

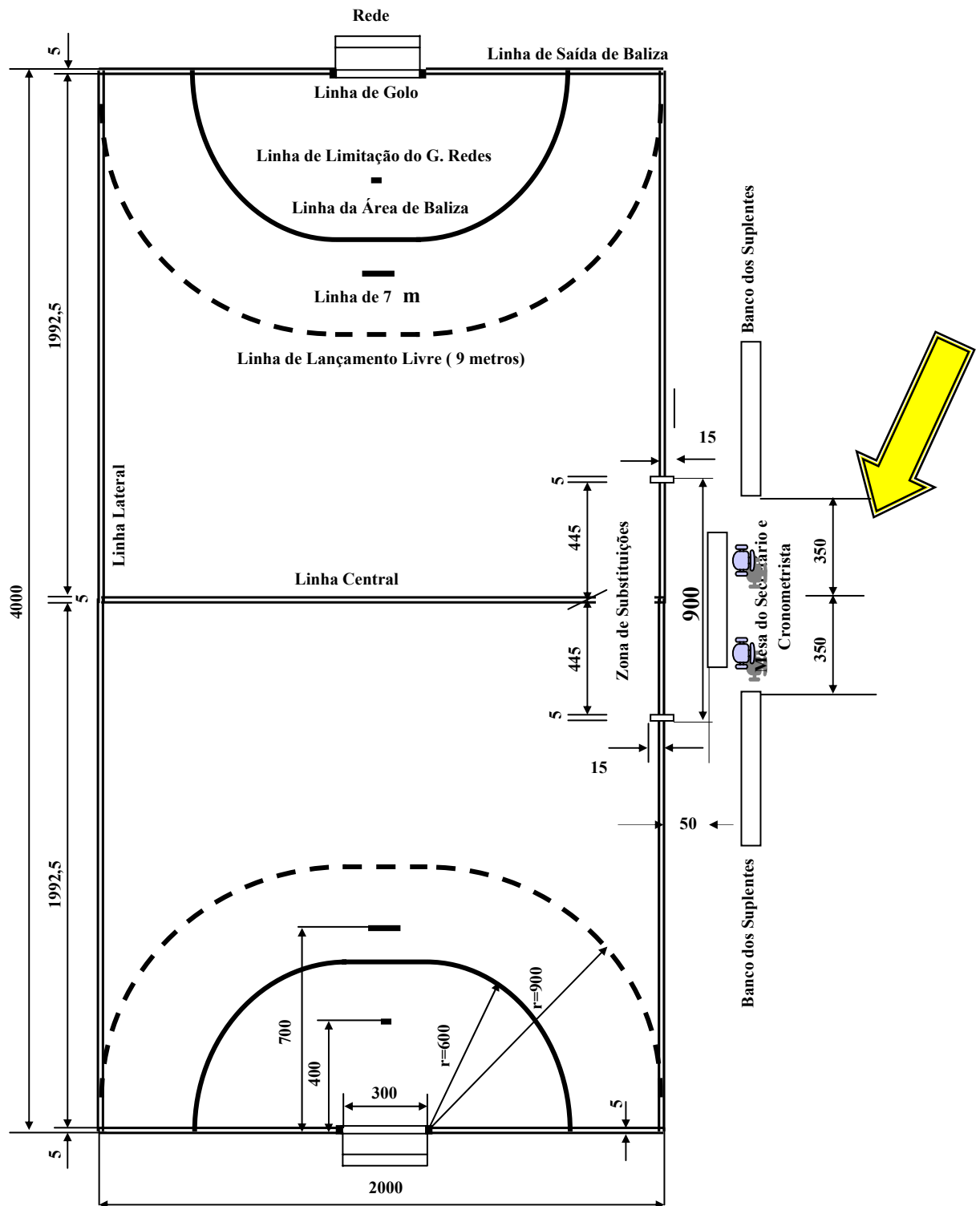
Livro de Regras

Edição 1 de Julho 2010

REGRAS ALTERADAS

Em Anexo, e em sublinhado, encontram-se as alterações efectuadas e em vigor.

Figura 1- Terreno de Jogo



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

Dimensões indicadas em cm

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).

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 6 - A Área de Baliza

6:1 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

Regra 7 - Manejo da Bola, Jogo Passivo

Manejo da Bola

É permitido:

7:3 Dar um máximo de **3 passos** com a bola (13:1a); um passo é considerado dado quando:

- a) 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;
- b) Um jogador só tem um pé assente no solo, apanha a bola, e pousa no solo o outro pé;
- c) 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;
- d) 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.

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 largo 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 16 – As Sanções Disciplinares

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, Regar 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)

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)

16:8 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.

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.

Regra 17 - Os Árbitros

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.

17:9 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.

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

Esclarecimentos sobre as Regras de Jogo

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

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.

4. Jogo passivo (7:11-12)

A. Directivas Gerais:

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.

B1 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.

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, pivots 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

- Acção 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

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).

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.
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 a 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.