandone a “zona dos treinadores” **no momento**, em que entrega o “cartão verde” para solicitar um tempo de paragem de equipa. Aos oficiais de equipa **não** é permitido sair da “zona dos treinadores” com o “cartão verde” na mão e esperar junto da mesa pelo momento de entregar o pedido de tempo de paragem de equipa.

O “oficial responsável de equipa” também pode abandonar a “zona dos treinadores”, em situações especiais, por exemplo, quando se torna necessário estabelecer um contacto com o cronometrista/secretário.



Em princípio, os **jogadores** na zona de substituição devem permanecer sentados no banco de equipa.

Os **jogadores** estão, porém, **autorizados** a:

- moverem-se atrás do banco para fazer o aquecimento, sem bola, desde que exista espaço suficiente e não perturbem.

Os **oficiais** de equipa e os **jogadores não estão autorizados** a:

- interferir ou insultar os árbitros, delegados, secretário/cronometrista, jogadores, oficiais de equipa, ou espectadores, protestando ou tendo uma atitude provocatória ou conduta antidesportiva (seja verbal, gestual ou com expressões faciais);
- abandonar a zona de substituição com o fim de influenciar o jogo;

Geralmente espera-se que os oficiais de equipa e os jogadores permaneçam dentro da zona de substituições da sua equipa. No entanto, se um oficial de equipa abandona a zona de substituições e se coloca noutra posição, perde o direito a dirigir a sua equipa e deve retornar à zona de substituições para recuperar o seu direito.

Mas, geralmente, os jogadores e oficiais de equipa permanecem sobre a jurisdição dos árbitros ao longo do jogo, e as regras normais para as sanções disciplinares também são de aplicação se o jogador ou oficial decidem ocupar uma posição fora do terreno de jogo e fora da zona de substituições. Por conseguinte, as condutas antidesportivas, condutas antidesportivas graves e as condutas antidesportivas extremamente graves serão sancionadas da mesma maneira que se a infracção tenha sido cometida no terreno de jogo ou na zona de substituições.

6. Se os Regulamentos da Zona de Substituição são infringidos, os árbitros devem actuar de acordo com as regras 16:1b, 16:3e e ou 16:6b (advertência, exclusão, desqualificação).



Directivas para Terrenos de Jogo e Balizas



Directivas para Terrenos de Jogo e Balizas

- a) O terreno de jogo (figura 1) consiste num rectângulo que mede 40x20 metros. Deve ser conferido medindo o comprimento das duas diagonais. A medida desde o lado exterior de um canto para o exterior do canto oposto deve medir 44,72 metros. O comprimento das diagonais até à metade do terreno deve medir 28,28 metros desde os lados exteriores de cada um dos cantos até ao centro exterior oposto da linha central.

O terreno jogo tem desenhadas linhas de marcação que são designadas por "linhas." A largura das linhas de baliza (entre os postes da baliza) é de 8 cm como os postes da baliza, todas as outras linhas têm uma largura de 5 cm. As linhas que separam as áreas adjacentes do terreno de jogo podem ser substituídas por uma mudança nas cores entre as áreas adjacentes.

- b) A área de baliza em frente das balizas consiste num rectângulo com 3 x 6 metros e dois sectores ligados em quartos de círculo cada um, com um raio de 6 metros. É construída desenhando uma linha de 3 metros de comprimento paralela à linha de baliza a uma distância de 6 m da extremidade traseira da linha de baliza para a extremidade dianteira da linha de área de baliza. Em ambos os lados esta linha continua formando dois arcos de quartos de círculo com o centro na esquina interior traseira dos respectivos postes de baliza e com um raio de 6 metros. As linhas e os arcos que incluem a área de baliza são chamados a linha de área de baliza. A distância exterior entre os pontos onde os dois arcos se unem à linha de saída de baliza medirá 15 metros (figura 5).
- c) A linha tracejada de lançamento livre (linha de 9 metros) é paralela e concêntrica à linha de área de baliza com uma distância 3 metros da mesma. Os segmentos bem como os espaços entre eles medem 15 cm. Os segmentos devem ser cortados em ângulos rectos e em radial respectivamente. A medição dos segmentos curvos é feita sobre a curvatura exterior (figura 5).
- d) A linha dos 7 metros tem 1 metro de comprimento e é desenhada directamente em frente da baliza, paralela à linha de baliza, a uma distância de 7 metros da extremidade traseira da linha de baliza para a extremidade dianteira da linha dos 7 metros (figura 5).
- e) A linha restritiva do guarda-redes (a linha dos 4 metros) directamente na frente da baliza tem 15 cm de comprimento. É paralela, e a uma distância de 4 metros, da linha de baliza medido da extremidade traseira da linha de baliza à extremidade dianteira da linha dos 4 metros o que significa que são incluídas as larguras de ambas as linhas nesta medida.
- f) A área de jogo deve ser rodeada por uma zona de segurança de pelo menos 1 metro ao longo das linhas laterais e 2 metros atrás das linhas de saída de baliza.
- g) A baliza (figura 2) está situada no centro de cada linha de saída de baliza. As balizas devem estar firmemente presas ao solo ou à parede atrás delas. As medidas interiores são 3 metros de largura e 2 metros de altura. A estrutura da baliza tem que ser um rectângulo, o que significa que as diagonais interiores medirão 360,5 cm (max. 361 cm. – min. 360 cm), e a diferença na mesma baliza deve ser no máximo 0,5 cm. A traseira dos postes de baliza deve estar em linha com a extremidade traseira da linha de baliza (e da linha de saída de baliza), o que significa que o lado dianteiro dos postes de baliza é colocado 3 cm na frente da linha de saída de baliza.

Os postes da baliza e a barra horizontal que os une devem ser feitos de um material uniforme (por exemplo madeira, metal leve ou material sintético) e ter uma secção quadrada de 8 cm com extremidades arredondadas com um raio de 4+1 mm. Nos três lados que são visíveis do campo, os postes da baliza e a barra devem ser pintados em faixas de duas cores que contrastam claramente entre si e com o fundo; as duas balizas num mesmo terreno de jogo têm que ter as mesmas cores.

As bandas de cor das balizas medem no canto entre postes e barra 28 cm em cada direcção e na mesma cor. Todas as outras bandas de cor devem ter um comprimento de 20 cm. As balizas têm que ter uma rede, chamada rede de baliza que deve ser presa de modo a que uma bola lançada para dentro da baliza não possa ter imediatamente ressaltos nem atravessar a baliza. Se necessário, pode ser colocada na baliza atrás da linha



- de baliza uma rede adicional. A distância da linha de baliza a esta rede adicional deve ser aproximadamente 70 cm, com um mínimo de 60 cm.
- h) A profundidade da rede de baliza deve ser na parte superior de 0,9 metros para atrás da linha de baliza, e na parte inferior de 1,1 metros, ambas as medidas têm uma tolerância de 0,1 m. O tamanho das malhas não deve ser de mais de 10 x 10 cm. A rede deve estar fixada pelo menos ao poste e à barra transversal no mínimo em cada 20 cm. É permitido ligar a rede de baliza e a rede adicional de modo a que a nenhuma bola possa passar entre as duas redes.
 - i) Atrás da baliza no meio da linha de saída de baliza a uma distância de aproximadamente 1,5 metros, deve haver uma rede de barragem vertical com um comprimento de 9–14 metros e a uma altura de 5 metros do solo.
 - j) No meio da zona de substituição numa das linhas laterais é colocada a mesa para o cronometrista. A mesa tem um comprimento máximo de 4 m e deve ser colocada a 30-40 cm acima do chão do terreno de jogo para assegurar o campo de visão.
 - k) Todas as medidas sem especificação de uma tolerância devem corresponder à ISO-Norm (International Standard Organization - ISO 2768-1:1989).
 - l) As balizas de andebol estão normalizadas pelo Comité Europeu para a Normalização, CEN (Comité Européen de Normalisation) como EN 749 em ligação com EN 202.10-1.

Nota: Figura 5 na página seguinte.

Figura 5: A Área de Baliza e zona circundantes

