



**Confederação
Brasileira de
Handebol**

Regras de Jogo

Handebol Indoor

Edição: 1º de março de 2025





**Confederação
Brasileira de
Handebol**

Regras de Jogo

Handebol Indoor

Edição: 1º de março de 2025



EXPEDIENTE

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE HANDEBOL – CBHb

Presidente

Felipe Rêgo Barros

Vice-presidente

Marcelo Rizotto

2ª Vice-presidente

Maria Rosaídes Dantas Barros

Diretoria Geral de Arbitragem

Rogério Aparecido Pinto – Diretor Geral de Arbitragem/CBHb

Tradução

Adilson Rocha Ferreira – Comissão Nacional de Arbitragem/CBHb

Revisão

Rogério Aparecido Pinto – Diretor Geral de Arbitragem/CBHb

Adilson Rocha Ferreira – Comissão Nacional de Arbitragem/CBHb

Capa e Diagramação

Adilson Rocha Ferreira – Comissão Nacional de Arbitragem/CBHb



SUMÁRIO

I. Prólogo	6
Regra 1 – A Quadra de Jogo	7
Regra 2 – A Duração da Partida, o Sinal de Término e o Time-out	12
Regra 3 – A Bola	16
Regra 4 – A Equipe, as Substituições, o Equipamento e os Jogadores Lesionados	18
Regra 5 – O Goleiro	23
Regra 6 – A Área de Gol	25
Regra 7 – Manejo de Bola, Jogo Passivo	27
Regra 8 – Faltas e Condutas Antidesportivas	30
Regra 9 – O Gol	38
Regra 10 – O Tiro de Saída	40
Regra 11 – O Tiro de Lateral	42
Regra 12 – O Tiro de Meta	43
Regra 13 – O Tiro Livre	44
Regra 14 – O Tiro de 7 Metros	47
Regra 15 – Instruções Gerais para a Execução dos Tiros (Tiro de Saída, Tiro Lateral, Tiro de Meta, Tiro Livre e Tiro de 7 Metros)	49
Regra 16 – As Punições Disciplinares	53
Regra 17 – Os Árbitros	58
Regra 18 – O Secretário e o Cronometrista	61
As Sinalizações	62
II. Esclarecimentos das Regras de Jogo	69
1. Execução de um Tiro Livre após o Apito Final da Partida (2:4-6)	70
2. Time-out (2:8)	71
3. Tempo Técnico (2:10)	72
4. Jogo Passivo (7.11-12)	74
5. Tiro de Saída (10:3)	92
6. Definição de “Clara Chance de Gol” (14:1)	93
7. Intervenção feita pelo Cronometrista ou Delegado (18:1)	94
8. Jogador Lesionado (4:11)	96

III. Regulamento da Área de Substituição	97
IV. Guia Geral e Interpretações	100
V. Guia para a Construção das Balizas e da Quadra de Jogo	113

Nota: As disposições destacadas em **amarelo** entrarão em vigor em 5 de abril de 2025. Em caso de esclarecimentos adicionais relacionados às alterações às Regras do Jogo, o presente documento será atualizado de acordo.



I. Prólogo

O Texto das Regras, os Comentários, as Sinalizações da IHF, os Esclarecimentos das Regras de Jogo e o Regulamento da Área de Substituições são todos componentes das Regras Gerais.

Notem, por favor, que o integrado “Guia Geral e Interpretações” é um guia adicional para a aplicação de certas regras. A versão antiga publicada em 2010 com atualizações não é mais válida. O “Guia Geral e Interpretações” será expandido, se necessário.

O “Guia para Construção de Quadras e Balizas”, que está simplesmente incluídos no livro de Regras para a conveniência dos usuários daquele texto, não é parte integral das Regras.

Nota:

Como forma de simplificação, este livro geralmente utiliza a forma masculina das palavras para se referir aos jogadores, oficiais, árbitros e outras pessoas.

Contudo, as regras se aplicam igualmente para participantes dos sexos masculino e feminino, exceção feita para as regras sobre o tamanho das bolas a ser utilizadas (ver Regra 3).



Regra 1

A Quadra de Jogo

1. A quadra de jogo (figs. 1a e 1b) é um retângulo com 40 metros de comprimento e 20 metros de largura. Consiste em duas áreas de gol (ver Regra 1:4 e Regra 6) e uma área de jogo. Os lados maiores são chamados de linhas laterais e os lados menores são chamados de linhas de gol (entre os postes da baliza) ou linhas de fundo (em ambos os lados da baliza). Deveria haver uma zona de segurança ao redor da quadra de jogo, com largura mínima de 1 metro ao longo das linhas laterais e 2 metros atrás das linhas de fundo. As características da quadra de jogo não devem ser alteradas durante o jogo de forma que somente uma equipe ganhe vantagem.
2. A baliza (ver fig. 2a e 2b) é colocada no centro de cada linha de fundo. As balizas devem estar firmemente fixadas ao solo ou às paredes atrás delas. Suas medidas interiores são de 2 metros de altura e de 3 metros de largura. Os postes das balizas são unidos por um travessão horizontal. As faces posteriores dos postes devem estar alinhadas com o lado posterior da linha de gol. Os postes e o travessão devem ter uma secção quadrada de 8 cm. As três faces visíveis da quadra devem ser pintadas com faixas alternadas em duas cores contrastantes que, por sua vez, contrastem claramente com o fundo da quadra. As balizas devem ter uma rede, que deveria ser fixada de modo que a bola arremessada para dentro da baliza fique dentro dela naturalmente.
3. Todas as linhas da quadra fazem parte da superfície que elas delimitam. As linhas de gol devem ter 8 cm de largura entre os postes (ver fig. 2a), enquanto todas as outras linhas medirão 5 cm de largura. As linhas entre duas áreas adjacentes podem ser trocadas por uma pintura completa da área que elas delimitam, usando para isto, cores diferentes.
4. Em frente de cada baliza, há uma área de gol (ver fig. 5, página 100). A área de gol é definida por uma linha de área de gol (linha de 6 metros), marcada como segue:
 - a. Uma linha de 3 metros diretamente em frente à baliza; esta linha é paralela à linha de gol e está a 6 metros de distância (medidos desde a face posterior da linha de gol até a face anterior da linha da área de gol);
 - b. Dois quartos de círculo, cada qual com um raio de 6 metros (medidos desde o ângulo interno posterior de cada poste da baliza), conectando aquela linha de três metros de comprimento com a linha de fundo (ver figs. 1a, 1b e 2a).
5. A linha de tiro livre (linha de 9 metros) é uma linha tracejada a 3 metros de distância da linha da área de gol. Ambos os seguimentos da linha e os espaços entre eles medem 15 cm. (ver figs. 1a e 1b).

6. A linha de 7 metros é uma linha com 1 metro de comprimento, marcada diretamente em frente à baliza. Ela é paralela à linha de gol, a uma distância de 7 metros (medidos desde a face posterior da linha de gol até a face anterior da linha de 7 metros); (ver figs. 1a e 1b).
7. A linha de limitação do goleiro (linha de 4 metros) é uma linha de 15 cm de comprimento, marcada diretamente a frente de cada baliza. Ela é paralela à linha de gol, a uma distância de 4 metros (medidos desde a face posterior da linha de gol até a face anterior da linha de 4 metros); (ver figs. 1a e 1b).
8. A linha central une os pontos centrais das duas linhas laterais (ver figs. 1a e 3).
9. Um círculo com o diâmetro de 4 metros, chamado de área de tiro de saída, será colocado no meio da linha central (ver figura 1b e Regra 10:5).

A área de tiro de saída pode ser:

- a. Uma área de cor diferente entre ela e a quadra de jogo (diâmetro de 4 metros).
- b. Um círculo.

Nota:

A área de tiro de saída é obrigatória em eventos da IHF e Ligas de handebol profissional adulto e é opcional para as Confederações Continentais e outros eventos organizados pelas Confederações Nacionais.

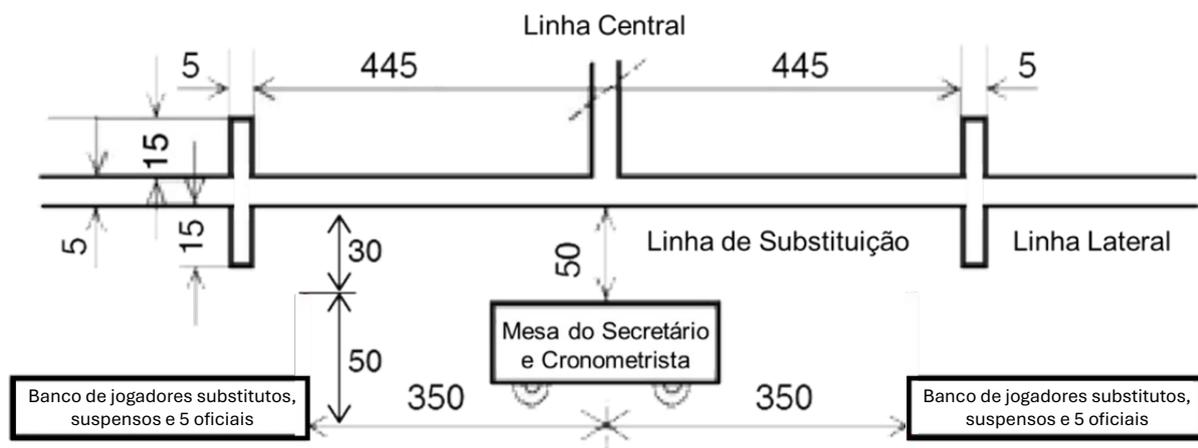
10. A linha de substituição (um segmento da linha lateral) para cada equipe se estende desde a linha central a uma distância de 4,5 metros para cada lado. Este ponto final da linha de substituição é prolongado por uma linha paralela à linha central, e estende-se por 15 cm para dentro da quadra e 15 cm para fora (ver figs. 1 e 3).

11. A área do treinador começa a 3,5 m da linha central e termina a 8 m da respectiva linha de gol externa e inclui, na medida do possível, a área diretamente atrás do banco.

Nota:

Maiores requisitos e detalhes técnicos para a quadra de jogo e balizas podem ser encontrados no capítulo Guia para Construção de Quadras de Jogo e Balizas, na página 99.

Figura 3: Linhas e Área de Substituição



A mesa para o secretário e o cronometrista e os bancos para os substitutos devem ser posicionados de forma que o secretário e o cronometrista possam ver as linhas de substituições. A mesa deve ser colocada mais perto da linha lateral do que os bancos, pelo menos a 50 cm do lado de fora da linha lateral.



Regra 2

A Duração da Partida, o Sinal de Término e o Time-out

A Duração da Partida

1. A duração normal de uma partida para todas as equipes com jogadores de idade igual ou acima de 16 anos é de 2 tempos de 30 minutos. O intervalo de jogo é normalmente de 10 minutos.

A duração normal da partida para equipes de adolescentes com idade entre 12 e 16 anos é de 2 x 25 minutos, e no grupo de idade entre 8 e 12 anos o tempo é de 2 x 20 minutos. Em ambos os casos, o intervalo de jogo é normalmente de 10 minutos.

Nota:

A IHF e as Confederações Continentais e Nacionais têm o direito de aplicar regulamentos derivados, em suas áreas de abrangência, relacionados com o intervalo de jogo. O tempo máximo de intervalo será de 15 minutos.

2. Uma prorrogação será jogada após 5 minutos de intervalo, caso uma partida acabar empatada e tenha que ser determinado um vencedor. A prorrogação consiste em 2 períodos de 5 minutos, com um intervalo de 1 minuto.

Se a partida continuar empatada depois da primeira prorrogação, uma segunda prorrogação será jogada, após um intervalo de 5 minutos. Esta segunda prorrogação também tem dois períodos de 5 minutos com intervalo de 1 minuto.

Se a partida continuar empatada, o vencedor será determinado de acordo com o regulamento particular da competição. No caso em que a decisão for usar o tiro de 7 metros como desempate para conhecer o vencedor, os procedimentos indicados a seguir devem ser seguidos.

Comentário:

Se o tiro de 7 metros for usado como critério de desempate, os jogadores que não estão excluídos ou desqualificados ao final do tempo de jogo estão autorizados a participar das cobranças (Ver também Regra 4:1, 4º parágrafo). Cada equipe nomeia 5 jogadores. Estes jogadores executam um arremesso cada, alternando com os jogadores da outra equipe. Não é necessário que as equipes pré-determinem a sequência dos seus jogadores. Os goleiros podem ser livremente escolhidos e substituídos entre os jogadores aptos a participar. Os jogadores também podem participar no tiro de 7 metros como arremessadores e goleiros.

Os árbitros decidem qual baliza será usada. Os árbitros fazem um sorteio e a equipe vencedora escolhe se deseja arremessar por primeiro ou por último. Depois da

sequência de cinco arremessos de cada equipe, caso o placar ainda estiver empatado, a equipe que arremessou por primeiro na sequência anterior passa a arremessa por último a sequência seguinte (inversão da ordem de arremesso em relação à primeira sequência).

Para esta continuação, cada equipe deve, de novo, nomear cinco jogadores. Todos ou alguns deles podem ser os mesmos da primeira rodada. Este método de nomear cinco jogadores a cada vez, continua enquanto for necessário. Contudo, o vencedor desta vez será decidido logo que houver um gol de diferença, após cada equipe ter realizado o mesmo número de arremessos. **Se a decisão por tiros de 7 metros for decidida na primeira rodada antes que ambas as equipes tenham executado cinco arremessos cada, não será necessário executar os arremessos restantes.**

Os jogadores podem ser desqualificados de seguir participando nos tiros de 7 metros em caso de conduta antidesportiva significativa ou repetida (16:6e). Se isto acontecer com um jogador que acabou de ser nomeado para compor o grupo de 5 arremessadores, a equipe deve nomear um outro executante.

Sinal de Término

3. O tempo de jogo começa com o apito do árbitro autorizando o tiro de saída inicial. O tempo de jogo acaba com o sinal de término automático do placar ou do cronometrista. Se nenhum sinal soar, o árbitro, o cronometrista ou o Delegado apitam para indicar que o tempo de jogo terminou (17:9).

Comentário:

Se um placar com sinal automático não estiver disponível, o cronometrista deverá usar um cronômetro de mesa ou manual e finalizar o jogo com o sinal de término. (18.2, 2º parágrafo).

4. As infrações e condutas antidesportivas que acontecerem antes ou simultaneamente ao sinal de término (seja no intervalo, final de jogo e também nos meios tempos da prorrogação) também serão punidas, inclusive se o resultado do tiro livre (segundo a Regra 13:1) ou tiro de 7 metros não pôde ser executado até o final do sinal.

Similarmente, o tiro deve ser recobrado, se o sinal de término (seja no intervalo, final de jogo e também na prorrogação) soar precisamente quando um tiro livre ou tiro de 7 metros estiver sendo executado ou quando a bola já estiver no ar.

Em ambos os casos, os árbitros somente finalizam o jogo depois que o tiro livre ou tiro de 7 metros tenha sido cobrado (ou recobrado) e o seu resultado imediato tenha sido estabelecido.

5. Durante os tiros livres cobrados (ou recobrados) de acordo com a Regra 2:4, algumas restrições especiais com relação às posições dos jogadores e

substituições se aplicam. Como uma exceção na flexibilidade normal para as substituições indicadas na Regra 4:4, a única substituição de jogador permitida será para um jogador da equipe atacante. Similarmente, a equipe defensora tem permissão para substituir um jogador de quadra por um goleiro se esta equipe estiver jogando sem goleiro quando o sinal de término for dado. As violações serão penalizadas segundo a Regra 4:5, 1º parágrafo. Além do mais, todos os companheiros do executante devem estar posicionados pelo menos a 3 metros de distância dele, além de se posicionarem do lado de fora da linha de tiro livre da equipe adversária (13:7, 15:6, ver também Esclarecimento nº 1). As posições dos jogadores defensores estão indicadas na Regra 13:8.

6. Os jogadores e os oficiais de equipe são passíveis de receber punições disciplinares pelas infrações ou condutas antidesportivas que acontecerem durante a execução de um tiro livre ou tiro de 7 metros nas circunstâncias descritas nas Regras 2:4-5. Uma infração cometida durante tais tiros não pode, contudo, implicar em um tiro livre contra.
7. Se os árbitros determinam que o cronometrista apitou o sinal de término (para o intervalo, final de jogo ou prorrogação) muito cedo, eles devem manter os jogadores na quadra e jogar o tempo restante. A equipe que estava com a posse de bola no momento do sinal prematuro permanecerá com a posse quando o jogo recomeçar. Se a bola estava fora de jogo, então o jogo será recomeçado com o tiro respectivo à situação. Se a bola estava em jogo, então a partida será reiniciada com um tiro livre, conforme as Regras 13:4a-b. Se o primeiro período de jogo (ou prorrogação) for terminado muito tarde, o segundo período deve ser encurtado correspondentemente. Se o segundo período da partida (ou prorrogação) terminou muito tarde, então os árbitros não estão em condições de mudar mais nada.

Time-out

8. Os árbitros decidem o início e a duração de uma interrupção ("time-out"). Um time-out é obrigatório quando:
 - a. Uma exclusão por 2 minutos ou uma desqualificação for aplicada;
 - b. Um tempo técnico for concedido;
 - c. Houver um sinal de apito do cronometrista ou do Delegado Técnico;
 - d. Consultas entre os árbitros forem necessárias, conforme a Regra 17:7.

Um time-out normalmente também será dado em outras ocasiões, dependendo das circunstâncias (ver Esclarecimento nº 2).

As infrações ocorridas durante um time-out têm as mesmas consequências que as infrações ocorridas durante o tempo de jogo (16:10).

9. Em princípio, os árbitros decidem quando o cronômetro será parado e iniciado

em conexão com um time-out. A interrupção do tempo de jogo será indicada ao cronometrista através de três apitos curtos e a sinalização nº 15. Contudo, no caso de time-outs obrigatórios, onde o jogo foi interrompido por um apito do cronometrista ou Delegado (2:8b-c), o cronometrista deve parar o cronômetro oficial imediatamente, sem esperar a confirmação dos árbitros. O apito sempre deve soar para indicar o reinício do jogo após um time-out (15:5b).

Comentário:

Um sinal de apito proveniente do cronometrista/Delegado efetivamente para o jogo. Mesmo que os árbitros (e os jogadores) não percebam imediatamente que o jogo foi interrompido, qualquer ação na quadra depois do sinal do apito será inválida. Isto significa que se um gol foi marcado depois do apito proveniente da mesa, o "gol" deve ser invalidado. Similarmente, a decisão em conceder um tiro para a equipe (tiro de 7 metros, tiro livre, tiro lateral, tiro de saída ou tiro de meta) também será invalidado. O jogo deve ser então, recomeçado da maneira que correspondia à situação existente quando o secretário/Delegado apitaram. (Deveríamos ter em mente que a razão típica para esta intervenção é um tempo técnico ou uma falta de substituição).

No entanto, qualquer punição disciplinar dada pelos árbitros entre o momento do apito proveniente do cronometrista/Delegado e o momento que os árbitros param a ação, permanece válida. Isto se aplica sem levar em conta o tipo da violação e a severidade da punição.

10. Cada equipe tem o direito de receber um tempo técnico de 1 minuto em cada período de tempo de uma partida regular, mas não na prorrogação (Esclarecimento nº 3).

Nota:

A IHF e as Confederações Continentais e Nacionais tem o direito de aplicar regulamentos derivados, em suas áreas de abrangência, relacionados com o número de tempos técnicos, dizendo que cada equipe tem o direito de receber três tempos técnicos de 1 minuto por partida (excluindo-se as prorrogações), mas só pode ser garantido um máximo de dois tempos técnicos em cada período do tempo regular de jogo. (ver Nota no Esclarecimento nº 3).



Regra 3

A Bola

1. A bola é feita de couro ou material sintético. Ela deve ser esférica. Sua superfície não pode ser brilhante nem escorregadia (17:3).
2. As seguintes duas diferentes categorias de bolas de handebol serão aplicadas:
 - a) **Bolas de Handebol jogado com cola (resina)**

Os seguintes tamanhos de bola (circunferência e peso) devem ser usados nas diferentes categorias de idade:

- 58 a 60 cm de circunferência e 425 a 475 g de peso (Tamanho 3 IHF), para homens e equipes juvenis masculinas (acima de 16 anos).
- 54 a 56 cm de circunferência e 325 a 375 g de peso (Tamanho 2 IHF), para mulheres, equipes juvenis femininas (acima de 14 anos) e equipes masculinas adolescentes (com idade entre 12 e 16 anos).
- 50 a 52 cm de circunferência e 290 a 330 g de peso (Tamanho 1 IHF), para equipes femininas de crianças (8 e 14 anos) e equipes masculinas de crianças (entre 8 e 12 anos).

b) **Bolas de Handebol jogado sem cola (resina)**

Os seguintes tamanhos de bola (circunferência e peso) devem ser usados nas diferentes categorias de idade:

- 55,5 a 57,5 cm de circunferência e 400 a 425 g de peso (Tamanho 3 IHF), para homens e equipes juvenis masculinas (acima de 16 anos).
- 51,5 a 53,5 cm de circunferência e 300 a 325 g de peso (Tamanho 2 IHF), para mulheres, equipes juvenis femininas (acima de 14 anos) e equipes masculinas adolescentes (com idade entre 12 e 16 anos).
- 49 a 51 cm de circunferência e 290 a 315 g de peso (Tamanho 1 IHF), para equipes femininas de crianças (8 e 14 anos) e equipes masculinas de crianças (entre 8 e 12 anos).

Comentário:

O requerimento técnico para as bolas serem usadas em todos os jogos internacionais está descritas nos "Regulamentos das Bolas da I.H.F."

O tamanho e o peso das bolas a ser usadas no Mini-Handebol não são regulamentados nas regras normais de jogo.

3. Para cada partida, deve haver pelo menos duas bolas disponíveis. As bolas reservas devem estar disponíveis na mesa de controle para uso imediato

durante o jogo. As bolas devem estar de acordo com os requisitos das Regras 3:1-2.

4. Os árbitros decidem quando usar a bola reserva. Em tais casos, os árbitros deveriam colocar a bola reserva em jogo rapidamente, para minimizar interrupções e evitar time-outs.



Regra 4

A Equipe, as Substituições, o Equipamento e os Jogadores Lesionados

A Equipe

1. Uma equipe consiste em até ~~14~~ **16** jogadores.

Não mais do que 7 jogadores podem estar presentes na quadra de jogo ao mesmo tempo. Os demais jogadores são suplentes.

Um jogador que for identificado como goleiro pode se tornar jogador de quadra a qualquer momento (Veja, contudo, Regra 8:5 Comentário, 2º parágrafo). Similarmente, um jogador de quadra pode se tornar um goleiro a qualquer momento desde que esteja identificado como tal (ver, contudo, Regras 4:4 e 4:7). **Apenas um jogador de cada equipe pode ser identificado como goleiro na quadra ao mesmo tempo.**

Se uma equipe estiver jogando sem goleiro, um número máximo de 7 jogadores de quadra será permitido ao mesmo tempo na quadra de jogo. Veja Regras 4:7, 6:1, 6:2c, 6:3, 8:7f, 14:1a).

As Regras 4:4 – 4:7 serão aplicadas quando houver a substituição de um goleiro por um jogador de quadra.

No início da partida, uma equipe deve ter pelo menos 5 jogadores em quadra.

O número de jogadores da equipe pode ser aumentado em até ~~14~~ **16** em qualquer momento durante a partida, incluindo a prorrogação.

A partida pode continuar mesmo se uma equipe ficar reduzida a menos de 5 jogadores na quadra. Depende dos árbitros julgarem se e quando uma partida deveria ser definitivamente suspensa. (17:12).

Nota:

A IHF e as Confederações Continentais e Nacionais têm o direito de aplicar regulamentos derivados, em suas áreas de abrangência, relacionados ao número de jogadores. Contudo, não mais do que 16 jogadores serão permitidos.

2. Uma equipe tem permissão de utilizar um máximo de ~~4~~ **5** oficiais de equipe em uma partida. Estes oficiais de equipe não podem ser substituídos durante o curso da partida. Um deles deve ser designado como “oficial responsável pela equipe”. Somente este oficial tem permissão para se dirigir ao secretário/cronometrista e, possivelmente, aos árbitros (ver, contudo, Esclarecimento nº 3).

Normalmente, um oficial de equipe não tem permissão para entrar na quadra durante a partida. Uma violação a esta regra será penalizada como conduta antidesportiva (ver Regras 8:7-10, 16:1b, 16:3e-g e 16:6c). A partida será reiniciada com um tiro livre para o adversário (13:1a-b; ver, contudo, Esclarecimento nº 7).

Uma vez que a partida começou, o “oficial responsável pela equipe” deve assegurar-se de que, na zona de substituição nenhuma outra pessoa além dos oficiais da equipe registrados (máximo 4-5) e os jogadores autorizados a jogar (ver 4:3) estejam presentes na área de substituição. Ele também é responsável pela conformidade da equipe com o Regulamento da Área de Substituição. Violações conduzem a punição progressiva para o “oficial responsável pela equipe” (16:1b, 16:3e e 16:6c).

3. Um jogador ou oficial de equipe está autorizado a participar se ele estiver presente no início da partida e estiver inscrito na súmula de jogo.

Os jogadores e oficiais de equipe que chegarem depois da partida ter sido iniciada devem obter a sua autorização para participar com o secretário/cronometrista e devem ser inscritos na súmula.

Um jogador autorizado a participar pode, em princípio, entrar na quadra através da linha de substituição da sua própria equipe a qualquer momento. (Ver, contudo, Regras 4:4 e 4:6).

O “oficial responsável pela equipe” deve se assegurar que somente os jogadores que estão autorizados a jogar entrem na quadra. Uma violação será penalizada como conduta antidesportiva cometida pelo “oficial responsável pela equipe” (13:1a-b; 16:1b, 16:3d, e 16:6c; ver, contudo, Esclarecimento nº 7).

Substituições de Jogadores

4. Os jogadores suplentes podem entrar na quadra a qualquer momento e repetidamente (ver, contudo, Regra 2:5 e 4:11), sem avisar o secretário/cronometrista, desde que os jogadores que eles vão substituir já tenham saído da quadra (4:5).

Os jogadores envolvidos na substituição, devem sempre sair e entrar na quadra através da sua própria linha de substituição (4:5). Estas prerrogativas também se aplicam para a substituição dos goleiros (ver também 4:7 e 14:10).

As regras de substituições também se aplicam durante um time-out (exceto durante um Tempo Técnico).

Comentário:

O propósito do conceito da "linha de substituição" é assegurar substituições ordenadas e justas. Não é intenção causar punições em outras situações, onde um jogador pisa sobre a linha lateral ou fora da linha de fundo de maneira descuidada e sem nenhuma intenção de ganhar vantagem (por exemplo, para pegar água ou uma toalha no banco logo após a linha de substituição ou sair da quadra de uma maneira esportiva quando receber uma exclusão e cruzar a linha lateral para o banco, por fora da linha delimitadora de 15 cm). O uso tático e ilegal da área fora da quadra são tratados separadamente na Regra 7:10.

5. Uma falta de substituição deverá ser penalizada com uma exclusão de 2 minutos para o jogador infrator. Se mais de um jogador da mesma equipe cometer uma falta de substituição na mesma situação, somente o primeiro jogador que cometeu a infração será penalizado. A partida será reiniciada com um tiro livre para os adversários (13:1a-b; ver contudo, Esclarecimento nº 7)
6. Se um jogador adicional entrar na quadra sem fazer uma substituição, ou se um suplente interferir ilegalmente no jogo a partir da área de substituição deverá haver uma exclusão de 2 minutos para tal jogador. Além disso, esta equipe deve ser reduzida em um jogador na quadra pelos próximos 2 minutos (além do que, o jogador adicional que entrou na quadra deve sair).

Se um jogador entrar na quadra enquanto estiver cumprindo uma exclusão de 2 minutos, ele deverá receber uma exclusão de 2 minutos adicional. Esta exclusão deve começar imediatamente, e a equipe deve ser reduzida na quadra em mais um jogador que cumprirá o tempo que faltava da primeira exclusão.

Em ambos os casos, a partida será reiniciada com um tiro livre para os adversários (13:1a-b; ver, contudo, Esclarecimento nº 7).

Equipamentos

7. Todos os jogadores de quadra de uma equipe devem vestir uniformes idênticos. As combinações de cores e desenhos para as duas equipes devem ser claramente distinguíveis umas das outras. Todos os jogadores utilizados na posição de goleiro numa equipe devem vestir a mesma cor, uma cor que os diferenciem dos jogadores de quadra de ambas as equipes bem como do(s) goleiro(s) da equipe adversária (17:3).
8. Os jogadores devem utilizar números visíveis que meçam, pelo menos, 20 cm de altura nas costas da camiseta e pelo menos 10 cm na frente. Os números utilizados deverão ser de 1 a 99. Um jogador que está trocando sua posição entre jogador de quadra e goleiro, deve utilizar o mesmo número em ambas as posições. As cores dos números devem contrastar claramente com as cores e desenhos da camisa.

9. Os jogadores devem utilizar calçados esportivos. Não é permitido utilizar objetos que possam ser perigosos para os jogadores ou fornecer aos jogadores vantagens inapropriadas. Isto inclui, por exemplo, proteção para a cabeça, máscara de rosto, luvas, braceletes, pulseiras, relógios, anéis, piercings visíveis, colares ou gargantilhas, brincos, óculos sem tiras de sustentação ou com armação sólida, **objetos que possam causar cortes ou escoriações (as unhas devem estar cortadas no tamanho curto)** ou qualquer outro objeto que possa ser perigoso (17:3).

Os jogadores que não cumprirem estes requisitos não estarão autorizados a participar da partida até que o problema tenha sido corrigido.

Anéis achatados, brincos pequenos e piercings visíveis podem ser autorizados, desde que sejam cobertos com uma fita, de modo que eles não sejam julgados como perigosos para os jogadores. Faixas, lenços para a cabeça e braceletes de capitão são permitidos desde que sejam confeccionados com material elástico e macio.

O Oficial Responsável pela Equipe dará ciência ao assinar a súmula / registro dos jogadores antes do jogo começar, atestando que todos os jogadores estão corretamente equipados. Se os árbitros observarem erro no equipamento depois que o jogo tenha começado (de acordo com a Regra 4:9), o oficial responsável pela equipe será punido progressivamente e o referido jogador terá que sair de quadra até que corrija o problema.

Se a equipe tem alguma dúvida sobre o equipamento, o oficial responsável pela equipe tem que contatar os árbitros ou o Delegado antes do início do jogo (ver também “Guia Geral e Interpretações”, Apêndice 2).

Jogadores Lesionados

10. Um jogador que esteja sangrando ou que tenha sangue no seu corpo ou uniforme deve sair da quadra imediatamente e voluntariamente (através de uma substituição normal), de modo a estancar o sangramento, cobrir a ferida e limpar o corpo e o uniforme. O jogador não deve retornar à quadra de jogo até cumprir o estabelecido acima.

Um jogador que não seguir as instruções dos árbitros relacionadas a estes aspectos, será considerado culpado de cometer conduta antidesportiva (8:7 16:1b e 16:3d).

11. Em caso de lesões, os árbitros podem dar autorização (mediante a sinalização nº 15 e 16) para que duas pessoas que estejam autorizadas a participar (ver Regra 4:3) entrem na quadra durante um time-out, com o propósito específico de atender o jogador lesionado da sua própria equipe.

Depois de receber atendimento médico dentro da quadra de jogo, o jogador tem que sair de quadra imediatamente. Ele somente poderá reentrar na quadra após o terceiro ataque de sua própria equipe (para os procedimentos e exceções veja Esclarecimento n° 8).

Não importa a contagem de números de ataque, o jogador pode reentrar na quadra de jogo após o intervalo de jogo. Se o jogador entrar na quadra de jogo antes, ele deverá ser punido de acordo com a Regra 4:4-4:6.

Nota:

Somente as Confederações Nacionais estão autorizadas a suspender as normas da Regra 4:11, 2º parágrafo, em competições de categoria Juvenil.

Se pessoas adicionais entrarem na quadra depois que duas pessoas já tiverem entrado, incluindo aí pessoas da equipe que não foi afetada, devem ser punidas como entrada ilegal, se for o caso de um jogador segundo a Regra 4:6 e 16:3a, e se for o caso de um oficial de equipe segundo a Regra 4:2, 16:1b, 16:3d, e 16:6c. Uma pessoa que foi autorizada a entrar em quadra segundo a regra 4:11, 1º parágrafo, mas ao invés de atender o jogador lesionado, ministra instruções aos jogadores, se aproxima dos adversários ou árbitros, etc., será considerado culpado de cometer uma conduta antidesportiva (16:1b, 16:3d e 16:6c).



Regra 5

O Goleiro

Ao goleiro é permitido:

1. Tocar a bola com qualquer parte do corpo, sempre que estiver numa tentativa de defesa, dentro de sua área de gol.
2. Mover-se com posse de bola dentro da área de gol, sem estar sujeito às restrições aplicadas aos jogadores de quadra (7:2-4; 7:7). No entanto, o goleiro não tem permissão de atrasar a execução do tiro de meta (6:4-5, 12:2 e 15:5b).
3. Sair da área de gol sem a bola e participar da partida na área de jogo; ao fazê-lo, o goleiro se sujeitará às mesmas regras aplicadas aos jogadores na área de jogo (exceto na situação descrita na Regra 8:5 Comentário, 2º parágrafo). Considera-se que o goleiro está fora da área de gol tão logo qualquer parte de seu corpo toque o solo pelo lado de fora da linha da área de gol.
4. Sair da área de gol com a bola e jogá-la de novo na área de jogo, se ele não tiver **conseguido ganhar o controle do corpo e/ou da bola e completo controle da mesma.**

Ao goleiro não é permitido:

5. Colocar em perigo o adversário em qualquer tentativa defensiva (8:3, 8:5, 8:5 Comentário, 13:1b).
6. Sair da área de gol com a bola controlada; isto implica um tiro livre (de acordo com as Regras 6:1, 13:1a e 15:7, 3º parágrafo), se os árbitros já haviam apitado para a execução do tiro de meta. Em outros casos, simplesmente se repete o tiro de meta (15:7, 2º parágrafo). (Ver, no entanto, a interpretação da vantagem na Regra 15:7, quando o goleiro está para perder a bola fora da linha da área de gol depois de ter cruzado tal linha com a bola em suas mãos).
7. Tocar a bola que está parada ou rolando no solo do lado de fora da área de gol, estando ele dentro da mesma (6:1, 13:1a).
8. Levar a bola para dentro da área de gol quando ela estiver parada ou rolando no solo do lado de fora da área de gol (6:1, 13:1a).
9. Reentrar na área de gol vindo da área de jogo com posse de bola (6:1, 13:1a).
10. Tocar a bola com o pé ou com a perna abaixo do joelho quando ela estiver movendo-se para fora em direção da área de jogo (13:1a). Se a bola estiver parada já será tiro de meta (fora de jogo).

11. Cruzar a linha de limitação do goleiro (linha de 4 metros), ou sua projeção em ambos os lados, antes que a bola tenha saído da mão do adversário que esteja executando um tiro de 7 metros (14:9).

Comentário:

Desde que o goleiro mantenha um pé apoiado no solo continuamente, sobre ou atrás da linha de limitação (linha de 4 metros) ele tem permissão para mover o outro pé ou qualquer parte de seu corpo no ar sobre essa linha.



Regra 6

A Área de Gol

1. Somente o goleiro tem permissão de entrar na área de gol (ver, contudo, 6:3). A área de gol, que inclui a linha da área de gol, é considerada invadida quando um jogador de quadra a toca com qualquer parte de seu corpo.
2. Quando um jogador de quadra entrar na área de gol deve-se tomar as seguintes decisões:
 - a. Tiro de meta, quando um jogador de quadra da equipe atacante entrar na área de gol com a bola ou entrar sem a bola, mas ganhar vantagem ao fazê-lo (12:1);
 - b. Tiro livre, quando um jogador de quadra da equipe defensora entrar na área de gol e ganhar vantagem, mas não impede uma clara chance de gol (13:1b, ver também 8:7f);
 - c. Tiro de 7 metros, quando um jogador de quadra da equipe defensora entrar na área de gol e com isso impede uma clara chance de gol (14:1º, **ver também 8:8i 8:8h**).
Para os propósitos desta regra, o conceito “entrar na área de gol” **não** significa **somente** tocar a linha da área de gol ou, **mas sim**, pisar claramente dentro dessa área.
3. Entrar na área de gol não será penalizado quando:
 - d. Um jogador entrar na área de gol depois de jogar a bola, desde que isto não crie uma desvantagem para os adversários;
 - e. Um jogador de uma das equipes entrar na área de gol sem a bola e não ganhar vantagem fazendo isto.
4. Considera-se que a bola esteja “fora de jogo” quando o goleiro a controla dentro da área de gol (12:1). A bola deve ser colocada novamente em jogo através de um tiro de meta (12:2).
5. A bola permanece em jogo enquanto ela está rolando no solo dentro da área de gol. Ela está em posse da equipe do goleiro e somente o goleiro pode tocá-la. O goleiro pode pegá-la, o que a trará para “fora de jogo” e então, colocá-la novamente em jogo, de acordo com as Regras 6:4 e 12:1-2 (ver, contudo, 6:7b). Marcar-se-á um tiro livre (13:1a) se a bola for tocada por um companheiro de equipe do goleiro enquanto ela estiver rolando (ver, contudo, 14:1a, em conjunto com o Esclarecimento 6c), no entanto, o jogo continuará com tiro de meta (12:1 (III)) se ela for tocada por um adversário.

A bola está fora de jogo, tão logo esteja parada no piso dentro da área de gol. (12:1 (II)). Ela está em posse da equipe do goleiro e somente este pode tocá-la.

O goleiro deve colocá-la novamente em jogo de acordo com 6:4 e 12:2 (ver, contudo, 6:7b). Continua sendo um tiro de meta se a bola for tocada por qualquer outro jogador de qualquer equipe (12:1, 2º parágrafo; 13:3).

É permitido tocar a bola quando ela estiver no ar sobre a área de gol desde que seja feito em conformidade com as Regras 7:1 e 7:8.

6. O jogo continuará (através de um tiro de meta, conforme as Regras 6:4-5), se um jogador da equipe defensora tocar a bola em um ato defensivo, e a bola for posteriormente agarrada pelo goleiro ou ficar dentro da área de gol.
7. Se um jogador lançar a bola dentro de sua própria área de gol, as decisões a tomar devem ser as seguintes:
 - f. Gol, se a bola entrar na baliza;
 - g. Tiro livre, se a bola ficar dentro da área de gol ou se o goleiro tocar a bola e ela não entrar na baliza (13:1a-b);
 - h. Tiro lateral, se a bola sair pela linha de fundo (11:1);
 - i. O jogo continua, se a bola passar através da área de gol e voltar para a área de jogo, sem ser tocada pelo goleiro.
8. A bola que retorna da área de gol para a área de jogo permanece em jogo.



Regra 7

Manejo de Bola, Jogo Passivo

Manejo de Bola

A bola é considerada "em jogo" a partir do momento em que um tiro é executado até que o jogo seja interrompido por um apito dos árbitros, do cronometrista ou do delegado, ou uma decisão sobre tiro de meta ou lateral seja tomada pelos árbitros.

É permitido:

1. Lançar, agarrar, parar, empurrar ou golpear a bola usando as mãos (abertas ou fechadas), braços, cabeça, tronco, coxas e joelhos;
2. Segurar a bola durante, no máximo 3 segundos, também quando ela estiver em contato com o solo (13:1a).
3. Dar no máximo 3 passos com a bola (13:1a) após receber a bola de outro jogador ou pegar a bola após driblá-la. Se um jogador receber ou pegar a bola após o drible enquanto seus pés não tiverem contato com o solo, colocar um pé ou ambos os pés simultaneamente no solo não é contado como um passo. Considera-se um passo quando:
 - a. Um jogador que estiver parado com ambos os pés em contato com o solo, levanta um pé e o apoia novamente ou move um pé de um lugar ao outro.
 - b. Um jogador estiver tocando o solo somente com um pé, agarra a bola e então toca o solo com o outro pé.
 - c. Um jogador que após um salto toca o solo somente com um pé e então salta novamente sobre o mesmo pé ou toca o solo com o outro pé.
 - d. Um jogador que após um salto toca o solo com ambos os pés simultaneamente e então levanta um pé e o apoia novamente ou move um pé de um lugar para outro.

Comentário:

Se um pé for movido de um lugar para outro e o outro pé for arrastado depois, somente um passo será considerado executado.

Não se viola nenhuma regra quando um jogador, de posse da bola, cair no solo, deslizar e logo se colocar de pé e jogar a bola. Isto também se aplica se o jogador "mergulhar" atrás da bola, a controla e fica de pé para jogá-la.

4. Estando parado ou correndo:
 - a. Driblar a bola uma vez e agarrá-la novamente com uma ou duas mãos;

- b. Driblar a bola repetidamente com uma mão (drible) e então agarrá-la ou pegá-la novamente com uma ou ambas as mãos;
- c. Rolar a bola sobre o solo repetidamente com uma mão e então agarrá-la ou pegá-la de novo com uma ou ambas as mãos.

Tão logo a bola, posteriormente, for dominada com uma ou ambas as mãos, ela deve ser jogada dentro dos 3 segundos seguintes ou depois de no máximo 3 passos (13:1a).

O quique ou drible inicia-se quando o jogador toca a bola com qualquer parte de seu corpo e a lança em direção ao solo.

Depois que a bola tocou outro jogador ou a baliza, se permite a este jogador dar um toque na bola ou driblá-la e agarrá-la novamente (Ver, contudo, 14:6).

- 5. Passar a bola de uma mão para a outra sem perder contato com ela.
- 6. Jogar a bola enquanto ajoelhado, sentado ou deitado no solo; isto significa que é permitido executar um tiro (por exemplo, um tiro livre) de tal posição, se os requisitos da Regra 15:1 são respeitados, incluindo a necessidade de ter uma parte de um pé em constata contato com o solo.

Não é permitido:

- 7. Tocar a bola mais de uma vez depois que ela foi controlada, a menos que ela tenha tocado o solo, outro jogador, ou a baliza neste meio tempo (13.1a); no entanto, tocá-la mais de uma vez não será penalizado, se o jogador cometer uma "falha de recepção", ou seja, falhar na tentativa de controlá-la ao tentar agarrá-la ou detê-la.
- 8. Tocar a bola com o pé ou com a perna abaixo do joelho, exceto quando a bola for arremessada por um adversário (13:1a-b, ver também 8:7e, 8:8f 8:8e).
- 9. O jogo continua se a bola tocar num árbitro dentro da quadra.
- 10. Não é permitido tocar na bola se qualquer parte do corpo tocar o solo fora da quadra ao mesmo tempo. Se um jogador em posse da bola se movimentar apoiando um ou ambos os pés fora da quadra (e a bola ainda estiver dentro da quadra), por exemplo, para passar ao redor de um jogador defensor, Isso levará a um tiro livre para o adversário (13:1a).

Se um jogador da equipe em posse de bola se posiciona fora da quadra sem a bola, os árbitros devem indicar ao jogador para ele se posicionar dentro da quadra. Se o jogador não obedecer ou se a ação for repetida pela mesma equipe depois, será aplicado um tiro livre a favor da equipe adversária (13:1a)

sem qualquer outro pré-aviso. Tais ações não conduzem a uma punição disciplinar, segundo as Regras 8 e 16.

Jogo Passivo

11. Não é permitido manter a bola em posse sem realizar nenhuma tentativa reconhecível de ataque ou arremesso à baliza. Similarmente, não é permitido atrasar repetidamente a execução de um tiro de saída, tiro livre, tiro lateral ou tiro de meta de sua própria equipe (ver Esclarecimento nº 4). Esta situação é considerada como jogo passivo e deve ser penalizada com um tiro livre contra a equipe em posse de bola, **em princípio, após o sinal de pré-passivo ter sido mostrado a menos que a tendência ao passivo cesse** (13:1a).

O tiro livre será executado do lugar onde a bola estava quando o jogo foi interrompido.

12. Quando se reconhece uma tendência ao jogo passivo, o gesto pré-passivo de advertência (Sinalização nº 17) será mostrado. Isto oportunizará à equipe em posse de bola mudar sua maneira de atacar, para evitar a perda de posse de bola. Se o modo de atacar não mudar depois que o sinal de pré-passivo foi mostrado, os árbitros podem apitar um jogo passivo a qualquer momento. Se nenhum arremesso à baliza for realizado pela equipe atacante depois de no máximo 4 passes, ou seja, quando o 5º passe é recebido por um companheiro de equipe, então um tiro livre será ordenado contra essa equipe (13.1a, para procedimentos e exceções ver Esclarecimento nº 4, seção D).

A decisão feita pelos árbitros sobre o número de passes é uma decisão com base em suas observações dos fatos, sob o princípio da Regra 17:11.

Em certas situações, os árbitros também podem ordenar um tiro livre contra a equipe com posse de bola sem nenhum sinal de pré-passivo, por exemplo, quando um jogador evita intencionalmente utilizar uma clara chance de marcar um gol.



Regra 8

Faltas e Condutas Antidesportivas

Ações Permitidas:

1. É permitido:
 - a. Usar uma mão aberta para tirar a bola da mão de outro jogador;
 - b. Usar os braços flexionados para fazer contato corporal com um adversário, e desta maneira controlá-lo e acompanhá-lo;
 - c. Usar o tronco para bloquear o adversário na luta pela posição.

Comentário:

Bloquear significa impedir um adversário de mover-se para um espaço vazio. Bloquear, manter o bloqueio e sair do bloqueio deve, a princípio, ser realizado de maneira passiva em relação ao adversário (ver, contudo 8:2b).

Infrações que normalmente não implicam numa punição disciplinar (considerar, contudo, os critérios para a tomada de decisão indicados em 8:3a-d).

2. Não é permitido:
 - a. Arrancar ou golpear a bola que está nas mãos do adversário;
 - b. Bloquear ou empurrar o adversário com braços, mãos ou pernas ou usar qualquer parte do corpo para deslocá-lo ou empurrá-lo para fora da posição; isto inclui o uso perigoso dos cotovelos, seja em uma posição de início ou em movimento;
 - c. Agarrar um adversário (no corpo ou pelo uniforme), mesmo se ele permanecer livre para continuar o jogo;
 - d. Correr ou saltar sobre um adversário.

Infrações que justificam uma punição disciplinar segundo as regras 8:3-6

3. As infrações onde a ação é principalmente ou exclusivamente dirigida ao corpo do adversário devem implicar uma sanção disciplinar. Isto significa que, além do tiro livre ou tiro de 7 metros, pelo menos a infração deve ser sancionada progressivamente, começando com uma advertência (16:1), seguindo com exclusões por 2 minutos (16:3b) e uma desqualificação (16:6d).

Para as infrações mais severas, há 3 níveis de punições com base nos seguintes critérios de tomada de decisão:

- Infrações que devem ser sancionadas com uma exclusão por 2 minutos imediata (8:4);

- Infrações que devem ser sancionadas com uma desqualificação (8:5);
- Infrações que devem ser sancionadas com uma desqualificação e onde se requer um relatório escrito (8:6).

Critérios para a tomada de decisão

Para julgar qual é a sanção disciplinar apropriada para uma infração específica, aplicam-se os seguintes critérios de tomada de decisão. Estes critérios serão usados numa combinação que seja apropriada para cada situação.

- a. a posição do jogador que comete a infração (posição frontal, pelo lado ou por trás);
- b. a parte do corpo contra a qual é dirigida a ação ilegal (tronco, braço de arremesso, pernas, cabeça/garganta/pescoço);
- c. a dinâmica da ação ilegal (a intensidade do contato corporal ilegal, e/ou uma infração cometida quando o adversário está em velocidade total);
- d. o efeito da ação ilegal:
 - O impacto sobre o corpo e o controle da bola;
 - A diminuição ou impossibilidade da capacidade de mover-se;
 - O impedimento da continuidade do jogo.

Para o julgamento das infrações, também é relevante a situação de jogo (por exemplo, ação de arremesso, correr para ocupar um espaço vazio, situações com alta velocidade de movimento)

Infrações que justificam uma exclusão por 2 minutos imediata

4. Para certas infrações, a punição é uma exclusão por 2 minutos direta, independentemente se o jogador havia recebido uma advertência prévia.

Isto se aplica especialmente para aquelas infrações onde o jogador culpado ignora o perigo a que expõe seu adversário (ver também 8:5 e 8:6);

Levando em consideração os critérios de tomada de decisão em 8:3, tais infrações poderiam ser, por exemplo:

- a. Infrações cometidas com alta intensidade ou contra um adversário que está correndo em grande velocidade;
- b. Agarrar um adversário por um longo tempo ou derrubá-lo;
- c. Faltas contra a cabeça, garganta ou pescoço;
- d. Golpes fortes contra o tronco ou braço de arremesso;
- e. Tentar fazer com que o adversário perca o controle corporal (por exemplo, agarrar a perna ou pé de um adversário que está saltando; ver, contudo, 8:5a);
- f. Correr ou saltar com grande velocidade contra um adversário.

Infrações que justificam uma desqualificação

5. Um jogador que ataque um adversário de modo que possa ser perigoso para sua saúde, deverá ser desqualificado (16:6a). Um risco especial para a saúde do adversário surge da alta intensidade da infração ou do fato de que o adversário está completamente desprevenido e não pode proteger a si mesmo da infração (Ver regra 8:5 Comentário).

Além dos critérios de 8:3 e 8:4, também se aplicam os seguintes critérios de tomada de decisão:

- a. A verdadeira perda do controle do corpo enquanto correndo ou saltando, ou durante uma ação de arremesso;
- b. Uma ação particularmente agressiva contra uma parte do corpo do adversário, especialmente, rosto, garganta ou pescoço (a intensidade do contato corporal);
- c. A atitude imprudente demonstrada pelo jogador culpado quando comete a infração;

Comentário:

Mesmo uma falta com um impacto físico muito pequeno pode ser muito perigoso e ter como consequência uma severa lesão se for cometida quando o adversário está no ar ou está correndo e, por isso, está incapacitado de proteger a si mesmo. Neste tipo de situação, é o risco para o adversário e não a intensidade do contato corporal que consideramos ser a base para julgar se uma desqualificação é justificada.

Isto também se aplica naquelas situações onde um goleiro sai de sua área de gol com o propósito de interceptar um passe destinado ao adversário. Aqui, o goleiro tem a responsabilidade de assegurar que uma determinada situação não chegue a ser perigosa para a saúde do adversário.

O goleiro deve ser desqualificado se:

- a. Ganhar a posse de bola, mas em seu movimento causar uma colisão com o adversário;
- b. Não puder alcançar ou controlar a bola, mas causar uma colisão com o adversário;

Se os árbitros estiverem convencidos de que em uma dessas situações, se não tivesse existido a ação ilegal do goleiro, o adversário teria sido capaz de alcançar a bola, então um tiro de 7 metros deve ser marcado.

Desqualificação devido a uma ação particularmente imprudente, perigosa, premeditada ou maliciosa (a ser também informada por escrito)

6. Se os árbitros encontrarem uma ação particularmente imprudente, perigosa, premeditada ou maliciosa, devem enviar um relatório escrito após a partida, de modo que as autoridades responsáveis estejam em posição de tomar uma decisão sobre as medidas posteriores.

O que segue, são indicações e características que se somam àquelas expressadas na Regra 8:5 e que poderiam servir como critérios para a tomada de decisão:

- a. Uma ação particularmente imprudente ou perigosa;
- b. Uma ação premeditada ou maliciosa, que não está relacionada de modo algum com a situação de jogo.

Comentário:

Quando uma infração daquelas indicadas nas Regras 8:5 ou 8:6 for cometida durante os últimos 30 segundos da partida com o propósito de impedir um gol, então esta ação deve ser considerada como "conduta antidesportiva extrema" segundo a Regra 8:11b e sancionada de acordo.

Conduta antidesportiva que justifica uma punição disciplinar segundo 8:7-11

Uma conduta antidesportiva é considerada qualquer expressão verbal e não verbal que sejam incompatíveis com o espírito desportivo. Isto se aplica tanto para os jogadores como para os oficiais de equipe, tanto os que se encontrem dentro da quadra como fora dela. Para a punição das condutas antidesportivas, condutas antidesportivas graves e condutas antidesportivas extremas, faz-se uma diferenciação em quatro níveis de ação:

- Ações que devem ser sancionadas progressivamente (8:7);
- Ações que devem ser sancionadas diretamente com uma exclusão por 2 minutos (8:8);
- Ações que devem ser sancionadas com uma desqualificação (8:9);
- Ações que devem ser sancionadas com uma desqualificação e um relatório escrito (8:10a,b);

Conduta antidesportiva que justifica uma punição progressiva

7. As ações listadas a seguir, entre os exemplos a-f, são exemplos de condutas antidesportivas que devem ser sancionadas progressivamente, começando com uma advertência (16:1b);
 - a. Protestos contra as decisões dos árbitros, ou manifestações verbais e não

- verbais destinadas a pressionar uma decisão dos árbitros;
- b. Desrespeitar um adversário ou companheiro de equipe usando palavras ou gestos, ou gritar com um adversário para distraí-lo;
 - c. Atrasar a execução de um tiro do adversário, não respeitando os 3 metros de distância ou de qualquer outra maneira;
 - d. Por meio de provocações e reações exageradas, tentar enganar os árbitros com respeito às ações de um adversário ou exagerar o impacto de uma ação, para provocar um time-out ou uma punição indevida ao adversário (ver também 8:8h e 8:8g);
 - e. Bloquear ativamente um passe ou um arremesso com o pé ou a parte abaixo do joelho quando este movimento amplia a superfície corporal do jogador; os movimentos feitos por reflexo, por exemplo, fechar as pernas, não deve ser punido (ver também Regras 7:8 e 8:8e);
 - f. Invadir repetidamente a área de gol por razões táticas.

Conduta antidesportiva que justifica uma exclusão por 2 minutos imediata

8. Certas ações antidesportivas são, devido a sua natureza, consideradas como mais graves e justificam uma exclusão por 2 minutos imediata, independentemente se os jogadores ou os oficiais já tiverem recebido previamente uma advertência. Isto inclui:
 - a. protestos, envolvendo gritos com gestos enérgicos ou comportamento provocativo;
 - b. quando houver uma decisão contra a equipe em posse e o jogador em poder da bola não deixá-la imediatamente disponível para o adversário, soltando-a ou apoiando-a ao solo;
 - c. obstruir o acesso à bola que foi para a área de substituição.
 - d. quando em um arremesso, o jogador que está desimpedido arremessar numa situação livre (cara a cara) e atingir a cabeça do goleiro com a bola ou quando um executante de um tiro de 7 metros atinge a cabeça do goleiro, se o goleiro não estiver movendo a cabeça na direção da bola com o propósito de defender o arremesso;
 - e. quando um executante de um tiro livre atinge a cabeça de um defensor durante a execução de um tiro livre após o sinal de final do jogo/período, de acordo com a Regra 2:4, se o defensor não estiver movendo a cabeça na direção da bola com o propósito de bloquear o arremesso;
 - f. abrir ou levantar claramente uma ou ambas as pernas ou pés com o propósito de bloquear/chutar um passe ou arremesso, o que tem uma influência clara na situação de jogo (ver também Regras 7:8 e 8:7e);
 - g. impedir ativamente a execução de um tiro para os adversários e não respeitar a distância de 3 metros e/ou cometer outras violações que impeçam a execução do tiro;
 - h. através de simulação, tentar enganar os árbitros sobre as ações de um adversário quando pouquíssimo ou nenhum contato foi feito com a parte do corpo em questão, a fim de fazer com que os árbitros interrompam o

- jogo ou punam um adversário indevidamente (ver também 8:7d);
- i. um jogador bloquear ou pegar um arremesso direcionado a um gol vazio ao entrar na área de gol.
 - j. um oficial de equipe que está fora da quadra e interfere acidentalmente no jogo ao tocar na bola ou em um jogador (ver também Regra 8:10b (I)) ao dar instruções à sua equipe.

Nota:

Critérios para definir “atingir a cabeça do goleiro com a bola”:

- A regra é somente aplicada em situações livres, por exemplo, não há defensor entre o arremessador e o goleiro.
- A cabeça deve ser o primeiro ponto do contato da bola. A regra não se aplica se a bola atingir a cabeça do goleiro depois de ter atingido qualquer outra parte do corpo dele previamente.
- A regra também não se aplica se o goleiro mover sua cabeça em direção da bola.
- Se o goleiro tentar enganar os árbitros de modo a provocar uma punição (por exemplo, depois que a bola atingir o peito do goleiro), o goleiro será punido de acordo com a regra 8:8h 8:8g.

Conduta antidesportiva grave que justifica uma desqualificação

9. Certas formas de conduta antidesportiva são consideradas tão graves que justificam uma desqualificação. As seguintes são exemplos de tais condutas:
 - a. Lançar ou golpear a bola para longe, de maneira demonstrativa, depois de uma decisão dos árbitros;
 - b. Se um goleiro demonstrativamente se recusar a defender um tiro de 7 metros;
 - c. Arremessar deliberadamente a bola em um jogador adversário durante uma interrupção de jogo. Se for realizado com muita força e de uma distância curta, é mais apropriado considerar como uma “ação particularmente imprudente” segundo a Regra 8:6 citada acima;
 - d. Um ato de revanche após sofrer uma falta.
 - e. Quando o executante de um tiro de 7 metros golpeia a cabeça do goleiro, se o goleiro não mover sua cabeça na direção da bola;
 - f. Quando o executante de um tiro livre golpeia a cabeça de um defensor durante a sua execução após o sinal final de acordo com a Regra 2:4, se o defensor não mover sua cabeça em direção à bola;

Comentário:

No caso de um tiro de 7 metros ou de um tiro livre, o executante tem a responsabilidade de não colocar em risco a saúde do goleiro ou do defensor.

Desqualificação devido à conduta antidesportiva extrema a ser também informada por escrito

10. Se os árbitros classificam uma conduta antidesportiva como extrema, uma punição será aplicada as seguintes regulações.

Nos casos que forem envolvidas as seguintes infrações (a, b), que servem como exemplo, os árbitros devem enviar um relatório depois da partida, de forma que os órgãos competentes possam decidir quais medidas adicionais devem ser tomadas.

- a. Comportamento insultante, ou ameaçador dirigido a outra pessoa, por exemplo, árbitros, secretário/cronometrista, Delegado, oficial de equipe, jogador ou espectador; o comportamento pode ser verbal ou não verbal (por exemplo: expressões faciais, gestos, linguagem corporal ou contato físico);
- b. (I) a interferência de um oficial de equipe na partida, dentro da quadra de jogo ou da área de substituições, ou (II) um jogador impede uma clara chance de gol, seja por entrar ilegalmente à quadra (Regra 4:6) ou por agir a partir da área de substituições **(ver também a Regra 8:8j)**.

Desqualificação e tiro de 7 metros devido a comportamento antidesportivo específico ou comportamento irregular específico nos 30 segundos finais

11. Nos casos que forem envolvidas as seguintes infrações (a, b), um tiro de 7 metros será marcado para os adversários.

- a. Se durante os últimos 30 segundos da partida a bola está fora de jogo e um jogador ou oficial de equipe impede ou atrasa a execução de um tiro para o adversário, com o objetivo de impedir que tenham a possibilidade de arremessar ao gol ou de obter uma clara oportunidade de gol; o jogador culpado ou oficial será desqualificado e um tiro de 7 metros será marcado para o adversário. Isto se aplica para qualquer tipo de interferência (por exemplo, por meio de uma ação física limitada, interferir na execução de um tiro interceptando um passe, interferindo na recepção da bola, não liberando a bola).
- b. Se, durante os últimos 30 segundos da partida, a bola está em jogo e o adversário:

- (1) Através de uma infração de um jogador nas Regras 8:5 ou 8:6 assim como 8:9, 8:10a ou 8:10b (II)
- (2) Através de uma infração de um oficial nas Regras 8:10a ou 8:10b (I)

impedir que a equipe em posse da bola seja capaz de arremessar ao gol ou de obter uma clara chance de marcar um gol; o jogador culpado ou

oficial será desqualificado de acordo com a Regra correspondente e a equipe que tinha a posse da bola terá um tiro de 7 metros a favor. Se o jogador que receber dita falta, ou seu parceiro, marcar um gol antes que o jogo seja interrompido, o tiro de 7 metros não será concedido.

Nota:

Em casos de infrações das Regras 8:6 ou 8:10, os árbitros devem enviar um relatório por escrito.



Regra 9

O Gol

1. Um gol é marcado quando a bola ultrapassar completamente a linha de gol (ver figura nº 4), desde que nenhuma infração às regras tenha sido cometida pelo arremessador ou por algum outro jogador ou oficial de sua equipe, antes ou durante o arremesso. O árbitro de gol confirma a validade do gol com dois apitos curtos e mostra ao mesmo tempo a sinalização nº 12.

Um gol deve ser validado se houver uma violação das regras por um defensor, mas mesmo assim, a bola entrar na baliza.

Não se pode validar um gol se um árbitro, o cronometrista ou o Delegado interromper o jogo antes que a bola tenha cruzado completamente a linha de gol.

Deve-se validar um gol para a equipe adversária se um jogador lançar a bola para dentro de sua própria baliza, exceto na situação que o goleiro esteja executando um tiro de meta (12:2 2º parágrafo).

Comentário:

Um gol deve ser validado quando um objeto ou uma pessoa não participante do jogo (espectadores, etc.) impeça que a bola entre dentro da baliza, mas os árbitros estejam convencidos que a bola entraria na baliza de qualquer jeito.

2. Um gol que tenha sido validado não poderá ser anulado se o árbitro apitar para executar o tiro de saída (ver, contudo, a Regra 2:9 Comentário).

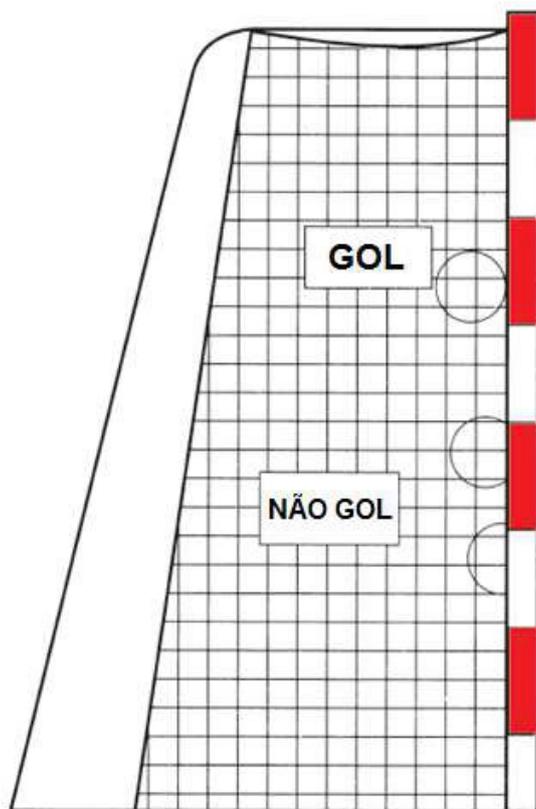
Os árbitros devem deixar bem claro (sem o tiro de saída) que eles validaram um gol, se o sinal de término soar imediatamente após um gol ter sido convertido e antes de que o tiro de saída possa ser executado.

Comentário:

Um gol deve ser anotado no placar tão logo ele tenha sido validado pelos árbitros.

3. A equipe que marcar mais gols do que o adversário é a vencedora. O jogo será considerado empatado se ambas as equipes marcarem o mesmo número de gols ou não converterem nenhum gol (ver 2:2).

Figura 4: Validade de um Gol





Regra 10

O Tiro de Saída

1. No começo da partida, o tiro de saída é executado pela equipe que ganhou o sorteio e escolheu começar com posse de bola. Os adversários têm, então, o direito de escolher o lado da quadra. Alternativamente, se a equipe que ganha o sorteio preferir escolher o lado da quadra, então a equipe adversária deverá executar o tiro de saída.

As equipes trocam de lado para disputar o segundo período da partida. O tiro de saída que inicia o segundo tempo é executado pela equipe que não o executou no começo da partida.

Um novo sorteio deve ser realizado antes de cada prorrogação e todas as regulamentações contidas na Regra 10:1 também se aplicam nas prorrogações.

2. Depois de um gol, o jogo recomeça por meio de um tiro de saída executado pela equipe que sofreu o gol (ver, no entanto, 9:2, 2º parágrafo).
3. As seguintes opções de tiro de saída se aplicam:

- a. Tiro de saída a partir da linha central

O tiro de saída se executa para qualquer direção do centro da quadra de jogo (com uma tolerância para os lados de aproximadamente 1,5 m.). É precedido por um apito e deve ser executado dentro dos três segundos seguintes (13:1a, 15:7 3º parágrafo). O jogador que realizar o tiro de saída deve posicionar-se com, pelo menos, um pé em contato com a linha central e o outro pé sobre ou atrás dessa linha (15:6). O jogador deve permanecer nesta posição até que a bola tenha saído de sua mão (13:1a, 15:7 3º parágrafo). (Ver também Esclarecimento nº 5).

Os companheiros do executante não têm permissão para cruzar a linha central antes do apito (15:6).

- b. Tiro de saída a partir da área de tiro de saída

- O tiro de saída é executado em qualquer direção na área de tiro de saída. É precedido por um apito e deve ser executado em até três segundos (13:1a, 15:7 3º parágrafo).
- O apito pode ser dado quando a bola estiver dentro da área de tiro de saída e o executante estiverem completamente estiver com no mínimo um

- **pé** dentro da área de tiro de saída (15:6).
 - O executante está proibido de cruzar a linha da área de tiro de saída com qualquer parte de seu corpo até que o tiro de saída tenha sido considerado executado (13:1a, 15:7 3o parágrafo).
 - O executante tem permissão para se movimentar dentro da área de tiro de saída, mas ele não tem permissão para driblar a bola depois do apito do árbitro (13:1a, 15:7 3o parágrafo).
 - A execução pode ser feita correndo. Não é permitido pular durante a execução do tiro de saída (13:1a, 15:7 3o parágrafo).
 - O tiro de saída é considerado cobrado se:
 - a bola primeiro sair da mão do executante e então cruzar completamente a linha da área de tiro de saída; ou
 - a bola foi passada e tocada ou controlada por um companheiro de equipe, mesmo que isso ocorrer dentro da área de tiro de saída.
 - Os companheiros do executante não têm permissão para cruzar a linha central antes do apito, exceção feita se eles estiverem dentro da área de tiro de saída (15:6).
 - Os jogadores da equipe defensora devem estar no lado de fora da área de tiro de saída e não tem permissão para tocar a bola ou os adversários dentro da área de tiro de saída até que o tiro seja considerado cobrado (15:4, 8:7c, **8:8g 8:8f**). Eles têm permissão para ficar precisamente no lado de fora da área do tiro de saída.
4. Para o tiro de saída no começo de cada período (incluindo qualquer período das prorrogações), todos os jogadores devem se encontrar em sua própria metade da quadra.

No entanto, naquele tiro de saída que se executa depois que um gol foi convertido, os jogadores da equipe adversária têm permissão de permanecer em ambas as metades da quadra de jogo.

Se o tiro de saída for executado a partir da linha central (10:3a), os adversários devem estar pelo menos a 3 metros de distância do jogador que realiza o tiro (15:4, 15:9, 8:7c, **8:8g 8:8f**).

Se o tiro de saída for executado a partir da área de tiro de saída (10:3b), os adversários devem estar com o corpo inteiro fora da linha da área de tiro de saída (15:4, 15:9, 8:7c, **8:8g 8:8f**).



Regra 11

O Tiro de Lateral

1. Um tiro lateral é concedido quando a bola cruzar completamente a linha lateral, ou quando um jogador de quadra da equipe defensora foi o último a tocar a bola antes de ela cruzar a linha de fundo de sua própria equipe.

Também se concede um tiro lateral quando a bola tocar o teto ou algum objeto fixo sobre a quadra.

2. O tiro lateral é executado sem o apito dos árbitros (ver, no entanto 15:5b), pelo adversário da equipe cujo jogador tocou por último a bola antes dela ter cruzado a linha ou tocado o teto ou objeto fixo.
3. O tiro lateral é executado do lugar onde a bola cruzou a linha lateral ou; se ela cruzou a linha de fundo, da intersecção entre a linha lateral e a linha de fundo deste mesmo lado.

Para o tiro lateral concedido após a bola ter tocado o teto ou um objeto fixo sobre a quadra, o lançamento será executado do lugar mais próximo, sobre a linha lateral mais próxima em relação ao lugar onde a bola tocou o teto ou objeto fixo.

4. O executante deve permanecer com um pé em contato com a linha lateral e conservar-se na posição correta até que a bola tenha saído de sua mão. Não há limites para o posicionamento do segundo pé. (13:1a, 15:6, 15:7 2º e 3º parágrafos).
5. Enquanto o tiro lateral está sendo executado, os adversários não podem aproximar-se a menos de 3 metros do executante (15:4, 15:9, 8:7c, **8:8g 8:8f**).

No entanto, isto não se aplica se eles se colocam imediatamente fora de sua linha da área de gol.



Regra 12

O Tiro de Meta

1. Um tiro de meta é concedido quando: (I) um jogador da equipe adversária invadir a área de gol, violando a Regra 6:2a; (II) o goleiro controlar a bola em sua área de gol ou a bola ficar parada no solo dentro da área de gol (6:4-5); (III) um jogador da equipe adversária tocar a bola enquanto ela estiver rolando ou estiver parada dentro área de gol (6:5 1º parágrafo); ou (IV) a bola cruzar a linha de fundo, depois de ter sido tocada por último pelo goleiro ou pelo jogador da equipe adversária.

Isto significa que, em todas estas situações, a bola será considerada fora de jogo e que a partida será reiniciada com um tiro de meta (13:3) se houver uma infração depois que o tiro de meta foi concedido, mas antes que ele tenha sido executado.

2. O tiro de meta é executado pelo goleiro, sem o apito dos árbitros (ver, no entanto, 15:5b) para fora e por sobre a linha da área de gol.

Se uma equipe que tem que executar um tiro de meta estiver jogando sem o goleiro, então um goleiro deve substituir um jogador de quadra (Regra 4:4). Os árbitros decidem se um time-out será necessário (Regra 2:8, 2º parágrafo, Esclarecimento nº 2).

O tiro de meta é considerado executado quando a bola arremessada pelo goleiro, cruzar completamente a linha da área de gol.

Os jogadores da outra equipe estão autorizados a posicionar-se imediatamente do lado de fora da linha da área de gol, mas eles não podem tocar a bola até que ela tenha cruzado completamente esta linha (15:4, 15:9, 8:7c, 8:8g 8:8f).



Regra 13

O Tiro Livre

As Decisões para Apitar um Tiro Livre

1. A princípio, os árbitros interrompem o jogo e o reiniciam com um tiro livre para os adversários quando:
 - a. A equipe em posse de bola comete uma infração nas regras que conduzem a perda de posse da mesma (ver 4:2-3, 4:5-6, 5:6-10, 6:5 1º parágrafo, 6:7b, 7:2-4, 7:7-8, 7:10, 7:11-12, 8:2-10, 10:3, 11:4, 13:7, 14:4-7, 15:7 3º Parágrafo e 15:8).
 - b. Os adversários cometem uma violação das regras que cause, para a equipe em posse de bola, sua perda (ver 4:2-3, 4:5-6, 5:5, 6:2b, 6:7b, 7:8, 8:2-10).
2. Os árbitros deveriam permitir a continuidade da partida, evitando interromper prematuramente o jogo para conceder um tiro livre.

Isto significa que, conforme a Regra 13:1a, os árbitros não deveriam conceder um tiro livre, se a equipe defensora ganhar a posse de bola imediatamente após a equipe atacante cometer uma violação.

Similarmente, conforme a Regra 13:1b, os árbitros não deveriam intervir até, e ao menos que, esteja claro que a equipe atacante tenha perdido a posse de bola ou esteja impossibilitada de continuar seu ataque, devido a uma violação cometida pela equipe defensora.

Se uma punição disciplinar tem que ser aplicada por conta de uma violação nas Regras, os árbitros podem decidir interromper o jogo imediatamente se isso não causar uma desvantagem para os adversários de quem cometeu a falta. Do contrário, a punição deveria ser postergada até o final da situação de jogo.

A Regra 13:2, **em princípio**, não se aplica em caso de infração contra as Regras 4:2-3 ou 4:5-6, onde o jogo deve ser interrompido imediatamente, normalmente devido a uma intervenção do cronometrista, do Delegado ou dos árbitros.

3. Se, uma violação que normalmente conduziria a um tiro livre segundo a Regra 13:1a-b acontecer quando a bola estiver fora de jogo, então a partida será reiniciada com o tiro respectivo, que corresponda a razão da existência desta interrupção (por favor veja também a Regra 8:10e 8:11a, onde há instruções especiais durante os últimos 30 segundos do jogo e Regulamento de Tempo Técnico Eletrônico).
4. Somando-se aos casos indicados na Regra 13:1a-b, um tiro livre será também

utilizado como forma de reiniciar o jogo naquelas situações em que a partida for interrompida (ou seja, quando a bola está em jogo) mesmo quando nenhuma infração às regras ocorreu.

- a. Se uma equipe estiver em posse de bola no momento da interrupção, esta equipe deverá manter a posse.
 - b. Se nenhuma equipe estiver em posse de bola, então a última equipe que a detinha, deverá ter a posse novamente.
5. Se houver um tiro livre contra a equipe em posse de bola, ao apito dos árbitros, o jogador que tem a bola nesse momento deve imediatamente, apoia-la ou soltá-la no solo, de maneira que possa ser jogada (8:8b).

A Execução do Tiro Livre

6. O tiro livre é normalmente executado sem qualquer toque de apito dos árbitros (ver, contudo 15:5b) e, a princípio, do lugar onde a infração ocorreu. Os seguintes casos são exceções a este princípio:

Nas situações descritas em 13:4a-b, o tiro livre será executado depois do apito e, em princípio, do lugar onde a bola estava no momento da interrupção.

Se um Árbitro ou Delegado Técnico (da IHF ou de uma Confederação Continental/Nacional) interromper o jogo devido a uma infração cometida por um jogador ou oficial da equipe defensora e isto originar uma advertência verbal ou uma punição disciplinar, então o tiro livre deveria ser executado do lugar em que a bola estava quando a partida foi interrompida, se esta for uma posição mais favorável do que a posição aonde a infração ocorreu.

A mesma exceção desse parágrafo anterior se aplica se o cronometrista interromper o jogo devido a uma infração segundo as Regras 4:2-3 ou 4:5-6.

Como indicado na Regra 7:11, os tiros livres originados por conta de jogo passivo deverão ser executados do lugar onde a bola se encontrava quando a partida foi interrompida.

Apesar dos princípios e procedimentos básicos indicados nos parágrafos precedentes, um tiro livre nunca pode ser executado dentro da área de gol da própria equipe ou dentro da linha de tiro livre da equipe adversária. Em qualquer situação onde a localização da execução indicada em algum dos parágrafos precedentes envolverem algumas das áreas mencionadas, a localização para a execução deve ser transferida para o ponto mais próximo imediatamente no lado de fora dessa área.

Comentário:

Se a posição correta para a execução do tiro livre está sobre a linha de tiro livre da equipe defensora, a execução deve ser feita essencialmente deste ponto preciso. No entanto, quanto mais distante for essa localização da área de tiro livre da equipe adversária, tanto maior será a margem de tolerância para que o tiro livre seja executado de um lugar perto do ponto exato em que deveria ser realizado. Esta margem aumenta paulatinamente até 3 metros, que se aplica no caso em que um tiro livre deva ser executado no outro lado da quadra, justamente fora da própria área de gol da equipe executante.

Esta margem recém-explicada não se aplica quando existir uma infração contra a Regra 13:5, se esta punição foi sancionada de acordo com a Regra 8:8b. Em tais casos, a execução sempre deveria ser realizada do lugar exato onde a infração foi cometida.

7. Os jogadores da equipe executante não devem tocar nem cruzar a linha de tiro livre da equipe adversária antes que o tiro livre tenha sido executado. Ver também a restrição especial segundo a Regra 2:5.

Os árbitros devem corrigir as posições dos jogadores da equipe executante que se encontram entre as linhas de tiro livre e da área de gol antes da execução do tiro livre, se é que a posição incorreta tiver influência no jogo (15:3, 15:6). Após esta correção, o tiro livre deverá ser executado na sequência de um apito (15:5b). O mesmo procedimento se aplica (Regra 15:7, 2º parágrafo) se alguns jogadores da equipe executante ingressarem nessa área restrita durante a execução do tiro livre (antes que a bola tenha saído da mão do executante), sempre e quando a execução do tiro não for precedida por um apito.

Nos casos onde a execução de um tiro livre tenha sido autorizada mediante um apito, e os jogadores da equipe atacante tocarem ou cruzarem a linha de tiro livre antes que a bola tenha saído da mão do executante, deverá haver um tiro livre favorável para a equipe defensora (Regra 15:7, 3º parágrafo; 13:1a).

8. Quando um tiro livre estiver sendo executado, os adversários devem manter uma distância de pelo menos 3 metros do executante. Eles podem, no entanto, posicionarem-se imediatamente fora de sua linha de área de gol se o tiro livre estiver sendo executado na sua própria linha de tiro livre. Interferir na execução do tiro livre será sancionado de acordo com as Regras 15:9, e 8:7c e 8:8g 8:8f.



Regra 14

0 Tiro de 7 Metros

As Decisões para Apitar um Tiro de 7 Metros.

1. Um tiro de 7 metros será concedido quando:
 - a. Uma clara chance de marcar um gol for impedida de forma antirregulamentar, em qualquer lugar da quadra, por um jogador ou oficial da equipe adversária;
 - b. Houver um apito não justificado **por alguém que não seja o árbitro** no momento de uma clara chance de gol;
 - c. Uma clara chance de gol for impedida através da intervenção de uma pessoa não participante do jogo. Por exemplo, um espectador entra na quadra ou quando algum espectador detiver os jogadores usando um apito (exceto quando se aplica o Comentário da 9:1).
 - d. Houver uma infração segundo as Regras 8:11a ou 8:11b (contudo, ver o último parágrafo de 8:11).

Por analogia, esta regra também se aplica nos casos de “força maior”, como uma repentina falha elétrica, que faça parar o jogo precisamente durante uma clara chance de gol.

Veja o Esclarecimento nº 6 para a definição de “clara chance de gol”.

2. Se um jogador atacante retém completo controle da bola e do corpo apesar de haver sofrido uma violação como as da Regra 14:1a, não há razão para assinalar um tiro de 7 metros, mesmo se depois disso o jogador perder a oportunidade de utilizar a clara chance de gol.

Sempre que houver uma decisão potencial de assinalar um tiro de 7 metros, os árbitros deveriam sempre evitar a intervenção até que eles possam determinar claramente se assinalar um tiro de 7 metros é devidamente justificada e necessária. Se o jogador atacante converter um gol apesar da intervenção ilegal dos defensores, então não há, obviamente, razão para assinalar o tiro de 7 metros. Contrariamente, se aparentemente o jogador perdeu a bola ou o controle do corpo por conta da violação, então não existe mais aquela clara chance de gol e conseqüentemente um tiro de 7 metros será assinalado.

3. Quando concederem um tiro de 7 metros, os árbitros podem solicitar um time-out, porém, somente quando houver um atraso substancial, por exemplo, devido a uma substituição do goleiro ou do executante e a decisão de solicitar um time-out estaria alinhada com os princípios e critérios estabelecidos no Esclarecimento nº 2.

A Execução do Tiro de 7 Metros

4. O tiro de 7 metros deve ser executado como um arremesso ao gol, dentro dos três segundos após o apito do árbitro (15:7, 3º parágrafo; 13:1a).
5. O jogador que está executando o tiro de 7 metros deve posicionar-se atrás da linha de 7 metros, não excedendo um metro desta linha (15:1, 15:6). Depois do apito do árbitro, o executante não deve tocar nem cruzar a linha de 7 metros antes que a bola tenha saído de sua mão (15:7, 3º parágrafo; 13:1a).
6. Após a execução do tiro de 7 metros, a bola não deve ser tocada novamente pelo executante ou por um de seus companheiros, até que ela tenha sido tocada por um adversário ou a baliza (15:7, 3º parágrafo; 13:1a).
7. Quando um tiro de 7 metros estiver sendo executado, os companheiros do executante devem posicionar-se fora da linha de tiro livre e permanecer nesta posição até que a bola tenha saído de sua mão (15:3, 15:6). Se eles não cumprirem isto, um tiro livre será assinalado contra a equipe do executante do tiro de 7 metros (15:7, 3º parágrafo; 13:1a).
8. Quando um tiro de 7 metros está sendo executado, os jogadores da equipe adversária devem permanecer fora da linha de tiro livre e, pelo menos, a 3 metros de distância da linha de 7 metros, até que a bola tenha saído da mão do executante. Se eles não cumprirem isso, o tiro de 7 metros será recobrado no caso de não ter resultado em gol, mas não haverá nenhuma punição disciplinar.
9. Se o goleiro cruzar a linha de limitação, ou seja, a linha de 4 metros (1:7, 5:11), antes que a bola tenha saído da mão do executante, o tiro de 7 metros deverá ser recobrado nos casos em que o gol não tenha sido marcado. No entanto, nesta ação não se aplicará nenhuma punição ao goleiro.
10. Não será mais permitido trocar goleiros uma vez que o executante estiver pronto para executar o tiro de 7 metros, parado na posição correta e com a bola na mão. Qualquer tentativa de efetuar uma substituição nesta situação deverá ser penalizada como conduta antidesportiva (8:7c, 16:1b e 16:3d).



Regra 15

Instruções Gerais para a Execução dos Tiros (Tiro de Saída, Tiro Lateral, Tiro de Meta, Tiro Livre e Tiro de 7 Metros)

O Executante

1. Antes da execução, o executante deve estar na posição correta descrita para o tiro em questão. A bola deve estar na mão do executante (15:6).

Durante a execução, exceto no caso do tiro de meta (ver 12:2) e o tiro de saída com área de tiro de saída (ver 10:3b), o executante deve ter uma parte do mesmo pé em constante contato com o solo, até que a bola tenha sido liberada (ver, no entanto, 10:3b). O outro pé pode ser levantado e apoiado repetidamente (ver também Regra 7:6).

O executante deve permanecer na posição correta até que o tiro tenha sido executado (15:7, 2º e 3º parágrafos).

Nota:

Antes da execução de um tiro (exceto no caso do tiro de meta), o executante deve estar em pé (posição ereta), ou seja, nenhuma outra parte do corpo além dos pés pode estar em contato com o solo.

2. Um tiro será considerado executado quando a bola sair da mão do executante (Ver, no entanto, 12:2).

O executante não pode tocar a bola novamente até que ela tenha tocado outro jogador ou a baliza (15:7, 15:8). Ver também outras restrições para a situação segundo a Regra 14:6.

Um gol pode ser marcado diretamente de qualquer tiro, exceto um "gol contra" direto, através de um tiro de meta (por exemplo, deixar a bola cair dentro de sua própria meta).

Os Companheiros do Executante

3. Os companheiros do executante devem ocupar as posições descritas para o tiro em questão (15:6). Os jogadores devem permanecer nas posições corretas até que a bola tenha saído da mão do executante, exceto segundo 10:3a, 2º parágrafo (ver, no entanto, 10:3b).

Durante a execução, a bola não deve ser tocada por um companheiro nem entregue na mão do mesmo (15:7, 2º e 3º parágrafos).

Os Jogadores Defensores

4. Os jogadores defensores devem ocupar as posições descritas para o tiro em questão e devem permanecer nesta posição até que a bola tenha saído da mão do executante (ver, no entanto, 10:3b, 12:2 e 15:9).

As posições incorretas por parte dos jogadores defensores em relação a execução do tiro de saída, tiro lateral ou tiro livre não devem ser corrigidas pelos árbitros se os jogadores atacantes não estiverem em desvantagem quando executarem o tiro imediatamente. Se houver uma desvantagem, então as posições devem ser corrigidas.

Apito para o Reinício do Jogo

5. O árbitro deve apitar para reiniciar o jogo:
 - a. Sempre, nos casos de um tiro de saída (10:3) ou tiro de 7 metros (14:4);
 - b. No caso de um tiro lateral, tiro de meta ou tiro livre:
 - Para o reinício depois de um time-out;
 - Para o reinício com um tiro livre segundo a Regra 13:4;
 - Quando houver uma demora na execução;
 - Depois de uma correção na posição dos jogadores;
 - Depois de uma advertência verbal ou uma advertência.

Por questão de esclarecimento, o árbitro pode julgar apropriado, apitar para reiniciar o jogo em qualquer outra situação.

A princípio, os árbitros não devem apitar para reiniciar o jogo a menos que (e até que) os requisitos referentes às posições dos jogadores, segundo as Regras 15:1, 15:3 e 15:4, sejam cumpridos (ver, no entanto, 13:7, 2º parágrafo e 15:4, 2º parágrafo). Se os árbitros apitam para ordenar a execução de um tiro, apesar das posições incorretas dos jogadores, então estes jogadores estão completamente autorizados a participar.

Depois do apito, o executante deve jogar a bola dentro dos 3 segundos seguintes.

Punições

6. As violações cometidas pelo executante ou por seus companheiros antes da execução de um tiro, tipicamente na forma de ocupar posições incorretas ou da bola ser tocada por um companheiro, deverão ser corrigidas (Ver, contudo, 13:7, 2º parágrafo).
7. As consequências das violações cometidas pelo executante ou por seus

companheiros de equipe (15:1-3) durante a execução de um tiro, dependem primeiramente se a execução foi precedida por um apito ordenando o reinício.

Em princípio, qualquer infração ocorrida durante uma execução que não foi precedida por um apito de reinício será controlada através de uma correção e uma repetição do tiro após um apito. No entanto, aplica-se aqui o conceito de vantagem em analogia com a Regra 13:2. Se a equipe do executante perder a posse imediatamente após a execução incorreta, então o tiro será simplesmente considerado executado e o jogo continua.

Em princípio, qualquer violação ocorrida durante uma execução que acontecer depois de um apito de reinício deve ser penalizada. Isto se aplica, por exemplo, se o executante saltar durante a execução, segurar a bola por mais de 3 segundos, ou se mover da posição correta antes que a bola tenha saído de sua mão. Também se aplica aos companheiros de equipe se eles se movem para posições ilegais depois do apito, mas antes que a bola tenha saído da mão do executante (exceto Regra 10:3, 2º parágrafo). Em tais casos, perde-se o tiro original e se concede um tiro livre favorável aos adversários (13:1a) do lugar da infração (ver, no entanto, Regra 2:6). A lei da vantagem segundo a Regra 13:2 aplica-se aqui; ou seja, se a equipe do executante perder a posse da bola antes que os árbitros tenham a oportunidade de intervir, o jogo continua.

8. A princípio, qualquer infração relacionada com a execução que seja produzida imediatamente depois dessa execução, deve ser penalizada. Isto se refere a uma violação da Regra 15:2, 2º parágrafo, ou seja, o executante toca a bola uma segunda vez antes que ela tenha tocado outro jogador ou a baliza. Pode ser na forma de um drible, ou de agarrar a bola novamente no ar após seu próprio passe ou apoiar a bola no solo e retomá-la. Isto será sancionado com um tiro livre (13:1a) para os adversários. Como no caso de 15:7, 3º parágrafo, a lei da vantagem também se aplica aqui.
9. Exceto como indicado nas Regras 14:8, 14:9, 15:4, 2º parágrafo e 15:5, 3º parágrafo, os jogadores defensores que interferirem na execução de um tiro dos adversários, por exemplo, ao não ocupar inicialmente uma posição correta ou ao mover-se posteriormente para uma posição incorreta, deverão ser punidos. Isto se aplica indiferentemente se acontecer antes da execução ou durante a mesma (antes que a bola tenha saído da mão do executante).

Isto também se aplica independentemente se o tiro foi precedido por um apito ordenando o reinício ou não. As Regras 8:7c e **8:8g 8:8f** se aplicam em conjunto com as Regras 16:1b e 16:3d.

Se um tiro **que** foi afetado negativamente pela interferência de um defensor deverá, a princípio, **ser repetido** isso levará a um tiro livre para a equipe em

posse da bola. No caso de um tiro de 7 metros ser afetado negativamente pela interferência de um defensor, o tiro deverá ser repetido.



Regra 16

As Punições Disciplinares

Advertência

1. Uma advertência é a punição adequada para:
 - a. Ações que devam ser sancionadas progressivamente (8:3, comparar, no entanto com 16:3b e 16:6d);
 - b. Condutas antidesportivas que devam ser sancionadas progressivamente (8:7).

Comentário:

Um jogador, individualmente, não deveria receber mais do que uma advertência e os jogadores de uma equipe não deveriam receber mais do que 3 advertências no total. Após isto, a punição deveria ser pelo menos uma exclusão por 2 minutos.

Um jogador que já foi excluído por 2 minutos não deveria ser advertido posteriormente.

Não deveria ser aplicado mais do que uma advertência a todos os oficiais de uma equipe.

2. O árbitro deverá comunicar a advertência ao jogador ou oficial infrator e ao secretário/cronometrista mostrando um cartão amarelo (sinalização nº 13).

Exclusão

3. Uma exclusão (2 minutos) é a punição adequada para:
 - a. Uma substituição errada, se um jogador adicional ingressa na quadra ou se um jogador interfere ilegalmente no jogo a partir da área de substituições (4:5-6); observe, no entanto, a Regra 8:10b (II);
 - b. Por infrações do tipo indicado na 8:3, se o jogador e/ou sua equipe já havia recebido o número máximo de advertências (ver 16:1, Comentário);
 - c. Por infrações do tipo indicado na 8:4;
 - d. Por conduta antidesportiva por parte de um jogador, tal como indicado na 8:7, se o jogador e/ou sua equipe já havia recebido o número máximo de advertências;
 - e. Por conduta antidesportiva por parte de um oficial de equipe, tal como indicado na 8:7, se um oficial dessa equipe já havia recebido uma advertência;
 - f. Por conduta antidesportiva de um jogador ou oficial de equipe, como indicado na 8:8 (ver também 4:6);
 - g. Como consequência de uma desqualificação de um jogador ou de um

- oficial de equipe (16:8, 2º parágrafo; ver, no entanto 16:11b);
- h. Por conduta antidesportiva de um jogador cometida antes de que o jogo tenha sido reiniciado, mas depois que ele tenha recebido uma exclusão por 2 minutos (16:9a).

Comentário:

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

Quando uma exclusão por 2 minutos for assinalada contra um oficial, de acordo com a Regra 16:3e, permite-se ao oficial permanecer na área de substituição e cumprir com suas funções. No entanto, o número de jogadores na quadra será reduzido durante 2 minutos.

4. Depois de solicitar um time-out, o árbitro deverá comunicar claramente a exclusão ao jogador infrator e ao secretário/cronometrista, mediante a sinalização prescrita para tal circunstância, ou seja, um braço levantado com dois dedos estendidos (sinalização nº 14).
5. Uma exclusão será sempre por 2 minutos do tempo de jogo; a terceira exclusão do mesmo jogador também sempre implicará sua desqualificação (16:6d).

O jogador excluído não está autorizado a participar do jogo durante o seu tempo de exclusão e a sua equipe não está autorizada a substituí-lo na quadra.

O tempo de exclusão começa quando o jogo for reiniciado por um apito.

Se o tempo de exclusão de um jogador não terminou ao finalizar o primeiro período da partida, o tempo restante deverá ser transferido para o segundo período. Esta mesma regra se aplica para as situações que vão desde o tempo de jogo regulamentar para as prorrogações e entre as prorrogações. Uma exclusão por 2 minutos que não for cumprida até final da prorrogação, indica que o jogador não estará autorizado a participar no desempate subsequente, como os tiros de 7 metros, conforme o Comentário da 2:2.

Desqualificação

6. Uma desqualificação é a punição adequada para:
- a. Infrações dos tipos indicados nas Regras 8:5 e 8:6;
 - b. Por conduta antidesportiva grave do tipo indicada na Regra 8:9, ou por conduta antidesportiva extrema do tipo indicada na Regra 8:10 cometidas por um jogador ou um oficial de equipe, seja dentro ou fora da quadra de jogo;
 - c. Por conduta antidesportiva de qualquer um dos oficiais de equipe de acordo com a Regra 8:7, se coletivamente eles já haviam recebido uma

- advertência e uma exclusão por dois minutos de acordo com as Regras 16:1b e 16:3e;
- d. Devido à terceira exclusão de um mesmo jogador (16:5);
 - e. Por conduta antidesportiva significativa ou repetida durante um procedimento de desempate tal como a execução de tiros de 7 metros (2:2 Comentário e 16:10).
7. Depois de solicitar um time-out, os árbitros devem claramente comunicar a desqualificação para o jogador ou oficial infrator e ao secretário/cronometrista segurando ao alto um cartão vermelho (sinalização nº 13, ver também Regra 18:8).
8. A desqualificação de um jogador ou de um oficial será sempre para todo o restante do tempo de jogo. O jogador ou oficial deve abandonar imediatamente a quadra e a área de substituição. Depois de sair, o jogador ou oficial não tem permissão para manter nenhuma forma de contato com a equipe.

A desqualificação de um jogador ou oficial de equipe quer esteja dentro da quadra ou fora durante o tempo de jogo, sempre acarreta uma exclusão por 2 minutos para a equipe. Isto significa que o número de seus jogadores na quadra de jogo será reduzido em um (16:3f). A redução na quadra durará, contudo, 4 minutos se o jogador for desqualificado nas circunstâncias indicadas na Regra 16:9b-d.

Uma desqualificação reduz o número de jogadores ou oficiais disponíveis para a equipe (exceto no caso contemplado em 16:11b). A equipe pode, contudo, completar novamente o número de seus jogadores na quadra de jogo quando expirar o tempo da exclusão por 2 minutos.

Como é indicado nas Regras 8:6 e 8:10a-b, as desqualificações de acordo com essas regras devem ser informados por escrito às autoridades competentes para haver uma ação posterior. Em tais casos, tanto o “oficial responsável pela equipe” como o Delegado (ver Esclarecimento nº 7) deverão ser informados imediatamente após a decisão.

Mais de uma violação na mesma situação

9. Se um jogador ou oficial de equipe cometer, de forma simultânea ou sucessiva, mais de uma violação antes que o jogo tenha sido reiniciado, e estas violações requerem punições diferentes, então, em princípio somente a mais severa destas punições deve ser ministrada.

Há, contudo, as seguintes exceções específicas, onde em todos os casos, a equipe deve reduzir a quantidade de seus jogadores na quadra durante 4 minutos:

- a. Se um jogador recém excluído por 2 minutos cometer uma conduta antidesportiva antes de ser reiniciado o jogo, deve ser sancionado com uma exclusão adicional de 2 minutos (16:3g); se a exclusão adicional for a terceira individual, então o jogador será desqualificado;
- b. Se um jogador recém desqualificado (diretamente ou devido a uma terceira exclusão) cometer uma conduta antidesportiva antes de ser reiniciado a partida, sua equipe receberá uma punição adicional de tal forma que a redução durará 4 minutos (16:8, 2º parágrafo);
- c. Se um jogador recém excluído por 2 minutos cometer uma conduta antidesportiva grave ou extrema antes da partida ser reiniciada, deve ser desqualificado (16:6b); estas punições combinadas originarão uma redução durante 4 minutos (16:8, 2º parágrafo);
- d. Se um jogador recém desqualificado (diretamente ou devido a uma terceira exclusão) cometer uma conduta antidesportiva grave ou extrema antes da partida ser reiniciada, sua equipe receberá uma punição adicional de tal forma que a redução durará 4 minutos (16:8, 2º parágrafo).

Infrações durante o tempo de jogo

10. As punições por ações feitas durante o tempo de jogo estão estabelecidas nas Regras 16:1, 16:3 e 16:6.

No conceito “tempo de jogo” estão incluídas todos os descansos, os time-outs, os tempos técnicos e os períodos das prorrogações. Em todos os outros procedimentos de desempate (tal como tiros de 7 metros), somente se aplica a Regra 16:6.

Neste caso, qualquer forma de conduta antidesportiva significativa ou repetida impede a participação posterior do jogador implicado (ver Regra 2:2, Comentário).

Infrações fora do tempo de jogo

11. As condutas antidesportivas, condutas antidesportivas graves, condutas antidesportivas extremas ou quaisquer formas de ações particularmente imprudentes (ver Regras 8:6-10) cometidas por um jogador ou oficial de equipe que aconteçam dentro do recinto onde se está disputando a partida, mas fora do tempo de jogo, deverão ser punidas como segue:

Antes da partida

- a. Uma advertência, **que conta para o número total de advertências para o jogador, oficial da equipe e/ou a equipe**, deve ser aplicada em caso de conduta antidesportiva segundo as Regras 8:7-8;

- b. Uma desqualificação para o jogador ou oficial culpado será a punição nos casos de ações julgadas segundo as Regras 8:6 e 8:10a, mas a equipe tem permissão de começar com 14 jogadores e 4 oficiais. A Regra 16:8, 2º parágrafo, só tem validade para as infrações ocorridas durante o tempo de jogo. De acordo com isto, essa desqualificação não acarretará uma exclusão por 2 minutos.

As punições disciplinares relacionadas com as infrações cometidas antes do começo da partida podem ser implementadas em qualquer momento durante o jogo, sempre que se descubra que a pessoa culpada é um participante da partida, desde que este fato não pôde ser estabelecido ainda no momento do incidente.

Depois da partida

- c. Um Relatório escrito.



Regra 17

Os Árbitros

1. Dois árbitros com igual autoridade serão os responsáveis por cada partida. Eles são auxiliados por um secretário e um cronometrista.
2. Os árbitros monitoram a conduta dos jogadores e dos oficiais de equipe desde o momento em que entram no recinto da partida até que o abandonem.
3. Antes que comece a partida, os árbitros são responsáveis por inspecionar a quadra de jogo, as balizas e as bolas, eles decidem quais bolas serão utilizadas (1 e 3:1).

Os árbitros, também constataam a presença de ambas as equipes com seus uniformes apropriados. Eles verificam a súmula de jogo e examinam o equipamento esportivo dos jogadores. Além disso, se asseguram que o número de jogadores e oficiais na área de substituições esteja dentro dos limites regulamentários e conferem a presença e identidade do "oficial responsável pela equipe" de cada uma das equipes. Qualquer irregularidade deve ser corrigida (4:1-2 e 4:7-9).

4. O sorteio deve ser efetuado por um dos árbitros na presença do outro árbitro e do "oficial responsável pela equipe" de cada uma das equipes; ou na presença de um oficial ou de um jogador (por exemplo, o capitão da equipe) que atuará como representante do "oficial responsável pela equipe".
5. A princípio, a partida inteira deve ser conduzida pelos mesmos árbitros.

É responsabilidade deles, assegurar que o jogo se desenvolva de acordo com as regras, tendo o dever de penalizar qualquer infração (ver, contudo, Regras 13:2, e 14:2).

Se um dos árbitros ficar incapacitado de continuar na partida, o outro dará prosseguimento sozinho **se não for possível encontrar um árbitro/dupla reserva ou substituta**.

Nota:

A IHF e as Confederações Continentais e Nacionais tem o direito de aplicar regulamentações diferentes em suas áreas de responsabilidade, com respeito à aplicação dos parágrafos 1 e 3 da Regra 17:5.

6. Se ambos os árbitros apitam uma infração e concordam sobre qual equipe deve ser penalizada, mas tem opinião diferente relacionadas à severidade da punição, **será aplicada a decisão conjunta que os árbitros tomarem após consulta mútua. Se não conseguirem chegar a uma decisão conjunta**, então a

mais severa das duas punições deverá ser aplicada.

7. Se ambos os árbitros apitam uma infração, ou se a bola saiu da quadra, e os dois árbitros mostram opiniões diferentes sobre qual equipe deveria ter a posse da bola, então uma decisão conjunta encontrada por eles depois de uma breve consulta, será aplicada. Se eles não encontrarem uma decisão conjunta, prevalecerá a opinião do árbitro central.

Um time-out é obrigatório neste caso. Após a consulta, os árbitros deverão sinalizar claramente a sinalização correspondente e a partida se reiniciará depois de um apito (2:8d, 15:5).

8. Ambos os árbitros são responsáveis pelo controle do placar. Anotarão, também, as advertências, as exclusões e as desqualificações.
9. Ambos os árbitros são responsáveis pelo controle do tempo de jogo. Em caso de dúvida sobre a exatidão do tempo de jogo, os árbitros devem decidir conjuntamente (ver também 2:3).

Nota:

A IHF e as Confederações Continentais e Nacionais têm o direito de aplicar regulamentações diferentes em suas áreas de responsabilidade, com respeito à aplicação das Regras 17:8 e 17:9.

10. Os árbitros são responsáveis por assegurar depois da partida que a súmula de jogo seja corretamente preenchida.

As desqualificações do tipo indicado nas Regras 8:6 e 8:10, devem ser explicadas no relatório de jogo.

11. As decisões dos árbitros ou Delegado fundamentadas em suas observações dos fatos ou os seus julgamentos são finais.

Somente podem ser impetradas apelações contra decisões que não estejam em conformidade com as regras. Durante a partida, somente os respectivos "oficiais responsáveis pela equipe" estão autorizados a se dirigirem aos árbitros.

12. Os árbitros tem o direito de suspender uma partida temporariamente ou definitivamente. Antes de suspender uma partida definitivamente, os árbitros devem fazer todos os esforços possíveis para continuá-la.

13. ~~O uniforme preto está reservado primeiramente para os árbitros.~~ Os árbitros podem usar *Video Replay* (VR) durante o jogo, conforme especificado no Regulamento de *Video Replay*. A IHF, Confederações Continentais e Federações Nacionais decidem em quais jogos os árbitros podem usar *Video Replay*.

14. Os árbitros e os Delegados podem usar equipamento eletrônico para sua comunicação pessoal. As regras para sua utilização são determinadas pela respectiva Federação.



Regra 18

O Secretário e o Cronometrista

1. Em princípio, o cronometrista tem a responsabilidade principal de controlar o tempo de jogo, os time-outs e os tempos de exclusão dos jogadores excluídos.

O secretário tem a responsabilidade principal de controlar a lista de jogadores, a súmula de jogo, a entrada de jogadores que chegam após a partida ter começado e o controle para a entrada de jogadores que não estão autorizados a participar.

Outras tarefas, tais como o controle do número de jogadores e oficiais de equipe na área de substituições e a saída ou entrada de jogadores suplentes, assim como a contagem do número de ataques depois que um jogador recebeu atendimento médico dentro da quadra, são consideradas como de responsabilidade compartilhada. Estas decisões são consideradas com base na observação dos fatos feita por eles.

Geralmente, somente o cronometrista (e, quando for o caso, o Delegado Técnico da Federação responsável) deveria interromper o jogo quando fosse necessário.

Consulte também o Esclarecimento nº 7 que diz respeito aos procedimentos adequados para as intervenções do secretário/cronometrista quando estiverem cumprindo algumas funções indicadas anteriormente.

2. Se não existir um placar eletrônico com cronômetro disponível, o cronometrista deve manter os "oficiais responsáveis" de ambas as equipes informados sobre o tempo jogado ou o que falta jogar, especialmente depois dos time-outs.

Se não existir um placar eletrônico com sinal automático de fim de jogo disponível, o cronometrista assume a responsabilidade de finalizar o primeiro período e a partida (ver 2:3).

Se o placar eletrônico não é capaz de mostrar também os tempos de exclusão (pelo menos três por cada equipe durante as competições IHF), o cronometrista deverá escrever o final do tempo de exclusão, junto como número do jogador excluído, em um cartão que ficará sobre a mesa de controle.



As Sinalizações

Quando se apita um tiro livre ou um tiro lateral, os árbitros devem indicar **imediatamente** a direção para onde o tiro deve ser executado (sinalização 7 ou 9).

Logo após isso, se corresponder, a sinalização apropriada e obrigatória deveria ser mostrada, para indicar qualquer punição individual (sinalização 13-14).

Se for conveniente explicar as razões por que um tiro livre ou tiro de 7 metros foi aplicado, então a sinalização 1-6 e 11 poderiam ser mostradas como caráter informativo. A sinalização 11 deveria, contudo, sempre ser mostrada naquelas situações onde um tiro livre por jogo passivo não foi precedido pela sinalização nº 17.

As sinalizações nº 12, 15 e 16 são obrigatórias naquelas situações onde são aplicáveis.

As sinalizações nº 8, 10 e 17 serão usadas caso os árbitros as considerarem necessárias.

Índice das Sinalizações

1. Invasão da área de gol
2. Duplo drible
3. Sobre-passos, segurar a bola por mais de 3 segundos
4. Deter, segurar ou empurrar
5. Golpear
6. Falta de ataque
7. Tiro lateral – direção
8. Tiro de meta
9. Tiro livre – Direção
10. Manter a distância de 3 metros
11. Jogo passivo
12. Gol
13. Advertência (amarelo) / Desqualificação (vermelho) / Informação de relatório escrito (azul)
14. Exclusão (2 minutos)
15. Time-out
16. Permissão para 2 pessoas (que estão autorizadas a participar) entrar na quadra de jogo durante um time – out
17. Gesto de pré-passivo

1. Invasão da área de gol



2. Duplo drible



3. Sobrepassos ou segurar a bola por mais de três segundos



4. Deter, segurar ou empurrar



5. Golpear



6. Falta de ataque



7. Tiro de lateral – Direção



8. Tiro de meta



9. Tiro livre – Direção



10. Manter a distância de 3 metros



11. Jogo passivo



12. Gol



13. Advertência (Amarelo) / Desqualificação (Vermelho) / Informação de relatório escrito (Azul)



14. Exclusão (2 Minutos)



15. Time-out



16. Permissão para 2 pessoas (que estão autorizadas a participar) entrar na quadra de jogo durante um time-out



17. Sinal de Pré-passivo





II. Esclarecimentos das Regras de Jogo

1. Execução de um Tiro Livre após o Apito Final da Partida (2:4-6)	70
2. Time-out (2:8)	71
3. Tempo Técnico (2:10)	72
4. Jogo Passivo (7.11-12)	74
5. Tiro de Saída (10:3)	92
6. Definição de “Clara Chance de Gol” (14:1)	93
7. Intervenção feita pelo Cronometrista ou Delegado (18:1)	94
8. Jogador Lesionado (4:11)	96



1. Execução de um Tiro Livre após o Apito Final da Partida (2:4-6)

Em muitos casos, a equipe que tem a oportunidade de executar um tiro livre após o tempo de jogo ter acabado não está realmente interessada em tentar converter um gol, seja porque o resultado da partida já está definido ou porque a posição de tal tiro está demasiadamente longe da baliza adversária. Mesmo que tecnicamente as regras requeiram que este tiro livre seja executado, os árbitros deveriam compreender e considerar o tiro executado se um jogador, que está aproximadamente na posição correta, simplesmente deixar a bola cair ao solo ou entregá-la na mão dos árbitros.

Naqueles casos em que for evidente que a equipe quer tentar converter um gol, os árbitros devem tentar de encontrar um balanço entre permitir essa oportunidade (mesmo que seja muito pequena) e assegurar que a situação não culmine numa excessiva perda de tempo e “encenações teatrais”. Isto significa que os árbitros devem manter os jogadores de ambas as equipes prontos e em suas respectivas posições, para que o tiro livre possa ser executado sem demoras. As novas restrições indicadas na Regra 2:5 que dizem respeito às posições dos jogadores e as substituições devem ser obedecidas (4:5 e 13:7).

Os árbitros também devem estar alertas para sancionar outras infrações cometidas por parte das duas equipes. Avanços persistentes dos jogadores defensores devem ser sancionados (15:4, 15:9; 16:1b, 16:3d). Além disso, os jogadores atacantes frequentemente violam as regras durante a execução; por exemplo, quando um ou mais jogadores cruzam a linha de tiro livre depois do apito, mas antes da execução (13:7, 3º parágrafo), ou quando o executante se move ou salta ao lançar (15:1, 15:2, 15:3).

É muito importante não validar nenhum gol convertido ilegalmente.



2. Time-out (2:8)

À parte das situações indicadas na Regra 2:8, onde é obrigatório solicitar um time-out, os árbitros deverão julgar a conveniência de solicitá-lo também em outras oportunidades. Algumas situações típicas em que, apesar de não ser obrigatório, pode-se solicitar um time-out em circunstâncias normais são:

- a. Existem influências externas, por exemplo, a quadra deve ser secada.
- b. Um jogador parece estar lesionado.
- c. Uma equipe está claramente gastando tempo, por exemplo, quando demora na execução de um tiro ou quando um jogador lança a bola longe ou não a libera.
- d. Se a bola tocar o teto ou objeto fixado sobre a quadra de jogo (11:1) e a bola for rebatida para muito longe do local do tiro lateral correspondente, causando uma demora inusitada.
- e. Substituir um jogador de quadra por um goleiro para executar um tiro de meta.

Quando se determina a necessidade de solicitar um time-out, nestas e em outras circunstâncias, os árbitros deveriam considerar antes de tudo, se a parada do jogo, sem um time-out, criaria uma desvantagem injusta para uma das equipes. Por exemplo, se uma equipe está vencendo por uma larga margem ao final da partida, então poderia não ser necessária solicitar um time-out para uma breve limpeza de piso. Da mesma forma, se a equipe que estaria em desvantagem por não haver um time-out, é a equipe que, por alguma razão, causou ela mesma, a demora ou a perda de tempo, então, não há obviamente razão para solicitar um time-out.

Outro fator importante é a duração esperada desta interrupção. A duração de uma interrupção causada pela lesão de um jogador é frequentemente difícil de estimar, assim, é mais seguro solicitar um time-out. Inversamente, os árbitros não deveriam apressar-se em solicitar um time-out só porque a bola saiu da quadra de jogo. Em tais casos, a bola frequentemente volta pronta para ser jogada quase que imediatamente. Se isto não ocorrer, os árbitros deveriam se concentrar em colocar a bola reserva rapidamente em jogo (3:4), precisamente para evitar as solicitações desnecessárias de time-out.

~~A obrigatoriedade em solicitar um time-out em conexão com um tiro de 7 metros foi removida. Todavia, em algumas ocasiões, pode ser necessário solicitar um time-out baseado em um juízo subjetivo de acordo com os princípios recém discutidos. Isto pode envolver situações onde uma das equipes claramente demora na execução, incluindo, por exemplo, uma substituição de goleiro ou do executante.~~



3. Tempo Técnico (2:10)

Cada equipe tem o direito de receber um tempo técnico de 1 minuto de duração em cada período do tempo de jogo regular (mas não nas prorrogações).

Uma equipe que deseja solicitar um tempo técnico deverá fazê-lo através de um oficial de equipe que colocará o cartão verde na mesa na frente do cronometrista. É recomendável que o cartão verde possua aproximadamente 15 x 20 cm e tenha uma grande letra "T" em cada lado.

Uma equipe pode solicitar seu tempo técnico somente quando tiver a posse da bola (quando a bola está em jogo ou durante uma interrupção). Desde que a equipe não perca a posse de bola antes que o cronometrista tenha tempo de apitar, (neste caso o cartão verde deveria retornar para a equipe requisitante) será concedido o tempo técnico imediatamente.

O cronometrista, então, interrompe o jogo apitando e para o cronômetro (2:9). Ele faz a sinalização de time-out (nº 15) e aponta com o braço estendido à equipe que requereu o tempo técnico.

O cartão verde é colocado sobre a mesa, no lado da equipe que o requereu e deve permanecer ali durante o tempo técnico.

Os árbitros tomam conhecimento do tempo técnico e o cronometrista inicia, em um cronômetro separado, o controle da duração do tempo técnico. O secretário anota na súmula o tempo de jogo em que o tempo técnico foi solicitado para a equipe correspondente.

Durante o tempo técnico, os jogadores e oficiais de equipe permanecem nas imediações de suas áreas de substituição, seja dentro ou fora da quadra. Os árbitros permanecem no centro da quadra, mas um deles pode aproximar-se da mesa para realizar consultas breves.

Para o propósito das punições segundo a Regra 16, um tempo técnico se define como parte do tempo de jogo (16:10), de tal forma que tanto as atitudes antidesportivas como outras infrações são sancionadas da maneira normal. Neste contexto, é irrelevante se o jogador ou oficial implicado se encontram dentro ou fora da quadra de jogo. Da mesma forma, uma advertência, exclusão ou desqualificação segundo as regras 16:1-3 e 16:6-9 pode ser dada por conduta antidesportiva (8:7-10) ou por ações do tipo indicadas na Regra 8:6b.

Depois de 50 segundos, o cronometrista faz soar um sinal acústico indicando que o jogo será reiniciado em 10 segundos.

As equipes são obrigadas a estar preparadas para reiniciar o jogo quando o tempo técnico expirar. A partida será reiniciada pelo tiro que correspondia à situação quando o tempo técnico foi concedido; ou, se a bola estava em jogo, por meio de um tiro livre a favor da equipe requisitante do tempo técnico, a executar-se no lugar em que se encontrava a bola no momento da interrupção.

Quando o árbitro apitar, o cronometrista libera o tempo no cronômetro.

Nota:

A IHF e as Confederações Continentais e Nacionais podem aplicar regulamentos derivados e de acordo com a Nota na Regra 2:10, cada equipe tem o direito de receber um máximo de três tempos técnicos durante o tempo de jogo regular, mas não durante a prorrogação. Não mais do que dois tempos técnicos podem ser cedidos em cada período do tempo regular de jogo. Entre dois tempos técnicos de uma equipe, o adversário deve ter pelo menos uma vez a posse de bola. 3 cartões verdes, numerados 1, 2 e 3 respectivamente, estão disponíveis para cada equipe.

As equipes recebem os cartões numerados "1" e "2" no primeiro período da partida e os cartões nº "2" e "3" no segundo período, desde que não tenham recebido mais do que um tempo técnico no primeiro período. No caso de terem recebido dois tempos técnicos no primeiro período, receberão somente o cartão verde nº "3".

Durante os últimos 5 minutos do tempo regular da partida, somente um tempo técnico por equipe será concedido.



4. Jogo Passivo (7.11-12)

A. Linhas Gerais

Conceito geral do jogo

Com as regras sobre jogo passivo, a IHF visa promover estilos de jogo atrativos com ritmo alto (contra-ataque, arremesso rápido), poucas interrupções (continuidade) e um bom equilíbrio entre ataque e defesa.

Os árbitros devem, portanto, recompensar a defesa ativa que não envolva jogo sujo ao avaliar jogo passivo.

Fases de jogo rápido que claramente visam criar chances de pontuação não devem ser incluídas na avaliação imediata do jogo passivo.

Objetivos

A aplicação das regras sobre jogo passivo tem os seguintes objetivos:

- reduzir fases sem intercorrências no jogo (exemplos: jogadores caminhando lentamente da sua própria metade da quadra para a metade da quadra do adversário; jogadas táticas no ataque que são usadas apenas para ganhar tempo);
- prevenir métodos de jogo pouco atrativos e atrasos intencionais no jogo;
- reduzir o número de interrupções no jogo;
- promover defesa ativa relacionada à bola, com o objetivo de ganhar a posse da bola e interromper o ataque dos adversários sem cometer faltas.

Isso requer que os árbitros reconheçam e julguem métodos passivos de forma consistente durante todo o jogo.

Situações

O jogo passivo pode surgir em todas as fases do ataque de uma equipe, incluindo, por exemplo:

- quando a bola é movida lentamente pela quadra;
- durante o primeiro ataque posicional (ou seja, fase de construção normal);
- após ações de ataque malsucedidas ou ações de ataque interrompidas por um tiro livre (ou seja, fase de construção mais curta);
- após interrupções do jogo (por exemplo, tempo técnico).

O jogo passivo é normalmente usado com mais frequência nas seguintes situações:

- o placar está próximo do final de um jogo;
- uma equipe tem que jogar com poucos jogadores (cinco contra seis; quatro contra seis; outros);
- situações de gol vazio: a equipe atacante joga sem goleiro (sete contra seis; seis contra seis; outros);
- a defesa ativa destrói/interrompe o ritmo do ataque e impede uma mudança de ritmo direcionada (ver os critérios detalhados);
- diferentes níveis de desempenho das duas equipes (superioridade geral de uma equipe, especialmente na defesa);
- ações de ataque malsucedidas de uma equipe por um longo período de tempo.

Observação do jogo passivo

Vários critérios de observação devem ser aplicados a todos os elementos do ataque de uma equipe, desde a obtenção da posse da bola até sua perda, para reconhecer e avaliar uma tendência ao jogo passivo. No entanto, existem situações especiais nas quais os árbitros podem imediatamente mostrar o sinal de pré-passivo.

Os critérios mencionados nas especificações a seguir raramente se aplicam sozinhos, mas geralmente devem ser julgados em sua totalidade pelos árbitros.

Independentemente disso, existem situações (consulte o capítulo E) nas quais os árbitros podem decidir imediatamente sobre o jogo passivo direto.

Nota:

Mesmo que não seja possível mostrar o sinal de pré-passivo quando a bola estiver fora de jogo, as ações da equipe em posse também devem ser consideradas em tais situações quando o jogo não tiver sido interrompido.

A avaliação dos árbitros sobre uma tendência ao jogo passivo deve ser baseada nos seguintes critérios:

- **critérios gerais** antes do jogo (situação especial do jogo – classificação, importância do resultado final, sistema de eliminação, etc. –, características gerais do jogo, etc.);
- **critérios adicionais** na situação específica do jogo (tempo, pontuação atual, desenvolvimento do jogo, punições, prorrogação, desempenho das equipes, etc.);
- **fases do jogo** (jogo rápido com contra-ataques rápidos – primeira, segunda e terceira onda –, lançamento rápido, primeiro ataque posicional com fase de construção normal, fase de construção mais curta – reorganização);
- **critérios de observação específicos** nas várias fases do jogo (veja o capítulo B. A utilização do sinal de pré-passivo).

Em particular, o impacto do trabalho defensivo ativo em conformidade com as regras deve sempre ser levado em consideração.

As aplicações das regras relacionadas ao jogo passivo têm por objetivo prevenir métodos pouco atrativos de se jogar e demoras intencionais durante o transcurso da partida. Isto requer que os árbitros reconheçam e julguem os métodos passivos de maneira consistente durante a partida.

Os métodos passivos de jogo podem acontecer em todas as fases de ataque de uma equipe, por exemplo, quando a bola estiver se movendo lentamente na quadra durante a fase de construção ou durante a fase de finalização do ataque.

As formas passivas de jogar são tipicamente usadas mais frequentemente nas seguintes situações:

- Uma equipe ganha por pequena margem perto do final da partida;
- Uma equipe tem um jogador excluído;
- Quando a habilidade do adversário é superior, especialmente na defesa.

Os critérios mencionados nas seguintes especificações raramente aplicam por si só, mas sim devem geralmente ser julgados em sua totalidade por parte dos árbitros. Em particular, deve ser tomado em conta o impacto de um trabalho defensivo ativo realizado em conformidade com as regras.

B. A Utilização do Sinal de Pré-Passivo:

O sinal de pré-passivo deveria ser mostrado particularmente nas seguintes situações:

1. Após recuperar a posse da bola: os jogadores caminham lentamente de sua própria metade da quadra para a metade da quadra do adversário

O jogo passivo já pode começar no momento em que uma equipe ganha a posse da bola em sua própria metade da quadra. Um critério de observação importante a esse respeito é como a equipe se move pela quadra de sua própria metade para a metade da quadra do adversário. Isso também se aplica em situações em que a bola não está em jogo (ver também o Esclarecimento nº 2).

Nota:

Situações semelhantes também podem ocorrer durante ataques posicionais para desacelerar a defesa.

Um critério de observação típico é:

- Após recuperar a posse da bola, os jogadores caminham lentamente de sua

própria metade da quadra para a metade do adversário

Nota:

Os árbitros podem mostrar o sinal de pré-passivo no início do primeiro ataque posicional com uma fase de construção normal se a bola for passada muito lentamente para a metade do adversário.

2. Um jogador atrasa a execução de um tiro

Exemplos:

- atrasar um tiro livre (fingindo não saber o local correto ou outro comportamento);
- atrasar um tiro de saída (pelo goleiro recuperando lentamente a bola, por um passe intencionalmente impreciso para o meio ou caminhando lentamente para o meio com a bola);
- atrasar um tiro de goleiro ou um lançamento lateral.

Nota:

Os árbitros devem instruir as equipes a se absterem de tais atrasos quando os notarem pela primeira vez.

O sinal de pré-passivo não pode ser mostrado enquanto a bola estiver fora de jogo; ele pode ser mostrado assim que a bola for colocada em jogo novamente. No entanto, o tempo durante o qual a bola ficou fora de jogo deve ser considerado parte da fase de construção mais curta/mais longa.

Em situações específicas (por exemplo, pouco antes do final do jogo, inferioridade numérica), os árbitros são recomendados a solicitar um time-out em vez de deixar o tempo correr. O jogo será então retomado de acordo com as situações de jogo antes da interrupção.

3. Sinal de advertência em conexão com uma substituição tardia durante a fase de construção normal

Os critérios típicos de observação são:

- todos os jogadores já assumiram suas posições de ataque;
- a equipe inicia a fase de construção com uma sequência preparatória de passes;
- neste momento, a equipe faz uma substituição.

Nota:

Os árbitros devem ter certeza de que um jogador de quadra da equipe atacante seja substituído em vez do goleiro entrar novamente (sem influência no potencial jogo passivo).

- Critério adicional: a equipe espera pelo jogador substituto.

Comentário:

Uma equipe que inicia seu ataque com uma saída rápida (contra-ataque, tiro de saída rápido) de sua própria metade da quadra, mas não consegue uma oportunidade imediata de marcar um gol após atingir a metade da quadra do adversário, pode realizar uma substituição rápida de um ou mais jogadores durante a transição para a fase normal de construção, que não deve ser considerada jogo passivo pelos árbitros.

4. Sinal de advertência durante uma fase de construção excessivamente longa em ataque posicional

Em princípio, cada equipe pode preparar um ataque posicional com uma fase de construção correspondente antes de iniciar uma ação de ataque direcionada com uma mudança de ritmo. Existem duas fases de construção diferentes:

Primeiro ataque posicional com uma fase de construção normal

Após tomar a posse da bola, o primeiro ataque posicional de uma equipe ocorre na metade da quadra adversária se nenhuma defesa individual for feita pelos defensores na metade da equipe atacante (possivelmente também após um contra-ataque rápido ou um tiro de saída rápido malsucedido).

Este primeiro ataque posicional pode demorar mais devido à substituição de jogadores, por exemplo.

Características da fase de construção normal no primeiro ataque posicional são:

- substituição de jogadores;
- os jogadores assumem suas posições no ataque posicional;
- sequência preparatória de passes e/ou ações táticas de ataque (por exemplo, cruzamentos, transições sem mudança de ritmo) com acordos táticos (comunicação) dentro da equipe atacante;
- preparação e início de uma ação tática de ataque direcionada (exemplos: abertura com ações individuais (um contra um) ou meios táticos cooperativos – cruzamentos, transição – etc.).

Nota:

Após uma fase preparatória de construção, os seguintes critérios servem como indicadores para determinar se uma equipe inicia uma ação tática de ataque direcionada:

- mudança direcionada de ritmo em todas as ações de ataque (passes, deslocamentos, etc.);
- ações de ataque em direção ao gol em zonas perigosas;
- ações em que os atacantes fazem contato com os defensores (por exemplo, os defensores seguram e/ou bloqueiam ilegalmente os atacantes).

Fases de construção mais curtas

Existem duas situações diferentes nas quais a equipe atacante pode iniciar a próxima ação de ataque direcionada a partir de uma fase de construção mais curta:

1. O jogo continua após uma tentativa malsucedida de ataque (tentativa malsucedida **sem** interrupção do jogo – por exemplo, tiro).

Após uma fase de construção, o time atacante joga uma ação tática de ataque direcionada com uma mudança de ritmo, que, no entanto, não leva à conclusão do ataque (nenhuma chance de marcar, o time atacante recupera a posse da bola após um chute perdido ou bloqueado, etc.).

2. Após uma ação tática de ataque direcionada, o jogo é **interrompido** e continuado com um lançamento formal (tiro livre, tiro lateral, etc.).

O seguinte se aplica a ambas as situações:

O time no ataque pode jogar outra fase de construção para reorganizar e preparar os próximos meios táticos direcionados, mas esta próxima fase de construção deve ser **mais curta**.

Critério adicional: Uma fase de construção mais curta é recomendada para consistir em quatro a seis passes após um tiro livre, um tiro lateral ou um tiro de meta após um arremesso ao gol que foi bloqueado pelos defensores.

Continuação do jogo em diferentes situações

A tabela a seguir fornece uma visão geral de diferentes situações que podem começar com uma fase de construção normal ou mais curta.

Tabela 1: Continuação do jogo em diferentes situações

Situação	O jogo continua com uma	
	construção normal	construção mais curta
Jogo rápido		
Contra-ataque rápido/tiro de saída rápido (primeira, segunda, terceira onda) – interrupção por tiro livre ou descontinuação e transição para a fase de construção	X	
Contra-ataque rápido/tiro de saída rápido – transição direcionada da terceira onda para o ataque posicional (várias sequências de passes com ações táticas direcionadas) – interrupção por tiro livre ou descontinuação e transição para a fase de construção	X	
Contra-ataque rápido/tiro de saída rápido – transição direcionada da terceira onda para o ataque posicional – fingindo uma transição para a fase de construção normal – ação final direcionada – interrupção por tiro livre	X	
Início do ataque posicional		
Fase de construção normal – meios táticos com mudança de ritmo malsucedida – reorganização (sem interrupção)		X
Fase de construção normal – meios táticos com mudança de ritmo malsucedida – interrupção por tiro livre		X
Fase de construção normal – meios táticos com mudança de ritmo malsucedida – arremesso ou passe bloqueado (o time atacante permanece com a posse da bola)		X
<i>Nota: A bola fica solta por um certo período de tempo.</i>		
Durante um ataque posicional (mais longo)		
Tiro livre/lateral após uma fase de construção mais curta	X	
Ataque malsucedido após uma fase de construção mais curta – o jogo continua	X	
Fase de construção mais curta – meios táticos com mudança de ritmo malsucedida – arremesso ou passe bloqueado (o time atacante permanece com a posse da bola)		X
<i>Nota: A bola fica solta por um certo período de tempo.</i>		
Time-out		
A equipe toma posse da bola em sua própria metade da quadra – TTO imediato	X	
Todos os jogadores em posição/equipe iniciam a primeira fase normal de construção – TTO imediato	X	

Fase normal de construção – meios táticos com mudança de ritmo malsucedida – TTO		X
Situações especiais		
Exclusão contra o time na defesa (com ou sem sinal de pré-passivo sendo mostrado) – o jogo continua sem sinal de pré-passivo sendo mostrado	X	
Tiro de 7 metros – a bola é defendida pelo goleiro – o time atacante permanece com a posse da bola – o ataque posicional continua	X	
O time atacante arremessa ao gol (com ou sem sinal de pré-passivo sendo mostrado) – a bola rebate do gol ou do goleiro diretamente para o time atacante ou o time atacante recebe um tiro lateral	X	

5. Critérios típicos de observação de uma fase de construção excessivamente longa

Os seguintes critérios de observação, que frequentemente ocorrem em combinação, são relevantes para fases de construção excessivamente longas:

- o time atacante não consegue uma mudança de ritmo entre a fase de construção e uma ação tática de ataque direcionada que leva a uma chance de marcar um gol;
- os jogadores estão recebendo a bola repetidamente enquanto estão parados ou se afastando do gol;
- driblando a bola repetidamente enquanto estão parados/se afastando do gol (sem impacto direto de um oponente);

Comentário:

Ações **preparatórias** um contra um, nas quais o jogador com a bola, frequentemente enquanto quica a bola, tenta mover o oponente direto em uma determinada direção para então iniciar uma ação de ataque direcionada, não devem ser levadas em consideração.

- vários passes entre dois jogadores sem contato com a defesa (nenhuma ação perigosa em direção ao gol);
- a bola é jogada de volta para a metade da quadra do time atacante, mesmo que os oponentes não estejam colocando nenhuma pressão sobre eles;
- a defesa ativa interrompe o ritmo dos passes/movimentos dos atacantes;
- em geral: nenhum contato com a defesa; quando confrontado por um oponente, o jogador atacante se afasta prematuramente, espera que os árbitros interrompam o jogo ou não ganha vantagem espacial sobre o defensor;
- a bola está sendo levada para longe do gol e/ou dos defensores.

Nota:

Critérios adicionais para a avaliação de fases de construção mais curtas

Após quatro a seis passes em uma fase de construção mais curta (dependendo do nível de desempenho das equipes), a equipe atacante deve iniciar a próxima ação de ataque com uma mudança de ritmo e direcionada ao gol (por exemplo, um contra um, cooperação em grupo, cruzamento, transição). O número de passes fornecido serve apenas como orientação e os árbitros não devem contar os passes.

Se uma equipe precisar de uma segunda ou mais fases de construção mais curtas no mesmo ataque, o número de passes preparatórios pode ser menor que quatro a seis. Mas, em qualquer caso, os árbitros devem pelo menos conceder ao time atacante três passes para uma fase de construção mais curta, a menos que o time atacante tenha atrasado a execução do arremesso.

Defesa ativa

Em termos de equilíbrio entre ataque e defesa, os árbitros devem considerar, acima de tudo, o efeito do jogo defensivo ativo.

Com o jogo defensivo ativo, os defensores tentam pressionar o time atacante sem interromper o jogo (sem faltas/tiros livres).

Os times buscam os seguintes objetivos táticos com estratégias defensivas ativas:

- atacar/bloquear passes/espacos;
- forçar os atacantes para o fundo da quadra (os atacantes não podem receber um passe com segurança e devem recuar, por exemplo);
- destruir/interromper o ritmo do ataque;
- destruir/interromper o tempo dos meios táticos;
- provocar passes ou chutes indesejados;
- provocar erros técnicos/táticos.

Nota:

Os árbitros devem fazer uma distinção clara entre um comportamento defensivo predominantemente orientado para faltas e um jogo defensivo ativo que tenta pressionar o ataque (sem faltas).

Faltas que resultam em tiro livre

Interrupções frequentes que levam a um tiro livre também podem ser usadas para avaliar o jogo passivo. O critério de observação é:

- O atacante em posse da bola permite uma interrupção (parando um movimento para frente em direção ao gol, afastando-se do gol, esperando os árbitros apitarem)

Observação:

Ações de ataque que visam claramente provocar faltas que levam a uma interrupção por tiro livre em vez de criar chances de marcar um gol são indicadores de jogo passivo.

É importante observar a diferença no objetivo tático em comparação com as ações normais de um contra um, que visam alcançar um avanço bem-sucedido em direção ao gol ou uma vantagem posicional sobre o adversário.

Importante: A qualidade do contato físico regular deve sempre ser avaliada pelos árbitros.

Diretrizes gerais:

Os árbitros devem sempre julgar a situação de todo o ataque desde o início:

- Existe uma tendência ao jogo passivo desde o início?
- Qual é a situação no jogo (placar, tempo de jogo, punição, superioridade geral de um time, etc.)?

Meios táticos no ataque para enganar os árbitros

Como parte do desenvolvimento atual do jogo, pode-se observar – especialmente em situações em que o time atacante joga com poucos jogadores ou com o gol vazio – que os times iniciam ações de ataque (por exemplo, cruzamentos, transições) sem a intenção de atacar diretamente o gol. Essas ações servem apenas para enganar os árbitros e ganhar tempo.

Os critérios de observação são:

- os jogadores correm paralelos à linha de tiro livre sem contato com a defesa (geralmente longe do gol);
- os jogadores em posse da bola se afastam do gol cedo (rotação inicial da parte superior do corpo na direção do passe; contato visual com o destinatário do passe, os jogadores não estão olhando na direção do gol), principalmente em ações um contra um;
- os jogadores da quadra de defesa fingem passes profundos para o jogador da linha sem representar uma ameaça (abrindo espaços para um possível passe em profundidade ou largura com grandes chances de gol);
- mudanças frequentes de posição sem atacar áreas perigosas (por exemplo, o espaço entre dois defensores).

Avaliação do jogo passivo em sete contra seis

É importante que os árbitros considerem a estrutura alterada do jogo. Em geral, podemos observar táticas diferentes quando um time joga sete contra seis:

- menos movimentos (sem movimentos claros para frente ou cruzamentos);

- os jogadores da quadra de defesa estão posicionados mais perto da defesa;
- mudanças de ritmo com passes rápidos e explosivos;
- saltos táticos para manter os defensores em suas posições;
- passes de retorno repetidos para manter os oponentes em um lado do ataque.

Caso contrário, os mesmos critérios de observação para o jogo passivo se aplicam. Deve-se levar em conta que os times geralmente jogam ataques longos nessas situações, pois uma virada resultaria em uma chance para os oponentes atacarem o gol vazio.

O comportamento dos defensores é outro critério de observação importante (defesa ativa – sem faltas – para interromper o ímpeto dos atacantes em vantagem numérica deve ser recompensada).

Gerenciando o jogo passivo no final do jogo

Em geral, a linha para decisões de jogo passivo deve ser a mesma durante todo o jogo.

No entanto, em um ataque no último minuto do jogo, que geralmente pode ser o último ataque, o time atacante pode tentar iniciar apenas uma ação tática direcionada para criar uma chance de marcar um gol pouco antes do final do jogo.

Mostrar o sinal de pré-passivo alguns segundos antes do final do jogo (de acordo com a linha para o jogo inteiro) não faria sentido, pois não teria consequências.

Portanto, os árbitros devem decidir sobre mostrar o sinal de pré-passivo assim que critérios claros de observação para jogo passivo forem cumpridos (equilíbrio entre times atacantes e defensores) dependendo da situação no jogo (tempo de jogo restante, situação geral – placar, resultado final) e comportamento do time atacante a partir do momento da posse da bola.

No entanto, o time atacante deve ter tempo suficiente para uma fase normal de construção.

B1. Sinal de Pré-passivo quando as substituições forem realizadas lentamente ou quando a bola for movimentada lentamente na quadra:

Os indicadores típicos desta situação são:

- Os jogadores estão parados nas imediações do centro da quadra, esperando as substituições ser completadas;
- Um jogador está demorando na execução de um tiro livre (fingindo não saber o lugar correto), de um tiro de saída (através de uma lenta reposição de bola feita pelo goleiro, com um passe errado até o centro ou por caminhar lentamente com a bola até o centro), de um tiro de meta ou de

um tiro lateral, depois de a equipe ter sido previamente advertida pelo uso de tais práticas lentas;

- Um jogador estiver parado driblando a bola;
- A bola for jogada para trás na própria meia quadra de jogo, mesmo quando os adversários não estão exercendo nenhuma pressão.

B2. Sinal de Pré-passivo em relação a uma substituição tardia, durante a fase de construção do ataque:

Os indicadores típicos desta situação são:

- Todos os jogadores já ocuparam as devidas posições no ataque;
- A equipe começa a fase de construção com passes preparatórios;
- Logo após essa etapa ter começado, a equipe realiza uma substituição.

Comentário:

Uma equipe que tentou um contra-ataque rápido partindo da sua própria meia quadra, mas falhou em conseguir uma oportunidade imediata de marcar um gol depois de alcançar a meia quadra do adversário, deve ter a oportunidade de realizar uma rápida substituição de jogadores nesse estágio.

B3. Durante uma fase de construção excessivamente longa:

Em princípio, uma equipe deve sempre ter permissão para realizar uma fase de construção com uma etapa de passes preparatórios antes que ela possa começar uma ação de ataque.

Os indicativos típicos de uma fase de construção excessivamente longa são:

- A equipe atacante não realiza nenhuma ação de ataque objetiva.

Comentário:

Uma ação de ataque objetiva existe particularmente quando a equipe atacante utiliza métodos táticos para mover-se de tal forma que seus jogadores ganhem uma vantagem espacial sobre os defensores, ou quando aumentam o ritmo de ataque em comparação com a fase de construção:

- Seus jogadores estão recebendo repetidamente a bola enquanto estão parados ou distanciando-se da baliza;
- Driblam repetidamente a bola enquanto estão parados;
- Quando, confrontado por um oponente, o jogador atacante afasta-se prematuramente esperando que os árbitros interrompam o jogo; ou não ganha nenhuma vantagem espacial sobre o defensor;
- Ações defensivas ativas: a existência de métodos ativos de defesa impede os atacantes de aumentar o ritmo, porque os defensores

- bloqueiam as trajetórias da bola, ou o caminho dos jogadores;
- Um critério especial para fases de construção excessivamente longas é quando a equipe atacante não consegue aumentar claramente o ritmo para passar da fase de construção para a fase de finalização.

C. Como deveria ser utilizado o Sinal de Pré-Passivo:

Se um árbitro (pode ser o árbitro central ou de gol) reconhece a ocorrência do jogo passivo, deve levantar seu braço (sinalização nº 17) para indicar que, em seu juízo, a equipe que está em posse da bola não está tentando chegar a uma posição de arremesso à baliza. Os árbitros devem mostrar o sinal de pré-passivo ao mesmo tempo, quando um jogador tiver a bola sob controle. O outro árbitro deveria também mostrar a mesma sinalização.

O sinal de pré-passivo informa que a equipe que está em posse da bola não está fazendo nenhuma tentativa para criar uma oportunidade de gol, ou que está atrasando repetidamente o reinício do jogo.

A sinalização se mantém até que:

- O ataque tenha finalizado, ou
- O sinal de pré-passivo já não tenha mais validade (ver comentário abaixo)

Um ataque começa quando a equipe toma posse da bola e se considera finalizado quando a equipe converte um gol ou perde a posse.

O sinal de pré-passivo normalmente tem validade durante o resto do ataque. No entanto, durante o curso de um ataque há duas situações onde o julgamento de jogo passivo já não é mais válido, e o sinal de pré-passivo deve cessar imediatamente:

1. A equipe em posse arremessa ao gol e a bola retorna diretamente até a equipe atacante após rebater na baliza ou no goleiro ou a equipe atacante recebe um tiro lateral ou um tiro de meta ou resulta em um tiro lateral para esta mesma equipe;
2. Um jogador ou um oficial da equipe defensora recebe uma punição progressiva conforme a Regra 16, devido a uma infração ou a uma conduta antidesportiva.

Nestas duas situações, a equipe em posse deve ter a permissão para uma nova fase de construção normal.

Diretrizes para mostrar o sinal de pré-passivo

O sinal de pré-passivo não deve ser mostrado

- durante movimentos claros e potentes para frente do time atacante,

- quando meios táticos começam com mudança de ritmo.

O sinal de pré-passivo geralmente não deve ser mostrado imediatamente após um tiro livre ter sido executado.

O time atacante deve primeiro ter a oportunidade de uma nova fase de construção (veja a visão geral na Tabela 1).

Situações de jogo em que é apropriado mostrar o sinal de pré-passivo:

- passes para o fundo da quadra;
- passes para companheiros de equipe que estão se movendo para trás;
- potenciais linhas de passe para o jogador com a bola são ativamente bloqueadas por jogo defensivo ativo;
- o jogador com a bola se afasta do gol.

Em geral, isso se aplica quando o momento, o ritmo do ataque posicional ou os meios táticos são destruídos.

D. Depois de mostrar o Sinal de Pré-Passivo:

Quando os árbitros mostram o sinal de pré-passivo, o time atacante tem um máximo de quatro passes para finalizar o ataque com um chute a gol (7:11-12).

Nota:

As Federações Nacionais têm o direito de aplicar regulamentações divergentes em suas áreas de responsabilidade em relação ao número de passes dependendo da idade e da estrutura de desempenho. O número máximo de passes permitidos é seis.

~~Depois de mostrar o sinal de pré-passivo, os árbitros deveriam permitir que a equipe em posse de bola tenha algum tempo para mudar sua atuação. A respeito disso, os árbitros devem ter em conta os níveis de destreza de acordo com as diferentes idades e categorias de jogo.~~

~~A equipe advertida deveria ter dessa forma a possibilidade de preparar uma ação de ataque à baliza.~~

~~Se a equipe em posse de bola não faz uma tentativa reconhecida de alcançar uma posição de onde possa realizar um arremesso à baliza, (critérios para tomada de decisão ver D1 e D2), então um dos árbitros decide que isto é jogo passivo no momento em que nenhum arremesso ao gol for executado depois de 4 passes (7:11-12).~~

As seguintes ações não são consideradas como passes:

- Se uma tentativa de passe não pôde ser controlada devido a uma falta

- cometida pelo jogador defensor.
- Se uma tentativa de passe for rebatida por um jogador defensor em direção à linha lateral ou de fundo.
 - Uma tentativa de arremesso for bloqueada por um adversário e desviado para fora da linha lateral ou da linha de fundo.

Critérios para tomada de decisão depois de mostrar o sinal de pré-passivo:

D1. A equipe atacante:

- Não há claro aumento no ritmo;
- Não há ações de ataque em direção à baliza;
- Ações um contra um, onde não se ganha vantagem espacial;
- Demoras ao jogar a bola (por exemplo, porque a trajetória dos passes está sendo bloqueada pela equipe defensora).

D2. A equipe defensora:

- A equipe defensora tenta impedir um aumento no ritmo ou uma ação de ataque mediante métodos defensivos ativos e regulamentários.
- Se a equipe defensora tenta interromper uma sequência de passes da equipe atacante cometendo infrações de acordo com a Regra 8:3, então este comportamento tem que ser consistentemente punido progressivamente.

Notas com relação ao número máximo de passes:

1. Antes da execução do 4º passe:

- Se os árbitros apitarem um tiro livre ou tiro lateral para a equipe atacante depois que o sinal de pré-passivo tiver sido mostrado, isto não interrompe a contagem dos passes.
- **Do mesmo modo** Se um passe ou arremesso a baliza for bloqueado por um jogador de quadra da equipe defensora e a bola volta para a equipe atacante (mesmo sendo um tiro de meta), **é contado como um passe, isto não interrompe a contagem dos passes.**

2. Depois da execução do 4º passe:

- Se um tiro livre, um tiro lateral (ou um tiro de meta) for concedido para a equipe atacante depois do 4º passe, a equipe tem a possibilidade de combinar **esse um** tiro com um passe adicional para finalizar o ataque.
- O mesmo se aplica se o tiro executado depois do 4º passe for bloqueado pela equipe defensora e a bola for **desviada diretamente** para a equipe atacante ou atravesse a linha lateral ou de fundo. **Nestes casos, Neste caso,** a equipe

atacante tem a possibilidade de finalizar o ataque fazendo um passe adicional.

3. Antes do 5º passe ser concluído:

Os árbitros podem decidir por jogo passivo nas seguintes situações:

- o jogador com a bola fica parado e procura uma oportunidade de passar por um longo período de tempo;
- os atacantes tentam repetidamente ser derrubados pelos defensores para conseguir um tiro livre;
- os atacantes se movem para trás para o fundo da quadra;
- o jogador com a bola passa a bola para o fundo da quadra como resultado de uma defesa ativa;
- o jogador com a bola não tem possibilidade de passar por causa da defesa ativa.

E. Apêndice: Situações especiais em que os árbitros podem decidir diretamente por jogo passivo

Em situações especiais, os árbitros podem decidir diretamente por jogo passivo contra o time atacante a qualquer momento, mesmo quando eles ainda não mostraram o sinal de pré-passivo.

1. Omitir uma chance clara de marcar

Os critérios de observação são:

- O atacante com a bola tem um caminho direto aberto para o gol (espaços abertos).
- Não há adversário direto entre o gol e o atacante com a bola.
- Os atacantes com a bola param de avançar, não aproveitando uma chance clara de marcar um gol ou uma chance de passar para um companheiro de equipe em uma posição ainda melhor. No entanto, os árbitros devem levar em consideração o impacto desse passe. Se um passe for jogado para um companheiro de equipe em uma posição melhor, não se pode decidir por jogo passivo direto.

Situações típicas de jogo:

- Interromper um contra-ataque rápido (nenhum adversário entre o atacante e o gol)
- Não atacar o gol apesar da chance de um avanço aberto em ataque posicional ou em situações com defesa individual (grandes espaços abertos)

2. Arremessos abertos da ala (ponta)

Em uma situação com um arremesso aberto onde há espaço aberto suficiente na ala (ponta), o jogador salta para a área de gol com o corpo inteiro e controle da bola (sem contato ou impacto de um adversário). Em vez de arremessar para o gol, o jogador passa a bola de volta para um companheiro de equipe no fundo da quadra (sem cooperação de ataque direto entre os atacantes saltando sobre a área de gol).

3. Defesa individual na metade da quadra do adversário

O time defensor joga defesa individual na metade da quadra do adversário. O time atacante não faz nenhuma tentativa séria de atacar o gol.

Os critérios de observação são:

- ações (quicar, driblar, passes) que não visam atacar o gol, onde o jogador com a bola não é pressionado por um adversário;
- um passe longo é jogado para a metade da quadra do próprio time, embora outras opções estivessem disponíveis;
- o jogador com a bola quica a bola no local enquanto está parado.

Indicações de uma redução do ritmo

- Ações laterais e não em profundidade em direção à baliza;
- Frequentes correrias diagonais em frente aos defensores sem exercer nenhuma pressão sobre eles;
- Não há ações em profundidade, tais como confrontar-se com o adversário 1 contra 1 ou passar a bola a jogadores posicionados entre as linhas de área de gol e da área de tiro livre;
- Repetidos passes entre dois jogadores sem nenhum claro incremento de ritmo ou ação em direção à baliza;
- Passar a bola entre todas as posições em quadra (extremos, pivôs e armadores) sem nenhum claro aumento de ritmo ou ações reconhecíveis em direção à baliza.

Indicações de ações 1 contra 1 onde não se ganha vantagem espacial

- Ações 1 contra 1 onde é obvio que não há lugar para uma penetração (vários adversários bloqueiam o caminho a essa penetração);
- Ações 1 contra 1 sem o propósito de penetrar em direção a baliza;
- Ações 1 contra 1 onde o objetivo é simplesmente obter um tiro livre (por exemplo, permitir ser "agarrado" ou desistir da ação 1 contra 1 mesmo quando houve a possibilidade de penetração).

Indicações de métodos defensivos ativos em conformidade com as regras

- — Tratar de não cometer infrações para evitar interromper o jogo;
- — Obstruir as trajetórias dos atacantes, talvez usando dois defensores;
- — Movimentos para frente, para bloquear as trajetórias de passe;
- — Movimento dos defensores para frente, forçando os atacantes a se mover para trás em seu campo;
- — Provocar que o ataque passe a bola para trás, para posições inofensivas.



5. Tiro de Saída (10:3)

Execução do Tiro de Saída

Para a interpretação da Regra 10.3, como um princípio normativo, os árbitros deveriam ter em conta o objetivo de encorajar às equipes a executar o tiro de saída de forma rápida. Isto significa que os árbitros deveriam evitar ser rigorosos e não deveriam buscar motivos para interferir ou sancionar as equipes que tratam de executá-lo rapidamente.

Por exemplo, os árbitros devem evitar anotar os gols em seus cartões ou realizar outras tarefas que lhes impeçam de verificar rapidamente a posição dos jogadores em campo. O árbitro central deve estar preparado para apitar no exato momento em que o executante alcança a posição correta, desde que não haja nenhuma clara necessidade de corrigir a posição dos outros jogadores. Os árbitros devem ter em mente que os companheiros do jogador executante podem mover-se e cruzar a linha central logo que soar o apito. (Este caso é uma exceção do princípio básico da execução dos tiros).

Execução sem a Área de Tiro de Saída

Apesar de a regra mencionar que o executante deve colocar um pé sobre a linha central, com uma tolerância de 1,5 metros para cada lado, os árbitros não deveriam ser excessivamente exigentes com relação a uns poucos centímetros. O principal é evitar as situações injustas e as incertezas para o adversário com respeito onde e quando se executa o tiro de saída.

Além do mais, a maioria das quadras de jogo não tem o ponto central marcado e em alguns casos tem a linha central interrompida por anúncios publicitários no centro. Nestas situações, tanto o executante como o árbitro, necessitarão estimar a correta posição e qualquer insistência na exatidão seria irreal e inapropriada.



6. Definição de “Clara Chance de Gol” (14:1)

Para os propósitos da Regra 14:1, uma clara chance de gol existe quando:

- a. Um jogador que tem o domínio da bola e o corpo equilibrado, se encontra perto da área de gol da equipe adversária com a possibilidade de arremessar ao gol, sem que nenhum jogador seja capaz de impedir o arremesso por meios legais.

Isto também se aplica se o jogador ainda não tem controle da bola, mas está pronto para uma recepção imediata da mesma, sempre e quando não haja um jogador adversário em posição de evitar a recepção da bola por meios legais.

- b. Um jogador que tem domínio da bola e o corpo equilibrado estiver correndo (ou driblando) sozinho em contra-ataque em direção ao goleiro, sem que nenhum jogador da equipe adversária seja capaz de colocar-se a sua frente e parar o contra-ataque.

Isto também se aplica se o jogador ainda não tem controle da bola, mas está pronto para uma recepção imediata da mesma, e o goleiro adversário por meio de uma colisão como se indica no Comentário da Regra 8:5 impede a recepção da bola. Neste caso especial, as posições dos jogadores defensores são irrelevantes.

- c. Um goleiro abandona sua área de gol e um adversário, que está com a bola dominada e seu corpo equilibrado, tem uma clara e desimpedida oportunidade de arremessar a bola dentro da baliza vazia.



7. Intervenção feita pelo Cronometrista ou Delegado (18:1)

Se o cronometrista ou um Delegado intervêm quando a partida já está interrompida, então o jogo se reinicia com o tiro que corresponda à razão da interrupção.

Se o cronometrista ou um Delegado interromper a partida quando a bola está em jogo, aplicam-se as seguintes regulações:

A. Substituição ilegal ou entrada ilegal de um jogador (Regras 4:2-3, 5-6)

O cronometrista (ou Delegado) deve interromper a partida imediatamente, sem ter em conta o conceito da “vantagem” que se indica nas Regras 13:2 e 14:2. Se esta interrupção evitar uma clara chance de gol, e se essa interrupção foi devido a uma infração cometida pela equipe defensora, o jogo se reiniciará mediante a execução de um tiro de 7 metros de acordo com a Regra 14:1a. Em todos os outros casos, a partida se reinicia com um tiro livre.

O jogador culpado será sancionado de acordo com a Regra 16:3. No entanto, no caso de entrada ilegal segundo a Regra 4:6 durante uma clara chance de gol, o jogador será sancionado de acordo com a Regra 16:6b em conjunção com a Regra 8:10b.

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

1. Intervenção do cronometrista

O cronometrista deveria esperar até a próxima interrupção no jogo e nesse momento informar aos árbitros.

Se apesar disto o cronometrista interromper a partida enquanto a bola estiver em jogo, a partida se reiniciará com um tiro livre favorável a equipe que tinha a bola no momento da interrupção.

Se a interrupção foi causada por uma violação cometida pela equipe defensora e por conta disso uma clara chance de gol foi impedida, então deve-se conceder um tiro de 7 metros de acordo com a Regra 14:1b.

(O mesmo se aplica se o cronometrista interromper o jogo devido a um pedido de tempo técnico, e os árbitros o recusam porque a oportunidade é incorreta. Se uma clara chance de gol for evitada por esta interrupção, então se deve conceder um tiro de 7 metros.)

O cronometrista não tem o direito de punir disciplinarmente um jogador ou oficial de equipe. O mesmo se aplica aos árbitros se é que eles não observaram pessoalmente a infração. Em tais casos, só podem dar uma advertência informal. Se a infração informada relaciona-se com as Regras 8:6 ou 8:10, devem enviar um relatório escrito.

2. Intervenção do Delegado

Os Delegados Técnicos da IHF, de uma Confederação Continental ou Nacional, que estejam com funções durante a partida, têm o direito de informar aos árbitros sobre uma decisão que esteja em contradição com as regras de jogo (exceto em caso de uma decisão dos árbitros baseada em suas observações dos fatos) ou da existência de uma infração na área de substituições.

O Delegado pode interromper a partida imediatamente. Neste caso, o jogo se reinicia com um tiro livre para a equipe que não cometeu a infração que levou a esta interrupção. Se a interrupção foi causada por uma falta cometida pela equipe defensora e tal intervenção impediu uma clara chance de gol, então deve-se conceder um tiro de 7 metros de acordo com a Regra 14:1a.

Os árbitros estão obrigados a aplicar uma punição disciplinar de acordo com as instruções do Delegado.

Os feitos relacionados com infrações das Regras 8:6 ou 8:10 devem ser relatados por escrito.



8. Jogador Lesionado (4:11)

Se um jogador parecer estar lesionado dentro da quadra, as seguintes medidas devem ser tomadas:

a) Se os Árbitros estão totalmente seguros de que um jogador lesionado precisa de atendimento médico dentro da quadra, eles imediatamente mostram as sinalizações nos 15 e 16. Então esse jogador tem que obedecer as instruções da Regra 4:11 2o parágrafo após receber o atendimento.

Em todos os outros casos, os árbitros pedirão aos jogadores que se levantem e que recebam atendimento médico fora da quadra. Se não for possível para o jogador em questão, os árbitros mostrarão as sinalizações nos 15 e 16. A Regra 4:11 2o parágrafo será aplicada.

Infrações a estas disposições serão punidas como atitude antidesportiva.

Se um jogador, que tem que deixar a quadra de jogo por três ataques, for punido com uma exclusão por 2 minutos, então ele tem permissão de reentrar na quadra após expirar sua exclusão não importando o número de ataques jogados.

Se uma equipe se recusar a ministrar o tratamento necessário ao jogador, o "responsável pela equipe" será punido progressivamente (ver Regra 4:2, 3o parágrafo).

b) O cronometrista e o secretário ou Delegado serão responsáveis por contar o número de ataques. Eles informam a equipe em questão tão logo seja possível ao jogador reentrar na quadra.

Um ataque começa com a posse de bola e termina quando um gol for marcado ou a equipe atacante perder a bola.

Se uma equipe estiver de posse de bola quando seu jogador precisar atendimento, este ataque será considerado como primeiro ataque.

c) A Regra 4:11 2o parágrafo não se aplica no seguintes casos:

- se a necessidade de tratamento da lesão dentro da quadra de jogo foi resultado de uma ação ilegal de um adversário que foi punido progressivamente pelos árbitros;
- se a cabeça do goleiro for atingida pela bola e o tratamento dentro da quadra for necessário.



III. Regulamento da Área de Substituição

1. As áreas de substituições estão situadas fora da linha lateral, à esquerda e à direita do prolongamento da linha central e se estendem até o final dos respectivos bancos de suplentes (compatível com a fileira de cadeiras, que também é permitida), e também se estendem por trás dos bancos suplentes se houver espaço (Regras de Jogo: Ilustração 1).

As regulamentações para os eventos/competições organizados pela IHF ou Confederações Continentais prescrevem que os bancos de suplentes e também as respectivas áreas dos “treinadores” deverão começar a uma distância de 3,5 m da linha central. Isto também se recomenda para jogos de todos os níveis.

Nenhum tipo de objetos devem ser colocados ao longo da linha lateral em frente dos bancos de suplentes (no mínimo, por 8 metros da linha central).

2. Somente os jogadores e oficiais de equipe inscritos na súmula de jogo estão autorizados a permanecer na área de substituição (4:1-2).

Nos casos em que seja necessária a presença de um intérprete, este deverá situar-se atrás da área de substituições.

3. Os oficiais de equipe presentes na área de substituição devem estar completamente vestidos com roupas esportivas ou roupa civil. As cores que podem causar confusão com os jogadores de quadra da equipe adversária não serão permitidas.
4. O secretário e o cronometrista deverão colaborar com os árbitros para controlar a ocupação da área de substituição, antes e durante a partida.

Se antes de começar a partida houver uma infração das Regras referente à área de substituição, o jogo não deve começar até que as infrações tenham sido sanadas. Se uma infração a estas Regras acontecer durante o transcurso da partida, o jogo não deve continuar após a próxima interrupção até que a questão seja resolvida.

5. Durante a partida, os oficiais de equipe têm o direito e o dever, de dirigir e ocupar-se de sua equipe mantendo um espírito ético e desportivo de acordo com a estrutura das Regras. A princípio deveriam sentar no banco de suplentes.

No entanto, aos oficiais é permitido deslocarem-se dentro da “área de treinadores”. A “área de treinadores” começa a 3,5 m da linha central e termina a 8 m da linha externa do gol respectivo e inclui, tanto quanto possível, a área

diretamente atrás do banco. O fim da "área de treinadores" deve ser marcado por uma linha ou faixa adesiva de 50 cm de comprimento e 5 cm de largura que se conecta à linha lateral fora da quadra de jogo.

Os movimentos e a posição dentro da "área de treinadores" são permitidos com o propósito de dar conselhos táticos e prover cuidados médicos. Em princípio, somente um oficial de equipe de cada vez, tem permissão para ficar de pé ou movimentar-se. Contudo, sua posição ou seu comportamento não deve interferir nas ações dos jogadores que estão na quadra. No caso de uma infração a estes regulamentos, o oficial será punido progressivamente.

Por suposto, se permite que um oficial abandone a "área de treinadores" para imediatamente entregar o "cartão verde" e requerer um tempo técnico. Não obstante, os oficiais não têm permissão para abandonar a área de treinadores com o cartão verde e ficar de pé, na mesa de controle, esperando um momento para solicitar o tempo técnico.

O "oficial responsável pela equipe" pode, em situações especiais, abandonar a "área de treinadores", por exemplo, para um contato necessário com o secretário ou cronometrista.

Em princípio, os jogadores que se encontram na área de substituição deveriam ficar sentados no banco de suplentes.

Não obstante, aos jogadores é **permitido**:

- Movimentarem-se atrás do banco de suplentes para aquecer, sem bola, e sempre que haja espaço suficiente e que isso não confunda os adversários.

Não é permitido aos jogadores ou oficiais:

- Interferir ou insultar os árbitros, Delegados, secretário/cronometrista, jogadores, oficiais de equipe ou espectadores, comportando-se provocativamente ou protestando de qualquer outra maneira antidesportiva (verbalmente, com gestos ou expressões faciais).
- Abandonar a área de substituição de modo a influenciar a partida.

Geralmente se espera que os oficiais de equipe e os jogadores permaneçam dentro da área de substituição de sua equipe. No entanto, se um oficial de equipe abandonar a área de substituição e se posicionar em outro lugar, perde o direito a guiar e conduzir sua equipe e deve retornar à área de substituição para recuperar seus direitos.

Geralmente, os jogadores e oficiais de equipe permanecem sob a jurisdição dos árbitros durante a partida, e as regras normais para as punições disciplinares

também se aplicam se um jogador ou oficial decide ocupar uma posição longe da quadra e fora da área de substituição. Por consequência, as condutas antidesportivas, condutas antidesportivas graves e as condutas antidesportivas extremas serão sancionadas da mesma maneira como se a infração tivesse acontecido na quadra ou na área de substituições.

6. Em caso de infrações ao Regulamento da Área de Substituição, os árbitros ou os Delegados são obrigados a agir de acordo com as Regras 4:2 3o parágrafo, 16:1b, 16:3d ou 16:6b-d (advertência, exclusão ou desqualificação).

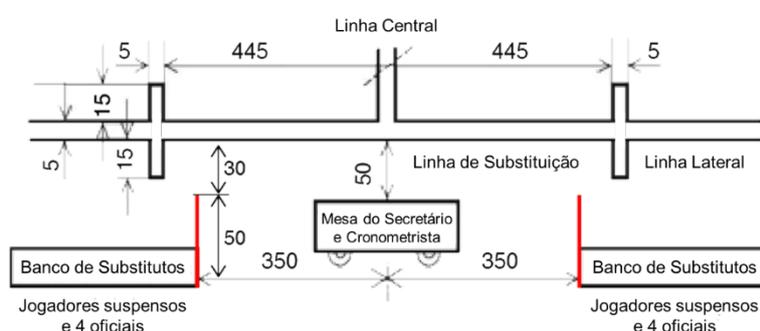


IV. Guia Geral e Interpretações

Marcações da quadra de jogo (Regra 1, Regulamento da Área de Substituição Seção 1)

A linha de limitação da “área do treinador” é feita com o propósito de informação.

Esta linha tem 50 cm de comprimento e é desenhada a uma distância de 350 cm (para fora da quadra, paralela a linha central). Ela começa a uma distância de 30 cm para fora da linha lateral (dimensões recomendadas).



Balizas antitombamento (Regra 1:2)

As balizas devem estar firmemente fixadas ao solo, às paredes atrás delas ou dotadas de sistema antitombamento. Esta nova disposição foi aprovada com o objetivo de evitar acidentes.

Goleiro lesionado em conexão com tiro livre (Regra 2:5)

Se o goleiro se lesionar em um tiro livre após o sinal final, a equipe defensora poderá substituí-lo. Esta exceção não se aplica aos jogadores defensores.

Tiro livre ou tiro de 7 metros após o sinal final (Regras 2:5, 8:10c 8:11a)

Em caso de infrações ou conduta antidesportiva por parte dos defensores durante a execução de um tiro livre ou tiro de 7 metros após o sinal final, estes defensores deverão ser punidos de acordo com as Regras 16:3, 16:6 ou 16:9. O tiro deve ser repetido (Regra 15:9, parágrafo 3). A regra 8:11a não é aplicável em tais casos.

Tempo Técnico (Regra 2:10, Esclarecimento no 3)

O início dos últimos cinco minutos do tempo de jogo começa quando o cronometro indica 55:00 ou 05:00.

Uso de bolas reservas (Regra 3:3)

A IHF, as Confederações Continentais e as Federações Nacionais têm o direito de permitir o uso de bolas reservas que não sejam colocadas na mesa do cronometrista. O uso de uma bola reserva é decidido pelos árbitros de acordo com a Regra 3:4.

Substituições de Jogadores e Oficiais (Regras 4:1 – 4:2)

No evento em que a equipe não ultrapassou o número máximo permitido de jogadores (Regra 4:1) ou oficiais (Regra 4:2), será autorizado:

- Registrar alguém como oficial que foi inicialmente registrado como jogador.
- Registrar alguém como jogador que foi inicialmente registrado como oficial.

O número máximo de jogadores e oficiais respectivos não deve ser excedido. A função original do jogador ou do oficial na súmula deve ser excluída. Não é permitido substituir um jogador ou um oficial da sua função original que previamente já tenha sido excluído. Além do mais não é permitido excluir um participante que já tenha determinada função de modo a fazer uma substituição em conformidade com o número máximo permitido. Não é permitido registrar uma pessoa como jogador e oficial.

A IHF, as Confederações Continentais e Nacionais têm o direito de aplicar variações deste regulamento em suas áreas de responsabilidade.

Punições pessoais resultadas da mudança de função (advertência, exclusão) devem ser consideradas em ambas, na cota pessoal e na cota respectiva do “jogador” e “oficial”.

Substituição dos jogadores (Regra 4:4)

Os jogadores devem sempre sair e entrar na quadra sobre as linhas de substituição de sua equipe. Jogadores lesionados que saírem da quadra quando o tempo de jogo esteja interrompido, são exceções.

Estes jogadores não devem ser forçados a sair da quadra sobre a linha de substituição, quando for obvio, que eles precisam de atendimento médico dentro da área de substituição ou nos vestiários. Além do mais os árbitros deveriam permitir que

o jogador substituto entrasse na quadra antes que o jogador lesionado tenha saído visando o mínimo de interrupção.

Entrar na quadra (Regra 4:4-4:6)

Uma substituição irregular ocorre se tanto o jogador que sai quanto o jogador que entra na quadra têm, pelo menos, um pé na quadra ao mesmo tempo.

Entrar como jogador adicional ocorre quando o jogador tem ambos os pés na quadra de jogo e nenhum companheiro de equipe está saindo da quadra.

Uma substituição irregular ocorre quando um jogador que está saindo da quadra de jogo tem ambos os pés do lado errado da linha de substituição (depois da sua zona de substituição) ou da linha central (na zona de substituição da equipe adversária).

Jogador entra em quadra com cor ou número errado (Regras 4:7, 4:8)

Uma infração referente às Regras 4:7 e 4:8 não levará a uma mudança de posse de bola. Só implicará a interrupção do jogo para pedir ao jogador que corrija o erro e reinicie com um tiro para a equipa que estava com a posse de bola.

Equipamentos técnicos na área de substituição (Regras 4:7-4:9)

A IHF, as Confederações Continentais e as Federações Nacionais têm o direito de permitir equipamentos técnicos na área de substituição. O equipamento deve ser utilizado de forma justa e não inclui equipamento para comunicação com árbitro ou jogador desqualificado.

Objetos proibidos, capacetes, proteção facial e proteção de joelho (Regra 4:9)

Todos os tipos e tamanhos de máscaras e capacetes são proibidos. Não somente máscaras inteiriças, mas também proteções que cubram parte do rosto são proibidas.

Com relação aos protetores de joelho, não é permitido usar peças metálicas. Objetos de plástico devem ser completamente cobertos.

Com relação aos protetores de tornozelo, todas as partes feitas de metal ou plástico devem ser cobertas.

Protetores de cotovelo são permitidos somente se forem feitos de material macio.

As federações e os árbitros não tem permissão para conceder nenhuma exceção. Contudo, se um oficial responsável por equipe se dirigir ao Delegado ou ao árbitro em caso de dúvida, eles farão a decisão com base na regulamentação da Regra 4:9 e também com o auxílio do “Guia”. Neste contexto, ser “não perigoso” ou ceder “nenhuma vantagem indevida” são os princípios mais importantes.

Esta decisão foi tomada em coordenação com a Comissão Médica da IHF.

Para recomendação adicional (ações recomendadas para Árbitros e Delegados), veja Apêndice 1 e Apêndice 2.

Cola (Regra 4:9)

É permitido usar cola. É permitido colocar cola no tênis, se isso não colocar em perigo a saúde do adversário.

Contudo, não é permitido colocar cola no dorso das mãos ou no punho. Isto coloca em perigo a saúde do adversário, já que a cola pode entrar em contato com os olhos e rosto do jogador. De acordo com a Regra 4:9, esta prática não é permitida. As Confederações Continentais e Nacionais têm o direito de adotar restrições adicionais para este tema.

Atendimento a jogadores lesionados (Regra 4:11)

Nos casos em que vários jogadores da mesma equipe se lesionam, por exemplo, devido a uma colisão, os árbitros ou o Delegado podem dar permissão para pessoas autorizadas adicionais entrar na quadra para atender estes jogadores lesionados. Além disso, os árbitros e o Delegado monitoram os paramédicos que podem entrar na quadra.

Goleiro lesionado (Regra 6:8)

O goleiro é atingido por uma bola no jogo e fica incapacitado de reagir. Geralmente nestes casos a proteção ao goleiro deve ter prioridade. Em se tratando de reiniciar o jogo, diferentes situações são possíveis:

Uma bola que retorna da área de gol para a área de jogo permanece em jogo.

- a. A bola passa pela linha lateral, pela linha de fundo ou fica parada ou rolando dentro da área de gol. A aplicação correta das Regras: Interrupção imediata do jogo, um tiro lateral, tiro de meta ou tiro livre de acordo com os casos acima (dependendo da situação no momento da interrupção), deveria ser indicado para reiniciar o jogo.

- b. Os árbitros interrompem o jogo antes que a bola passe pela linha lateral ou a linha de fundo ou mesmo antes que a bola fique parada ou rolando dentro da área de gol. A aplicação correta das Regras: Reiniciar o jogo com o tiro que corresponda à situação.
- c. A bola está no ar sobre a área de gol. A aplicação correta das Regras: Esperar um ou dois segundos até que uma equipe obtenha a posse de bola, interromper o jogo, reiniciar o jogo com um tiro livre para a equipe de posse da bola.
- d. Os árbitros apitam no momento que a bola ainda está no ar. A aplicação correta das Regras: Reiniciar o jogo com um tiro livre para a equipe que tinha por último a posse da bola.
- e. A bola rebate vinda do goleiro que está incapaz de reagir diretamente a um jogador atacante. A aplicação correta das Regras: Interromper o jogo imediatamente, reiniciar o jogo com um tiro livre para a equipe em posse da bola.

Nota: Em tais casos um tiro de 7 metros nunca será possível. Os árbitros interromperam o jogo deliberadamente para a proteção do goleiro. Além do mais, não é questão de um "apito injustificado" segundo a Regra 14.1b.

Passos ao começar a driblar (Regra 7:3)

Em combinação com a Regra 7:3 c, d – pisar com seu pé pela primeira vez depois de receber uma bola no ar, não é considerado como um passo (contato zero). Contudo, "recepção de bola" significa receber um passe.

Driblar e segurar a bola no ar durante um salto não é considerado como "recepção de bola" de acordo com a Regra. Tocar o solo depois que o drible começou é, portanto sem exceção, considerado como um passo.

Contar o número de passes depois do sinal de pré-passivo (7:11)

Veja o treinamento de apoio no apêndice 3.

Desqualificação do goleiro (Regra 8:5 Comentários)

Isto se aplica quando o goleiro sai de dentro da área de gol ou está em posição semelhante fora da área de gol e causa uma colisão frontal com um adversário. Não se aplica quando:

- a. o goleiro corre na mesma direção de um adversário, por exemplo, após reentrar na quadra vindo da área de substituição.
- b. a bola está entre o atacante e o goleiro e o atacante que corre atrás da bola tem a possibilidade de evitar a colisão.

Nestas situações, os árbitros tomam uma decisão com base nas suas observações dos fatos.

Intervenção feita por Jogador Extra ou Oficial (Regras 8:5, 8:6, 8:9, 8:10b)

Nos casos em que jogadores extras ou oficiais intervirem, as decisões sobre punição e continuidade do jogo estarão sujeitas aos seguintes critérios:

- jogador ou dirigente
- impedir uma clara chance de gol

Devido aos critérios mencionados, as seguintes situações poderiam ocorrer:

- a. Durante uma clara chance de gol, um jogador extra que não esteve envolvido num processo de substituição, aparece dentro da quadra. Aplicação correta das Regras: Tiro de 7 metros, desqualificação a ser relatada por escrito.
- b. Substituição incorreta: O cronometrista/Delegado apita durante uma clara chance de gol. Aplicação correta das Regras: 7 metros e 2 minutos de exclusão.
- c. Durante uma clara chance de gol, um oficial de equipe entra na quadra. Aplicação correta das Regras: Tiro de 7 metros, Desqualificação relatada por escrito.
- d. Igual à letra "c", mas não havia uma clara chance de gol. Aplicação correta das Regras: Tiro-livre, punição progressiva.

Outras medidas após uma desqualificação a ser relatada por escrito (Regras 8:6, 8:10a, b)

Os critérios para este novo e mais alto nível de punição estão definidos nas Regras 8:6 (por comportamento ilegal) e 8:10 (por comportamento antidesportivo); ver regra 8:3 seção 2.

Como as consequências de uma punição de acordo com as regras 8:6 ou 8:10, durante o jogo, não diferem da penalidade de acordo com as regras 8:5 e 8:9 (desqualificação que não será relatada por escrito) a IHF adicionou a seguinte provisão suplementaria para ambas as Regras:

"... eles devem enviar um relatório escrito após o jogo, de modo que as autoridades responsáveis estejam em posição de tomar uma decisão a respeito de outras medidas posteriores".

Esta provisão suplementaria embasa o princípio para a autoridade responsável decidir sobre as medidas posteriores pretendidas. De maneira nenhuma a redação da regra "...estejam em posição" pode ser interpretada como um critério da autoridade responsável, se medidas maiores forem tomadas. Isto significaria uma mudança de determinação dos feitos dos árbitros. Qualquer aprimoramento na punição de desqualificação não deveria ser relatado por escrito como pretendido pela IHF, e, portanto, não seria mais necessário.

Critérios de desqualificação para não ser relatado ou ser relatado por escrito (Regras 8:5, 8:6)

Os seguintes critérios auxiliam para distinguir entre as Regras 8:5 e a Regra 8:6:

- a. O que define "particularmente imprudente"?
 - Ações de agressão ou similares a agressão
 - Ação cruel ou irresponsável sem nenhum senso de comportamento apropriado
 - Golpes desenfreados
 - Ações malevolentes

- b. O que define "particularmente perigoso"?
 - Ações contra um adversário desprotegido
 - Ações sérias e de extremo risco que colocam em risco a saúde do adversário

- c. O que define "ação premeditada"?
 - Ações maliciosas cometidas intencionalmente ou deliberadamente
 - Ação voluntariosa contra o corpo do adversário somente para destruir a ação do oponente

- d. O que define "ação maliciosa"?
 - Ações furtivas e escondidas contra um adversário despreparado

- e. O que define "sem nenhuma relação com a situação de jogo"?
 - Ações cometidas longe do jogador em posse da bola
 - Ações sem nenhuma relação com a tática de jogo

Jogador entra na área de gol (8:7f)

Se uma equipe está jogando sem o goleiro e perde a bola, um jogador dessa equipe que entrar na própria área de gol para ganhar vantagem será punido progressivamente.

Cuspir (Regras 8:9, 8:10a)

Cuspir em alguém é considerado uma ação similar a uma agressão e deve ser punida de acordo com 8:10a (desqualificação a ser relatada por escrito). A diferenciação entre “cuspir e atingir” (punição de acordo com Regra 8:10) e “cuspir e não atingir” (tentativa, punida de acordo com Regra 8:9), que foi introduzida previamente, permanece sem modificação.

Últimos 30 segundos (Regra 8:11a, 8:11b)

Os últimos 30 segundos de jogo ocorrem durante o tempo de jogo regulamentar (Final do 2º tempo) e também no final do segundo tempo de ambas as prorrogações. O início dos últimos 30 segundos do jogo começa quando o cronometro mostrar 59 minutos e 30 segundos (ou 69:30, 79:30) ou 0 minuto e 30 segundos.

Não respeitar a distância (8:11a)

“Não respeitar a distância” somente conduz a uma desqualificação + tiro de 7 metros, se um tiro durante os últimos 30 segundos de jogo (!) não puder ser executado.

A Regra é aplicada se a **infração** for cometida durante os últimos 30 segundos do jogo ou no mesmo tempo que soar o apito final (ver Regra 2:4, 1º parágrafo). Neste caso, os árbitros farão uma decisão com base em suas próprias observações dos fatos (Regra 17:11).

Se o jogo for interrompido durante os últimos 30 segundos devido a uma interferência que não for diretamente relacionada com a preparação ou execução de um tiro (por exemplo, falta de substituição, conduta antidesportiva na área de substituição) a Regra 8:11a será aplicada.

Se o tiro, por exemplo, for executado, mas bloqueado por um jogador que esteja muito próximo e **destrua ativamente** o resultado do tiro ou atrapalhe o executante durante a execução do tiro, a Regra 8:11a também deve ser aplicada.

Se um jogador estiver a menos de três metros do executante, mas não interferir ativamente na execução, não haverá punição. Se o jogador que está muito próximo

usa esta posição para bloquear o arremesso ou interceptar o passe do executante, a Regra 8:11a também se aplica.

Desqualificação durante os últimos 30 segundos do jogo (Regra 8:10d 8:11b)

Nos casos de uma desqualificação de um defensor de acordo com a Regra 8:5 e 8:6 durante os últimos 30 segundos do jogo, somente as infrações de acordo com a Regra 8:6, Comentário conduzem a uma desqualificação a ser relatada por escrito + tiro de 7 metros. As infrações do defensor de acordo com a Regra 8:5 durante os últimos 30 segundos do jogo conduzem a uma desqualificação sem ser relatada por escrito + tiro de 7 metros.

Ganhando uma vantagem durante os últimos 30 segundos (8:10d 8:11b, último parágrafo)

Os árbitros interrompem o jogo e concedem um tiro de 7 metros por fim, quando o jogador que recebeu um passe não marcar um gol ou continua o jogo fazendo outro passe.

A Regra 8:11b é aplicada se a infração for cometida durante o tempo de jogo ou no mesmo tempo que soar o apito final (ver Regra 2:4, 1o parágrafo). Neste caso, os árbitros farão uma decisão com base em suas próprias observações dos fatos (Regra 17:11).

A desqualificação de um goleiro de acordo com a Regra 8:5 Comentário (sair da área de gol) conduz a um tiro de 7 metros durante os últimos 30 segundos do jogo se as condições da Regra 8:5, último parágrafo, forem encontradas ou uma infração for cometida de acordo com a Regra 8:6.

Uso do replay de vídeo (Regra 9:2)

Quando uma decisão de gol/não gol for necessária após o uso da tecnologia de replay de vídeo, haverá um prazo estendido para anular um gol, que sob a Regra 9:2 é apenas até que o tiro de saída subsequente tenha sido executado, estendendo este prazo de limitação até a próxima troca de posse de bola.

Para mais detalhes, consulte o Regulamento de Replay de Vídeo.

Execução do tiro de lateral (Regra 11:4)

Um tiro de lateral é executado em direção a quadra de jogo como um tiro direto que passa sobre a linha lateral.

Decisão de um tiro de 7 metros com baliza vazia (Regra 14:1, Esclarecimento n.º 6c)

A definição de uma clara oportunidade de gol nas situações descritas no Esclarecimento n.º 6c, quando existe uma oportunidade clara e desimpedida de lançar a bola para a baliza vazia, exige que o jogador tenha a posse da bola e tente claramente rematar diretamente para a baliza vazia. Esta definição de uma clara chance de gol se aplica independentemente do tipo de violação e se a bola está dentro ou fora de jogo, e qualquer tiro deve ser executado a partir de uma posição correta do executante e dos seus companheiros de equipe.

Execução de um tiro (Regra 15)

A Regra 15:7, 3o parágrafo e a Regra 15:8 incluem exemplos de possíveis faltas quando se está executando um tiro. Driblar e colocar a bola no solo (antes de pegá-la de novo) é uma infração, tanto quanto manter a bola em contato com o solo enquanto estiver executando um tiro (exceção: Tiro de meta).

Neste caso, as faltas também serão tratadas de acordo com o regulamento da Regra 15:7 e 15:8 (correção ou punição).

Jogadores / Oficiais Desqualificados (Regra 16:8)

Jogadores e Oficiais desqualificados devem deixar a quadra e a área de substituição imediatamente e não devem ter nenhum contato com sua equipe depois disso.

Nos casos em que os árbitros reconhecerem outra infração cometida por um jogador ou oficial desqualificado, depois de recomeçar o jogo, deve ser relatado por escrito.

Não é possível, contudo, aplicar outra punição no jogo contra o jogador ou oficial envolvido, e além do mais, o comportamento deles não deve conduzir a uma redução no número de jogadores na quadra. Isto também será válido no caso em que o jogador desqualificado entrar na quadra.

Conduta antidesportiva extremamente grave após uma desqualificação (Regra 16:9d)

Se um jogador, após receber uma desqualificação, for culpado de conduta antidesportiva extremamente grave devido à Regra 8:10a, o jogador será punido com uma desqualificação adicional e um relatório escrito, e a equipe será reduzida em um jogador por 4 minutos.

Espectadores se comportando de maneira a colocar em risco os jogadores (Regra 17:12)

A Regra 17:12 também será aplicada se os espectadores estiverem se comportando de maneira a colocar em risco os jogadores, por exemplo usando canetas de lazer ou atirando diferentes tipos de objetos. Neste caso, as seguintes medidas devem ser tomadas:

- Se necessário o jogo será suspenso imediatamente e não será continuado;
- É pedido aos espectadores para parar de perturbar o jogo;
- Se necessário, os espectadores serão removidos da arquibancada correspondente e o jogo será recomeçado somente quando todos os espectadores envolvidos tenham deixado o ginásio;
- Solicitar a equipe da casa que tome medidas de segurança adicionais;
- Relatório escrito.

Se o jogo já foi suspenso quando a irregularidade foi detectada, a Regra 13:3 (por analogia) será aplicada.

Se o jogo for suspenso no momento de uma clara chance de gol, a Regra 14:1c será aplicada.

Em todos os outros casos, um tiro livre será marcado para a equipe que tinha a posse de bola, do local onde a bola estava quando o jogo foi interrompido.

Apêndices:

1. Apoio de treinamento "4 passes".



Apêndice 1

Apoio de Treinamento para “Jogo Passivo”

Apoio de Treinamento para a Mudança de Regras do “Jogo Passivo”

Esta ação é considerada como passe? (Situações antes da execução do 4º passe!)

Nº	Ação do Atacante 1	Ação do Defensor	Ação do Atacante 2	Continuação do jogo	Decisão
1	Passe para o companheiro	Sem contato com a bola	Recebe a bola com controle	Continua o jogo	O passe é contado
2	Passe para o companheiro	Toca a bola	Recebe a bola com controle	Continua o jogo	O passe é contado
3	Passe para o companheiro	Tocar/Bloquear a bola; a bola volta para o atacante 1	Sem contato com a bola	Continua o jogo	O passe é contado
4	Passe para o companheiro	Desvia a bola para fora da linha lateral ou linha de fundo	Sem contato com a bola	Tiro lateral para o ataque	Não se conta o passe
5	Passe para o companheiro	Falta sobre o atacante 1 durante o passe	Não consegue ter o controle da bola	Tiro livre para o ataque	Não se conta o passe
6	Passe para o companheiro	Falta sobre o atacante 2	Não consegue ter o controle da bola	Tiro livre para o ataque	Não se conta o passe
7	Arremesso ao gol	Goleiro bloqueia a bola/bola rebate na baliza	Atacante consegue ter o controle da bola	Segue o jogo	Anula-se o sinal de pré-passivo
8	Arremesso ao gol	Goleiro bloqueia a bola/bola rebate na baliza	Bola passa sobre a linha lateral	Tiro lateral para o ataque	Anula-se o sinal de pré-passivo
9	Arremesso ao gol	Sem ação	Sem ação	Gol / Tiro de saída	Acaba o ataque
10	Arremesso ao gol	Goleiro defende e controla a bola	Sem ação	Tiro de meta	Perda da bola / ataque finalizado
11	Arremesso ao gol	Goleiro bloqueia a bola/bola rebate na baliza	Companheiro do goleiro consegue controlar a bola	Segue o jogo	Perda da bola / ataque finalizado
12	Arremesso ao gol	Defensor bloqueia a bola, que sai pela linha lateral/fundo	Sem ação	Tiro lateral para o ataque	Não se conta o passe
13	Arremesso ao gol	Defensor bloqueia a bola	Obtém o controle da bola	Segue o jogo	O passe é contado
14	Arremesso ao gol	Defensor bloqueia a bola	Atacante 1 consegue controlar a bola	Segue o jogo	O passe é contado
15	Arremesso ao gol	Sem ação	Obtém o controle da bola	Segue o jogo	O passe é contado

Apoio de Treinamento para a Mudança de Regras do “Jogo Passivo”

Situações depois da execução do 4º passe!

Nº	Ação do Atacante 1 depois do 4º passe	Ação do Defensor	Ação do Atacante 2	Continuação do jogo	Decisão
1	Arremesso ao gol	Sem ação	Obtém o controle da bola	Tiro livre para a defesa	Jogo passivo
2	Arremesso ao gol	Defensor toca a bola	Obtém o controle da bola	Segue o jogo	É permitido UM passe adicional
3	Arremesso ao gol	Defensor bloqueia a bola	Atacante obtém o controle da bola	Segue o jogo	É permitido UM passe adicional
4	Arremesso ao gol	Defensor bloqueia a bola	Atacante 1 obtém o controle da bola	Segue o jogo	É permitido UM passe adicional
5	Arremesso ao gol	Defensor bloqueia a bola que vai para fora da linha lateral/fundo	Sem ação	Tiro lateral para o ataque	É permitido UM passe adicional
6	Arremesso ao gol	Falta sobre atacante 1 durante o passe	Não tem contato com a bola	Tiro livre para o ataque	É permitido UM passe adicional
7	Arremesso ao gol	Goleiro bloqueia a bola/bola rebate na baliza	Atacante obtém o controle da bola outra vez	Segue o jogo	Anula-se o sinal de pré-passivo
8	Arremesso ao gol	Goleiro bloqueia a bola/bola rebate na baliza	Bola passa sobre a linha lateral	Tiro lateral para o ataque	Anula-se o sinal de pré-passivo
9	Arremesso ao gol	Sem ação	Sem ação	Gol / tiro de saída	Acaba o ataque
10	Arremesso ao gol	Goleiro defende e segura a bola	Sem ação	Tiro de meta	Perda da bola / ataque finalizado
11	Arremesso ao gol	Goleiro bloqueia a bola/bola rebate na baliza	Defensor obtém o controle da bola	Segue o jogo	Perda da bola / ataque finalizado



V. Guia para a Construção das Balizas e da Quadra de Jogo

- a. A quadra de jogo (figura 1) consiste em um retângulo que mede 40 x 20 m. Deveria ser verificada medindo-se o comprimento de suas duas diagonais que, partindo do lado externo de um dos cantos até o lado externo do canto oposto deveriam medir 44,72 m. O comprimento das diagonais para cada metade da quadra de jogo deveria medir 28,28 m, medidas a partir do lado externo de um dos cantos até o ponto médio exterior da linha central.

A quadra de jogo está marcada com linhas de marcação que recebem o simples nome de "linhas". A largura da linha de gol (entre os postes da baliza) tem 8 cm, igual aos postes. Todas as outras linhas tem uma largura de 5 cm. As linhas que separam duas áreas adjacentes da quadra de jogo podem ser substituídas por mudanças nas cores de ditas áreas.

- b. A área de gol em frente a cada baliza, consiste de um retângulo de 3 x 6 m conectado com dois quartos de círculo que se marcam com um raio de 6 m. Se constrói marcando uma linha reta de 3 m de comprimento paralela a linha de gol e a uma distância de 6 m, medida desde o lado exterior da linha de gol até o lado anterior da linha da área de gol. Esta linha continuará em ambos extremos com dois quartos de círculo que tem como centro o vértice posterior interno dos respectivos postes da baliza e tem um raio de 6 m. As linhas e os quartos de círculo que demarcam a área de gol se chamam linha de área de gol. A distância exterior entre os pontos onde os dois quartos de círculo encontram a linha de fundo medirá 15 m (figura 5).
- c. A linha descontinua de tiro livre (linha de 9 m) é marcada de forma paralela e concêntrica a linha de área de gol, a uma distância que esteja 3 metros mais distante da linha de gol. Os segmentos de linha, assim como os espaços entre eles, medem 15 cm. Os segmentos deveriam ser marcados de forma tal que acabem em ângulo reto e de forma radial. As medições dos traços curvos são tomadas sobre a quina externa (figura 5).
- d. A linha de 7 metros, de 1 m de comprimento, marca-se diretamente em frente ao gol, de forma paralela a linha de gol e a uma distância de 7 m desde o lado exterior da linha de gol até o lado anterior da linha de 7 metros (figura 5).
- e. A linha de restrição do goleiro (linha de 4 metros) marca-se diretamente em frente à baliza e tem comprimento de 15 cm. Ela é paralela à linha de gol e está a uma distância de 4 m, medidos desde o lado exterior da linha de gol até o lado anterior da linha de 4 metros, o que significa que a largura de ambas as linhas está incluído na medição (figura 5).

- f. A superfície de jogo deveria estar rodeada por uma zona de segurança de pelo menos 1 m de largura nas linhas laterais e de 2 m de largura atrás das linhas de fundo.
- g. A baliza (Figura 2) está colocada no centro de cada linha de fundo. As balizas devem estar firmemente fixadas ao piso ou a parede que está atrás delas. As medidas interiores são de 3 metros de largura e 2 metros de altura. A baliza deve ser um retângulo, o que significa que as diagonais internas têm um comprimento de 360,5 cm. (com um máximo permitido de 361 cm e um mínimo de 360 cm, quer dizer que a diferença máxima deve ser de 0,5 cm em cada uma das balizas). O lado posterior dos postes deve estar alinhado com o lado exterior da linha de gol (e da linha de fundo), o que significa que o lado anterior dos postes da baliza está colocado 3 cm a frente da linha de fundo.

Os postes da baliza e o travessão horizontal que os une, deveriam ser feitos de um material uniforme (por exemplo: madeira, metal leve ou material sintético) e ter uma seção quadrada de 8 cm, com as bordas arredondadas de raio de 4 +/- 1 mm. Nos três lados que são visíveis da quadra de jogo, os postes da baliza e os travessões devem ser pintados com listras de duas cores que contrastem claramente entre elas e com o fundo da quadra. As duas balizas colocadas na mesma quadra de jogo devem possuir as mesmas cores.

Nos ângulos entre os postes e o travessão, as listras serão pintadas da mesma cor e medem 28 cm para cada lado. Todas as outras listras coloridas medem 20 cm de comprimento. As balizas devem ter uma rede, chamada "rede do gol", que deve ser fixada de tal forma que a bola lançada dentro da baliza não possa voltar imediatamente ou passar através dela. Se for necessário, pode-se utilizar uma rede adicional (cortina) que se colocará dentro da baliza e por detrás da linha de gol. A distância entre a linha de gol e a rede adicional deveria ser de aproximadamente 70 cm (60 cm no mínimo).

- h. A profundidade da rede da baliza por detrás da linha de gol deveria ser de 0,9 m na parte superior e 1,1 m. na parte inferior; ambas medidas com uma tolerância de +/- 0,1 m. O tamanho das malhas da rede não deveria ser maior que 10 x 10 cm. A rede deveria estar fixada aos postes e ao travessão pelo menos a cada 20 cm. Permite-se que a rede da baliza e a rede adicional sejam atadas juntas de forma tal que nenhuma bola possa ficar entre as duas redes.
- i. Atrás da baliza, no centro da linha de fundo e a uma distância de 1,5 m dela, deveria haver uma rede vertical, como uma barreira, com um comprimento de 9 - 14 metros e a uma altura de 5 m medidos desde o piso.
- i. No centro das áreas de substituições, sobre uma das linhas laterais, coloca-se a mesa do cronometrista. A mesa, cujo comprimento máximo é de 4 m, deveria ser colocada de 30 a 40 cm acima do nível do piso da quadra de jogo para permitir uma segura visão da quadra.

- j. Todas as medidas sem especificações de tolerância devem corresponder as normas ISO (International Standard Organization -ISO 2768-1: 1989).
- k. As balizas de handebol são padronizadas pelo Comitê Europeu de Padronização (CEN Comité Européen de Normalisation) como EN 749 em conexão com EN 202.10-1.

Figura 5: A Área de Gol e seus Arredores

