



**DISTRIBUIÇÃO: ASSOCIAÇÕES REGIONAIS, LPA, APAOMA, CLUBES,
QUADROS DE ARBITRAGEM E DEMAIS AGENTES
DESPORTIVOS**

**ASSUNTO: PRECISÕES E ORIENTAÇÕES TÉCNICAS PARA A ÉPOCA
2008/2009**

Pelo presente comunica-se que foram adoptadas como **cumprimento obrigatório**, as “**Precisões Técnicas**” constantes do documento apresentado nas Acções de Formação e Orientações Técnicas para a época 2008/2009, que junto se anexa..

Lisboa, 2008.08.08

A DIRECÇÃO

Acção de Formação e Orientações técnicas



PRECISÕES TÉCNICAS

2008/2009



Jogo Passivo

DEPOIS DE UM GOLO

```
graph TD; A[DEPOIS DE UM GOLO] --> B[DEMORA NA EXECUÇÃO DO LANÇAMENTO DE SAÍDA]; B --> C[O ÁRBITRO DEVE AVISAR GESTUALMENTE/VERBALMENTE PARA QUE O EXECUTEM MAIS RÁPIDO]; C --> D[SE O FAZEM NÃO HÁ MAIS MEDIDAS]; C --> E[SE O NÃO FAZEM, OS ÁRBITROS ASSINALAM JOGO PASSIVO! SINAL Nº 18];
```

DEMORA NA EXECUÇÃO DO
LANÇAMENTO DE SAÍDA

O ÁRBITRO DEVE AVISAR
GESTUALMENTE/VERBALMENTE
PARA QUE O EXECUTEM MAIS RÁPIDO

SE O FAZEM NÃO HÁ MAIS MEDIDAS

SE O NÃO FAZEM, OS ÁRBITROS
ASSINALAM JOGO PASSIVO! SINAL Nº 18

LANÇAMENTO LIVRE
LANÇAMENTO DE REPOSIÇÃO EM JOGO

**DEMORA NA EXECUÇÃO DO
LANÇAMENTO**

**O ÁRBITRO DEVE AVISAR
GESTUALMENTE/VERBALMENTE
PARA QUE O EXECUTEM MAIS RÁPIDO**

SE O FAZEM NÃO HÁ MAIS MEDIDAS

**SE O NÃO FAZEM, OS ÁRBITROS
ASSINALAM JOGO PASSIVO! SINAL Nº 18**

ATAQUE ORGANIZADO

**DEFESA SUPERIORIZA-SE
CONSTANTEMENTE AO ATAQUE**

ATAQUE JOGA COM O CRONÓMETRO

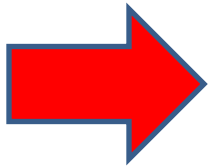
**ATAQUE “PARA” PARA POSSIBILITAR
SUBSTITUIÇÃO DEFESA/ATAQUE**

**OS ÁRBITROS ASSINALAM
JOGO PASSIVO! SINAL Nº 18**



JOGO PASSIVO

- Demora na execução do Lançamento de Saída
- Demora na execução dos Lançamentos
- Defesas superiorizam-se constantemente ao ataque
- Ataque joga com o cronómetro
- Ataque “para” para possibilitar substituição defesa/ataque

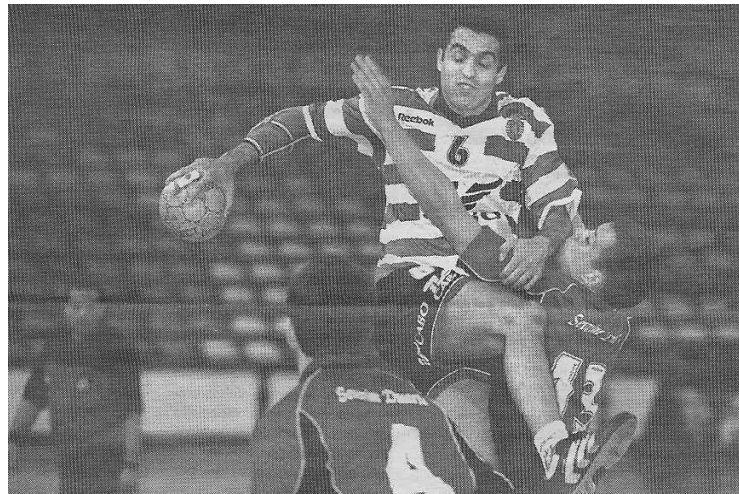


MÁXIMO RIGOR!!



Falta Atacante

NOS ÚLTIMOS ANOS TEM SE
ASSISTIDO A UMA MELHORIA
SIGNIFICATIVA MAS NÃO
SUFICIENTE!!!



As faltas cometidas pelo portador da bola ou por atletas quando a bola está na posse da sua equipa devem ser, por parte dos árbitros, objecto de grande rigor, já que acontecem com alguma frequência.

Na tentativa de evitar o mais possível esta situação, sugere-se que a dupla de arbitragem reveja:

- A sua colocação no terreno de jogo, utilizando para isso as técnicas de arbitragem já publicadas ou outras;
- Ter especial atenção à movimentação dos jogadores sem bola, nomeadamente a acção do pivot nos bloqueios e/ou ecrans assim como a entrada do 2º pivot;
- A prisão do braço do defesa pelo atacante;
- A acção do atacante após libertar a bola.

REGRA 8 - Faltas e Conduta Anti-desportiva

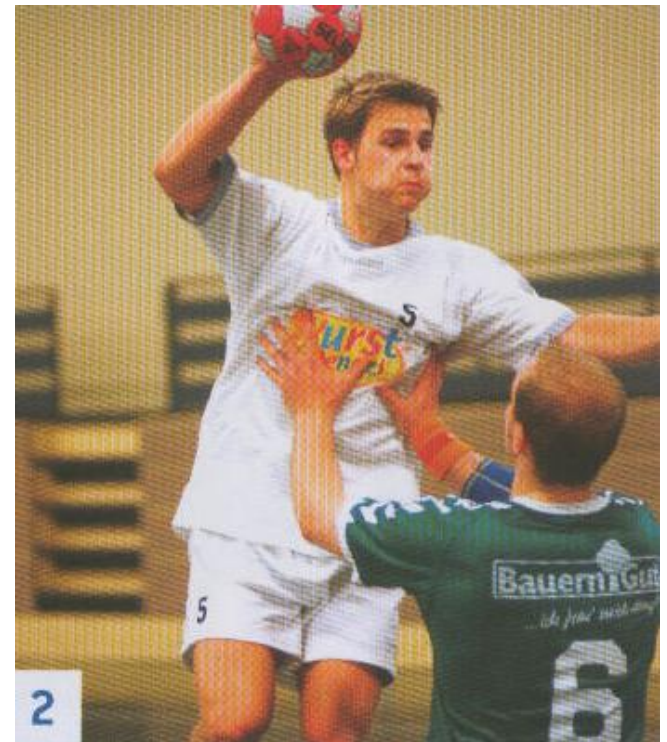
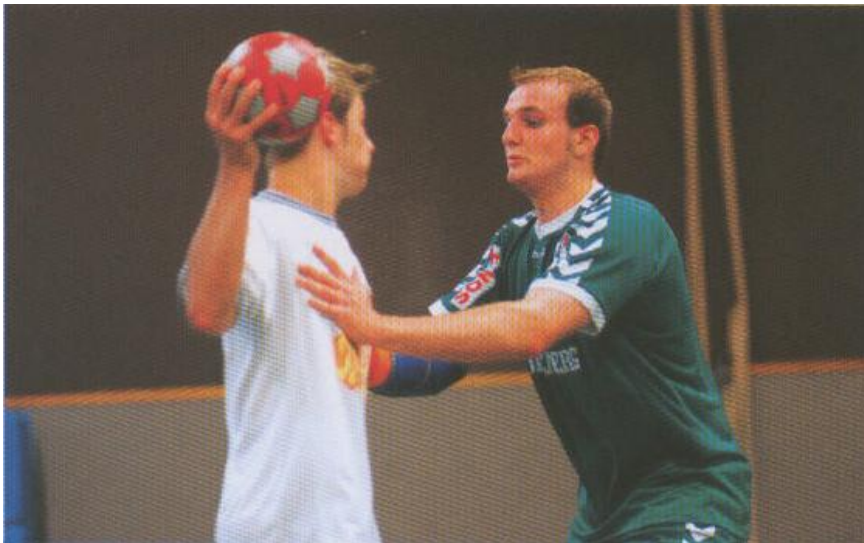
É permitido:

8:1

- a) usar braços e mãos para bloquear ou ganhar posse da bola;
- b) usar uma mão aberta para afastar a bola do adversário em qualquer direcção;
- c) usar o corpo para obstruir um adversário, mesmo quando este não está em posse da bola;
- d) estabelecer contacto corporal com um adversário, frente a frente e de braços dobrados, e manter este contacto com o intuito de controlar e seguir o adversário.



BLOQUEIOS PERMITIDOS



CONTROLE DO PORTADOR DA BOLA

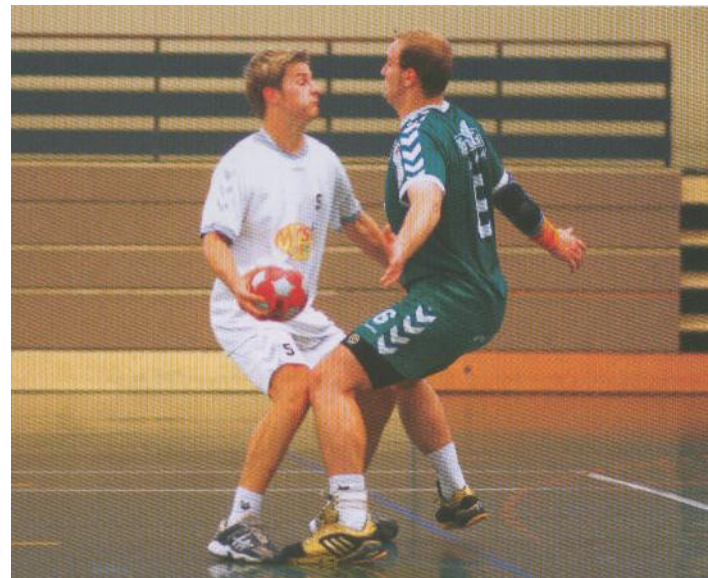
Não é permitido:

8:2

- a) arrancar ou bater na bola que se encontra nas mãos de um adversário;
- b) bloquear ou empurrar um adversário com os braços, mãos ou pernas;
- c) prender, segurar, (pelo corpo ou pelo uniforme) empurrar, ou lançar-se contra o adversário em corrida ou em salto;
- d) interferir, impedir ou pôr em perigo um adversário (com ou sem bola) dentro das regras estabelecidas.



1



2



3



BLOQUEIOS NÃO PERMITIDOS



Algumas faltas do ataque



- Por vezes um árbitro não consegue visualizar este tipo de faltas levando-o a cometer erros de julgamento, interferindo negativamente no desenrolar do jogo.

CAUSAS PROVÁVEIS

- Uma má condição física!!!
- Uma má leitura do jogo !!!
- Posicionamento deficiente!!!

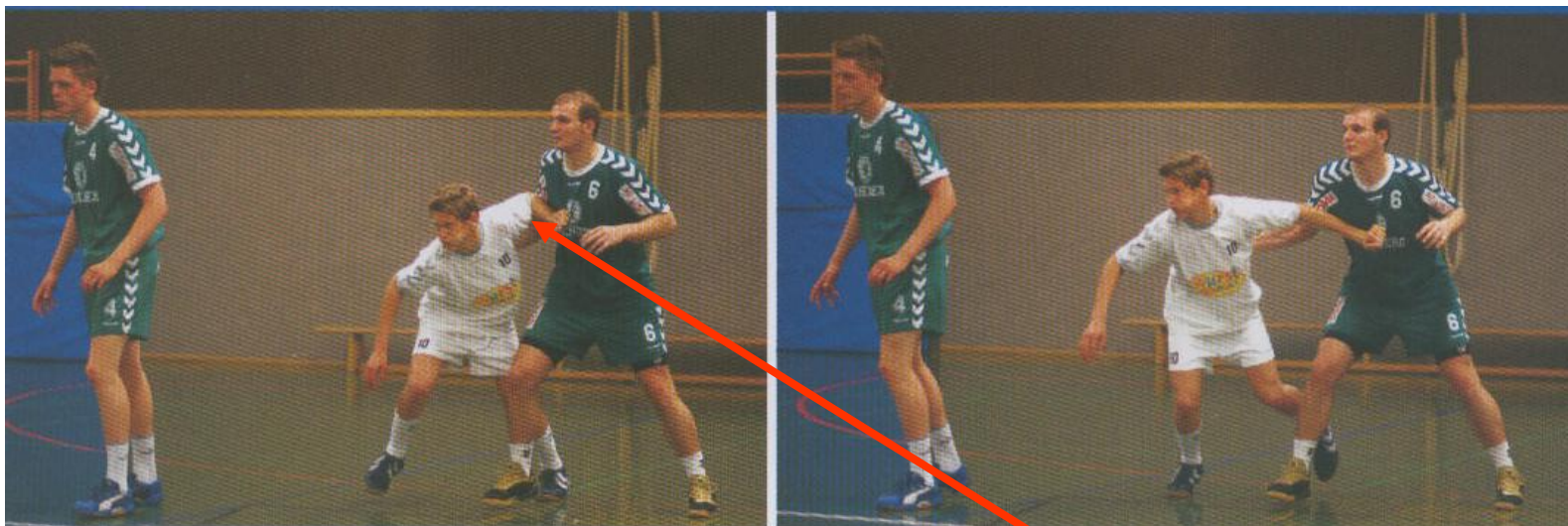


O QUE FAZER PARA EVITAR QUE ISSO ACONTEÇA?

- Um maior espírito de entre ajuda!
- Um melhor posicionamento!
- Uma melhor coordenação entre a dupla !

- No entanto ter especial atenção para os simuladores, que por vezes também induzem os árbitros em erro.





Acção

Reacção



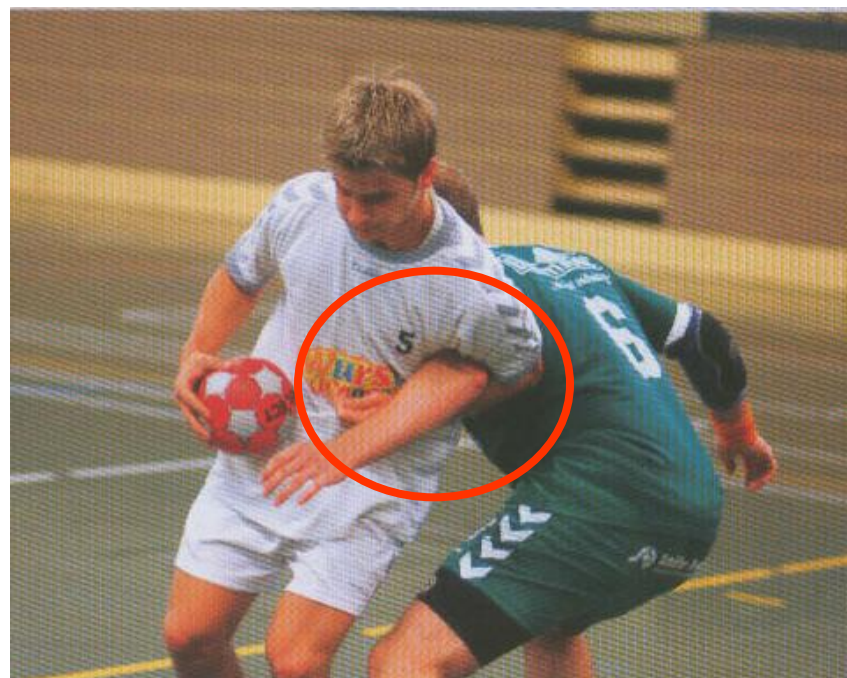
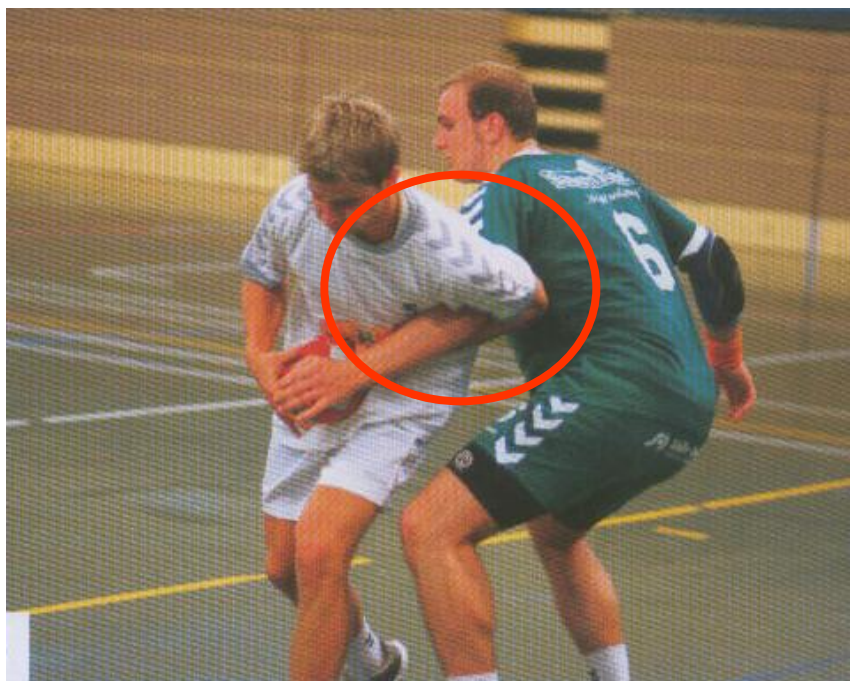
- Outro tipo de faltas são aquelas em que os árbitros muitas vezes e erradamente, assinalam livre de 7 metros quando na realidade deviam assinalar uma falta do ataque.

➡ **Onde se inicia o contacto ?**





O contacto inicia-se no exterior da área de Baliza, no entanto o atacante arrasta o defensor para o interior da área.



Outra situação o atacante tranca o braço do defensor impedindo de jogar a bola.

NO ENTANTO NÃO ESQUECER:

“O ANDEBOL É UMA MODALIDADE COM CONSTANTES CHOQUES”

- CHOQUES REGULAMENTARES
- TÉCNICA DEFENSIVA 1:1
- CONTACTO COM OS BRAÇOS.
- PROCURA DOS ESPAÇOS LIVRES ATRÁS DO Oponente os dois em movimento.
- QUEM CHEGA ANTES.
- LUTA PELA POSSE DE BOLA.
- DEFESA “FINGE” – ATACANTE AGARRA.
- DEFESA ATIRA-SE PARA TRÁS MAS COLOCA OS JOELHOS PARA A FRENTE.



Sanção Progressiva

Sanção Progressiva (Regra 8 + Regra 16)

Não é permitido:

8:2

a) ...

b) Bloquear ou empurrar um adversário com os braços, mãos ou pernas;

c) Prender, segurar (pelo corpo ou pelo equipamento), empurrar ou lançar-se contra um adversário em corrida ou em salto;

d) Interferir com, impedir ou pôr em perigo um adversário (com ou sem bola) dentro das regras estabelecidas.

8:3

a) As violações à Regra 8:2, podem ocorrer na luta pela posse da bola, no entanto, **quando a acção é dirigida principalmente ou exclusivamente ao adversário e não à bola, serão sancionadas progressivamente.**

Sanção Progressiva (Regra 8 + Regra 16)

Conclusão:

Além do Lançamento correspondente à situação, existe a necessidade de uma sanção disciplinar, começando com uma advertência e aumentando a severidade das sanções, utilizando as exclusões e desqualificações.

Regra 16 – As Sanções

Jogadores:

- a) Cartão amarelo – 1 por jogador; 3 por equipa
- b) Exclusão 2 minutos – 3 por jogador (à 3ª exclusão, o jogador é desqualificado)
- c) Desqualificação – 1 por jogador
- d) Expulsão

Oficiais:

- a) Cartão amarelo – 1 por oficial
- b) Exclusão 2 minutos – 1 por oficial
- c) Desqualificação – 4...



Regra 16 – As Sanções

Como aplicar a Sanção Progressiva – RECOMENDAÇÕES

Utilização do Cartão Amarelo - nos 10 minutos iniciais do jogo.

Demonstrar aos jogadores o que é permitido pelas regras...

No entanto, se existir uma intervenção particularmente forte, poderá existir uma exclusão antes da amostragem do cartão amarelo.

Exclusão 2'' – Sempre que se verificar um empurrão sobre um adversário

– Sempre que um atleta puxe a camisola a um adversário

...

EXEMPLOS



Regra 16 – As Sanções

Desqualificação – Sempre que um jogador ponha em perigo a integridade física do adversário:

- a) de lado ou por detrás, atinge ou puxa o braço do adversário, no momento do remate;
- b) qualquer acção em que atinja o adversário na cara, cabeça ou pescoço;
- c) atingir deliberadamente o adversário com o pé ou joelho, incluindo rasteiras;
- d) empurrar o adversário que está a correr ou a saltar, de modo que perca o controlo do seu corpo. Também se aplica ao guarda redes, que sai da sua área de baliza, para travar um contra ataque dos adversários;
- e) quando na execução de um lançamento, a bola é lançada contra a cabeça (e atinge) de um adversário, assumindo que não estava em movimento;

EXEMPLOS



Regra 16 – As Sanções

Comentário:

Uma falta com um impacto físico muito pequeno, pode ser muito perigoso e ter consequências muito sérias, se a falta é cometida num momento em que o adversário está indefeso e desprevenido. É a atitude do jogador e não a natureza aparentemente menor do contacto corporal que deve ser considerada no momento de decidir uma desqualificação.



Regra 16 – As Sanções

A correcta aplicação da Sanção Progressiva, conduz a uma linha de progressividade, que não deve ser interrompida...

Ex:

				Desqualificação
			Exclusão	
		Exclusão		
	Exclusão			
Amarelo				

0 – 10'

10' - - - - - 60'