

Regras do Handebol de Areia

Prólogo

Estas regras de jogo entrarão em vigor a partir do dia 09 de março de 2002. Como forma de simplicidade, este livro de regras geralmente utiliza a forma masculina das palavras para dirigir-se aos jogadores, oficiais de equipe, árbitros e outras pessoas. Contudo, as regras se aplicam igualmente para participantes masculinos e femininos, exceção feita sobre o tamanho das bolas a serem usadas (**ver Regra 3**). De acordo com a Filosofia do Handebol de Praia (atrações do jogo: duas equipes, dentro do possível jogando com força máxima) todas as punições serão contra os jogadores como indivíduos e não contra a equipe.

"A Filosofia do Handebol de Praia se baseia nos princípios do "Jogo Limpo" - Cada decisão tem que ser tomada de acordo com estes princípios".

Regra 1 - A Quadra de Jogo

1.1 A quadra de jogo (**ver figura 1**) é um retângulo de 27 metros de comprimento e 12 metros de largura, que consiste de uma área de jogo e duas áreas de gol. O solo da quadra de jogo deverá ser composto de uma camada de areia com uma profundidade mínima de 40 cm aproximadamente. As características da quadra de jogo não devem ser alteradas durante o jogo, de tal forma que traga vantagem somente para uma equipe; Deverá haver uma zona de segurança de aproximadamente 3 metros de largura ao redor da quadra de jogo;

1.2 A quadra de jogo tem um comprimento de 15 metros e uma largura de 12 metros. As linhas de delimitações serão marcadas por uma fita ou corda, de no máximo 8 cm de largura, feita de um material elástico colorido.

1.3 Todas as linhas da quadra de jogo, fazem parte da superfície que elas delimitam. Os lados maiores da quadra de jogo são chamados de linhas laterais e os lados menores são chamados de linha de gol (entre os postes da baliza) e linha de fundo (em ambos os lados da baliza).

A Baliza

1.4 A baliza é colocada no centro de cada linha de fundo. Elas medem 2 metros de altura e 3 metros de largura no seu interior (**figuras 2a e 2b**) e devem estar firmemente fixadas na areia. Os fixadores não podem causar perigo para os jogadores. Os postes das balizas são unidos por uma barra horizontal e suas faces posteriores estarão alinhadas com o lado posterior da linha de gol. Os postes e a barra transversal devem ter uma secção quadrada de 8 cm. Nas três faces que são visíveis da quadra, elas devem ser pintadas com faixas de 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 tal forma que, a bola arremessada ao gol, fique normalmente dentro dela.

A Área de Gol

1.5 Em frente a cada baliza há uma área de gol (**Regra 6**).

A área de gol é definida por uma linha de área de gol, que é marcada como se segue: uma fita ou corda é colocada paralela a linha de fundo e fixada a 6 metros de distancia dela.

A Mesa do Cronometrista e do Secretário

1.6 A mesa do cronometrista e do secretário deverá ter um espaço suficiente para 3 ou 4 pessoas e será colocada no centro da linha lateral e a pelo menos 3 metros de distância da mesma. A mesa do cronometrista e do secretário tem que estar colocada de tal forma que eles possam ver as áreas de substituições.

Áreas de Substituições

1.7 A área de substituição para os jogadores de campo é de 15 metros de comprimento e aproximadamente 3 metros de largura. As áreas de substituições estão situadas em cada lado da quadra de jogo e fora das linhas laterais.

1.8

- a) Os goleiros devem sair da quadra de jogo pela linha lateral da sua área de substituição ou pela linha lateral de sua própria área de gol, no mesmo lado da área de substituição de sua equipe (4:13, 5:12).
- b) Os goleiros devem entrar na quadra de jogo pela linha lateral de sua própria área de gol no lado da área de substituição de sua equipe (4:13, 5:12).

Fig. 1: A Quadra de Jogo.



Fig. 2a: A Baliza

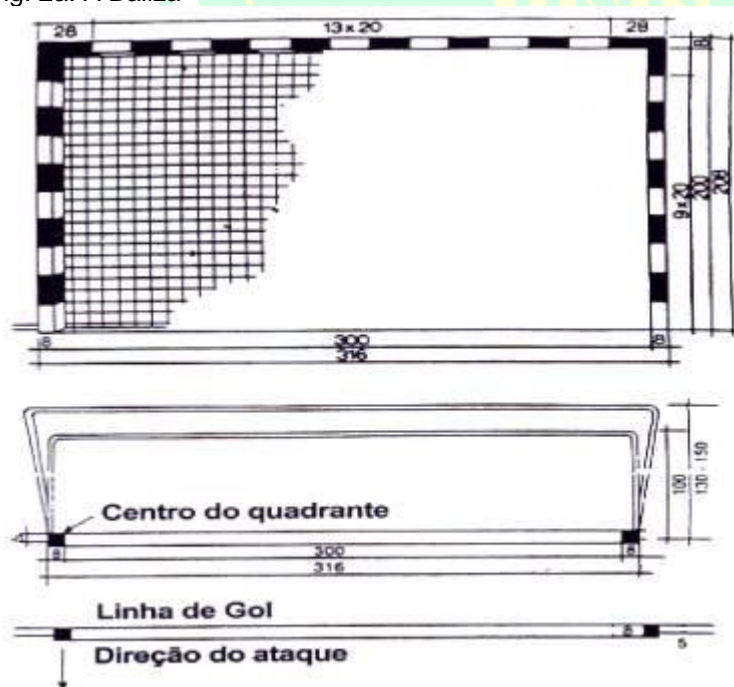
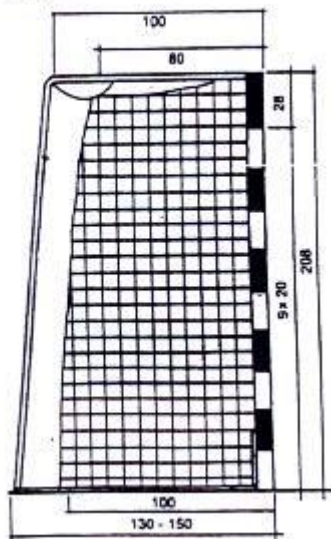


Fig. 2b: A Baliza - vista de lado

O Gol
visto de lado



Regra 2 - A Duração da Partida, Sinal de Término e Time-Out

O Início do Jogo

2:1 Antes do jogo os árbitros executam um sorteio para determinar a escolha da quadra e área de substituição. A equipe vencedora poderá escolher tanto uma das quadras de jogo quanto a respectiva área de substituições. A segunda equipe fará sua escolha de acordo com a decisão da primeira equipe. Depois do primeiro tempo as equipes trocam de quadra. Eles não mudam as áreas de substituições.

2:2 Cada tempo de jogo e também o "Gol de Ouro" começam através de um tiro de arbitro (**10:1 - 2**), depois do sinal de apito dos árbitros (**2:5**).

2:3 Os jogadores de quadra se posicionam em qualquer lugar do campo de jogo.
Duração de Jogo

2:4 O jogo consiste de dois tempos, onde seus resultados serão computados separadamente. Cada tempo dura 10 minutos (ver, entretanto Regras **2:6**, **2:8** e **4:2**). O intervalo entre os dois tempos é de 5 minutos.

2:5 O tempo de jogo (execução do tiro de arbitro e acionar o cronômetro), começa com o sinal de apito do arbitro.

2:6 Se o placar está empatado ao final de um tempo, se utiliza o sistema "Gol de Ouro", (**9:7**). O jogo é reiniciado através de um tiro de arbitro (**Regra 10**). Ao vencedor de cada tempo é concedido um ponto.

2:7 Se ambos os tempos são ganhos pela mesma equipe, ela será a vencedora absoluta pelo placar de 2-0.

2:8 Se cada equipe vencer um tempo significa que a partida está empatada. Uma vez que, sempre temos que ter um vencedor, será utilizado, neste caso, o sistema de "Shoot Out" ("um jogador contra o goleiro") (**Regra 9**).

O Término do Jogo

2:9 O tempo de jogo termina com o sinal de término automático do placar mural público ou do cronometrista. Se o sinal não é dado, os árbitros apitam para indicar que o tempo de jogo acabou (**17:10**, **18:1** e **18:2**).

Comentário:

Se não se dispõe de um placar mural com sinal automático, o cronometrista utilizará um relógio de mesa ou um cronômetro manual e dará por terminado o jogo com um sinal de término (**18:2**). Se um relógio público for utilizado, o cronômetro, se possível, deverá estar programado para funcionar de 10 a 0 minutos para facilitar aos espectadores.

2:10 As infrações e as condutas antidesportivas que acontecerem antes ou simultaneamente com o sinal de término (do meio tempo ou final do jogo) serão punidas, também, mesmo depois de ter sido dado o sinal. Os árbitros somente acabarão o jogo depois da execução do tiro livre correspondente ou o tiro de 6 metros e de esperar seu resultado imediato (**Esclarecimento nº 3**).

2:11 O tiro deve ser recobrado, se o sinal de término (primeiro tempo e final de jogo) soar precisamente quando um tiro livre ou tiro de 6 metros está sendo executado ou quando a bola já está no ar. Neste caso o resultado imediato deve ser estabelecido antes que os árbitros finalizem o jogo.

2:12 Os jogadores e os oficiais de equipe permanecem sujeitos às punições pessoais pelas infrações ou condutas antidesportivas que aconteceram durante a execução de um tiro livre ou tiro de 6 metros nas circunstâncias descritas nas **Regras 2:10 - 11**. Uma infração durante a execução destes tiros, não pode, contudo, conduzir a um tiro livre em favor do adversário.

2:13 Se os árbitros consideram que o cronometrista deu o sinal de término (meio tempo ou final de jogo) muito cedo, eles devem manter os jogadores na quadra e jogar o tempo restante. A equipe que estava em posse da bola no momento que soou o sinal prematuro permanecerá com a posse quando o jogo recomeçar. Se a bola não estava em jogo, então a partida é recomeçada com o tiro que corresponde à situação. Se a bola estava em jogo, então a partida é reiniciada com um tiro livre de acordo com a **Regra 13:4 a - b**. Se o primeiro tempo de jogo tiver terminado tarde demais, o segundo tempo será reduzido, correspondentemente. Se o segundo tempo tiver terminado tarde demais, então os árbitros não estão em condição de mudar nada mais.

"Time-Out"

2:14 Os árbitros decidem quando e por quanto tempo o tempo de jogo deve ser interrompido ("Time-Out").

Um "time - out" é obrigatório nas seguintes situações:

- a) Desqualificação ou expulsão;
- b) Tiro de 6 metros;
- c) Tempo Técnico de equipe;
- d) Sinal de apito do cronometrista ou do delegado técnico;
- e) Consultas entre os árbitros de acordo com a **Regra 17:9**;
- f) Exclusão de um oficial.

Fora as situações anteriormente indicadas, em que o *time-out* é obrigatório, se espera que os árbitros utilizem o julgamento deles no que diz respeito às necessidades de *time-outs* também em outras situações.

Algumas situações típicas aonde os *time-outs* não são obrigatórios, entretanto, tendem a ser dados em circunstâncias normais, são:

- a) Aparente lesão de um jogador;
- b) Uma equipe está, claramente, gastando o tempo, por exemplo, quando a equipe está demorando na execução de um tiro ou, quando um jogador atira a bola para longe ou não a libera imediatamente, ou quando um jogador abandona a quadra de jogo, muito lentamente, após uma exclusão;
- c) Substituição antirregulamentar ou entrada, sem intenção, na quadra de jogo de um jogador "adicional" (**4:13 - 14**).
- d) Influências externas, por exemplo: as fitas ou cordas devem ser fixadas novamente.

2:15 As infrações durante um *time-out* tem as mesmas consequências que das infrações durante o tempo de jogo (**16:16, comentário 1**).

2:16 Os árbitros sinalizam ao cronometrista o momento em que o cronômetro deva ser parado em um *time-out*. A interrupção do tempo de jogo será indicada ao cronometrista através de três sinais de apitos curtos e o **gesto manual nº 16**. Depois de um *time-out* o jogo será reiniciado através de um sinal de apito do árbitro (**15:3 b**). Com este sinal de apito o cronometrista libera o tempo no cronômetro.

Tempo Técnico de Equipe

2:17 Cada equipe tem o direito de receber um tempo técnico de um minuto de duração no tempo regulamentar de jogo de cada período.

Um oficial de equipe que desejar solicitar um tempo técnico deverá mostrar claramente um "Cartão Verde". A seguir, irá ao centro da linha lateral e levantará este "Cartão Verde" de uma forma visível para que o cronometrista o identifique imediatamente. (O "Cartão Verde" mede cerca de 30 x 20 cm e deve ter uma letra "T" grande em ambos os lados).

Uma equipe pode solicitar o seu tempo técnico somente quando ela tem a posse de 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 dar o sinal de apito (neste caso não se autorizará o tempo técnico da equipe) será concedido a equipe, imediatamente, o tempo técnico.

Depois que o cronometrista interrompe o jogo com o sinal de apito, faz o gesto de *time-out* (nº 16) e aponta com o braço estendido para a equipe que solicitou o tempo técnico. O oficial da equipe colocará o "Cartão Verde" na areia, no centro da linha lateral, aproximadamente a 1 metro de distancia da mesma. O cartão permanecerá no local durante o restante do tempo de jogo do período correspondente.

Os árbitros sinalizam um *time-out* e o cronometrista parará o cronômetro. Os árbitros autorizam o tempo técnico e o cronometrista acionará outro cronômetro controlando, em separado, a duração do tempo técnico da equipe.

O secretário fará constar do boletim de jogo a equipe que solicitou o tempo técnico, a hora e o período de jogo em que solicitou.

Durante o tempo técnico da equipe os jogadores e oficiais permanecerão em suas áreas de substituição ou na quadra de jogo. Os árbitros devem permanecer no centro da quadra de jogo, mas um deles pode ir, brevemente, até a mesa de controle para consultas.

As infrações durante um tempo técnico da equipe têm as mesmas consequências das infrações durante o tempo de jogo. É irrelevante, neste contexto, se os jogadores envolvidos estão dentro ou fora da quadra de jogo. De acordo com as regras **8:4**, **16:1d** e **16:2 c**, uma exclusão pode ser dada por conduta antidesportiva.

Após 50 segundos o cronometrista dará um sinal acústico indicando que o jogo será reiniciado em 10 segundos.

As equipes são obrigadas a estarem prontas para reiniciar o jogo assim que o tempo técnico expirar.

O jogo é reiniciado com o tiro que corresponde à situação que existia quando o tempo técnico foi concedido ou, se a bola estava em jogo, com um tiro livre para a equipe solicitante do tempo técnico, do local onde a bola se encontrava no momento da interrupção.

Quando o árbitro soar o apito, o cronometrista liberará o tempo no cronômetro.

Comentário:

A "posse de bola" também inclui as situações em que a partida deva ter continuidade através de um tiro de meta, um tiro de lateral, um tiro livre ou um tiro de 6 metros. "Bola em jogo" significa que o jogador tem contato com a bola (segurando a bola em suas mãos, arremessando, recebendo ou passando a bola a um companheiro de equipe) ou que a equipe está em posse de bola.

Regra 3 - A Bola

3:1 A partida será jogada com uma bola de borracha, redonda e não escorregadia. Seu peso, para os homens, será de 350 a 370 gramas e sua circunferência de 54 a 56 cm. Para as mulheres o peso será de 280 a 300 gramas e sua circunferência de 50 a 52 cm. Para as crianças podem utilizar para o jogo uma bola de menores dimensões.

3:2 Antes de cada jogo terão que ter disponíveis, pelo menos, três bolas regulamentares. As bolas reservas deverão ficar em uma área da areia, designada previamente, no meio e atrás de cada baliza.

3:3 A fim de evitar, tanto quanto possível, as interrupções do tempo de jogo e possíveis *time-outs*, o goleiro, autorizado pelo arbitro, colocará em jogo uma bola reserva, o mais rápido possível, assim que a bola tenha deixado a quadra de jogo.

Comentário:

O requerimento técnico para as bolas, serem usadas em todos os jogos internacionais oficiais estão contidos nos "Regulamentos das Bolas da IHF".

Regra 4 - A Equipe, Substituições e Equipamentos

A Equipe

4:1 Os encontros e torneios de Handebol de Praia poderão ser organizados para equipes masculinas, femininas e mistas.

4:2 Em princípio uma equipe se compõe de 8 (oito) jogadores no máximo. Para iniciar uma partida é necessário que, no mínimo 6 (seis) jogadores estejam presentes. Se o número de jogadores de uma equipe, com direito a jogar, ficar abaixo de 4 (quatro) a partida será interrompida e a outra equipe será considerada a vencedora da partida.

4:3 No máximo 4 (quatro) jogadores por equipe, (3 jogadores de campo e 1 goleiro), podem se encontrar na quadra de jogo. Os outros jogadores são substituintes, que devem permanecer na sua própria área de substituições.

4:4 Um jogador ou oficial de equipe está autorizado a participar se ele está presente no início do jogo e está incluído na súmula do jogo.

Os jogadores e oficiais de equipe que chegarem depois do jogo Ter iniciado devem obter a sua autorização para participar, com o secretário/cronometrista e devem está inscritos na súmula do jogo. Um jogador que está autorizado a participar pode, em princípio, entrar na quadra de jogo através da linha de substituições da sua própria equipe a qualquer momento (Ver, contudo, regra **4:13**).

Um jogador que não está autorizado a participar deverá ser desqualificado se ele entrar na quadra de jogo (**16:6 a**). O jogo é reiniciado com um tiro livre a favor da equipe adversária (**13:1 a-b**, ver, contudo, **Esclarecimento nº 8**).

4:5 Durante todo o tempo de jogo, a equipe deve ter um dos jogadores na quadra designado como goleiro. Um jogador que está jogando na posição de goleiro pode, a qualquer momento, se tornar um jogador de quadra. Do mesmo modo, um jogador de quadra pode se tornar um goleiro a qualquer momento. (Ver, contudo, Regra **4:8**).

4:6 A uma equipe é permitido utilizar um máximo de 4 oficiais de equipe durante o jogo. Estes oficiais de equipe não podem ser substituídos durante o curso do jogo. Um deles deve ser designado como "oficial responsável pela equipe". Somente a este oficial é permitido se dirigir ao secretário/cronometrista e, possivelmente aos árbitros (Ver, exceção na Regra **2:17**).

A um oficial de equipe, normalmente não é permitido entrar na quadra durante o jogo. Uma violação a esta regra será penalizada como conduta antidesportiva (Ver regras **8:4**, **16:1 d**, **16:2 d** e **16:6 b**). O jogo é reiniciado com um tiro livre para o adversário (**13:1 a-b**, ver, contudo, **Esclarecimento nº 8**).

4:7 No caso de uma lesão, durante o jogo, os árbitros podem dar permissão (através do sinal manual 16) para que duas das pessoas que "estão autorizadas a participar" (Ver **4:4**) entrem na quadra durante um "time-out", com o específico propósito de atender ao jogador lesionado (**16:2 d**).

4:8 Todos os jogadores de quadra de uma equipe devem usar camisas idênticas e sem manga. As combinações de cores e desenhos para as duas equipes devem ser claramente distinguíveis uma da outra. Um jogador que entrar na quadra de jogo como goleiro tem que usar cores que o diferencie dos jogadores de quadra de ambas as equipes bem como dos goleiros da equipe adversária. Não mais de dois jogadores de uma equipe deverão estar distinguidos como goleiro (**17:3**).

Comentário:

Os goleiros deverão utilizar camisas transparentes (por exemplo, com cores vivas através das quais sejam visíveis os respectivos números dos jogadores).

4:9 Os jogadores devem usar números na parte da frente que tenham, pelo menos, 10 cm de altura. As cores dos números devem contrastar claramente com as cores e desenhos das camisas. É permitido colocar os números na parte superior do braço e na parte superior da perna, com um material que não prejudique a saúde dos jogadores.

4:10 Todos os jogadores jogarão descalços. É permitido o uso de meia soquete ou bandagens esportivas. O uso de calçado esportivo ou qualquer outro é proibido.

4:11 Não é permitido usar objetos que possam ser perigosos para os jogadores. Isto inclui, por exemplo, proteção para cabeça, máscaras faciais, braceletes, relógios, anéis, colares ou gargantilhas, brincos, óculos sem tiras de sustentação ou com armações sólidas, ou qualquer objeto que possa ser perigoso (**17:3**).

São permitidas fitas de cabeça, desde que elas sejam de material macio ou material elástico. É permitido o uso de bonés de sol, desde que a viseira seja colocada para trás (para evitar lesões). Os jogadores que não observarem estes requisitos não estarão autorizados a participar do jogo até que eles tenham corrigido o problema.

Comentário:

Protetor nasal: A regra diz que não é permitido utilizar proteção na cabeça ou máscara facial. Esta regra deverá ser interpretada da seguinte forma: Uma máscara cobre a maior parte do rosto. Um protetor nasal tem um tamanho bem menor e cobre somente a zona do nariz. Portanto, é permitido utilizar uma proteção nasal.

4:12 Se um jogador está sangrando ou tem sangue no corpo ou no uniforme, deverá sair da quadra de jogo imediatamente e voluntariamente (como uma substituição normal), de modo a ter o sangramento parado, a ferida coberta), e o corpo e uniforme limpados. O jogador não deve retornar para a quadra de jogo até que isto tenha sido feito.

Um jogador que não segue as instruções dos árbitros de acordo com esta norma é considerado faltoso de conduta antidesportiva (**8:4, 16:1 d, 16:2 c**).

Substituições de Jogadores

4:13 Os reservas podem entrar no jogo, a qualquer momento e repetidamente, sem notificar o secretário/cronometrista, desde que, os jogadores que eles vão substituir já tenham deixado a quadra de jogo (**16:2 a**).

Os jogadores sempre devem sair e entrar na quadra de jogo através da sua própria zona de substituições (16:2 a). Estas prerrogativas também se aplicam para a substituição dos goleiros (**5:12**). As regras de substituições também se aplicam durante um "time-out" (exceto durante um tempo-técnico de equipe).

Se o jogo é paralisado, em virtude de substituição irregular, o jogo será reiniciado através de um tiro livre (**Regra 13**) ou de um tiro de 6 m a favor da equipe adversária (**Regra 14**).

Se o jogo já estava paralisado, se reiniciará com o tiro correspondente a situação. O jogador infrator será penalizado com uma exclusão (**Regra 16**). Se mais de um jogador da mesma equipe comete uma substituição de forma irregular na mesma situação, somente o primeiro jogador que acometeu a infração será penalizado.

4:14 Se um jogador adicional entra na quadra de jogo sem que seja feita uma substituição, ou se um jogador interfere ilegalmente no jogo pela área de substituições, este jogador será penalizado com uma exclusão. Assim, a equipe deve ser reduzida em um jogador na quadra de jogo. Se um jogador entra na quadra de jogo enquanto está cumprindo uma exclusão, a ele será dado uma exclusão adicional, que começará imediatamente e também, ocasionará a desqualificação do jogador. Além disso, a equipe será reduzida na quadra de jogo.

Em ambos os casos, o jogo é reiniciado com um tiro livre a favor da equipe adversária (**13:1 a-b**, ver, contudo, **Esclarecimento nº 8**)

Regra 5 - O Goleiro

É permitido ao goleiro:

5:1 Tocar a bola com qualquer parte do seu corpo, sempre que o faça com a intenção de defesa, dentro da sua área de gol.

5:2 Mover-se com a bola dentro da área de gol, sem estar sujeito às restrições aplicadas aos jogadores de quadra (Regras **7:2 -4, 7:7**). Entretanto, a ele não é permitido atrasar a execução de um tiro de meta (Regras **6:5, 12:2 e 15:3 b**).

5:3 Sair da área de gol sem a posse de bola e participar do jogo na quadra de jogo, enquanto fizer isto, o goleiro estará sujeito às mesmas regras aplicadas aos jogadores na área de jogo. O goleiro é considerado fora da área de gol, tão logo, qualquer parte do seu corpo toque o solo no lado de fora da linha da área de gol.

5:4 Sair da área de gol com a bola e jogá-la de novo na quadra de jogo, se ele não tiver o completo controle da mesma.

É proibido ao goleiro:

5:5 Colocar em perigo o adversário, durante uma ação defensiva (**8:2, 8:5**).

5:6 Sair da área de gol com a bola sob seu controle (tiro livre de acordo com a **Regra 13:1a**, se os árbitros tiverem autorizado com um silvo de apito a execução do tiro de meta, senão, simplesmente será repetido o tiro de meta).

5:7 Tocar a bola de novo, no lado de fora da área de gol após um tiro de meta, antes que ela tenha tocado outro jogador (**13:1a**).

5:8 Tocar a bola quando ela está parada ou rolando no solo, do lado de fora da área de gol, enquanto ele estiver dentro da área de gol (**13:1a**).

5:9 Levar a bola para dentro da área de gol quando ela estiver parada ou rolando no solo, no lado de fora da mesma (**13:1a**).

5:10 Entrar na área de gol, vindo da quadra de jogo, com posse de bola (**13:1a**).

5:11 Tocar a bola com o pé ou a perna abaixo do joelho, quando ela estiver parada no solo na área de gol ou movendo-se para fora em direção a quadra de jogo (**13:1a**).

Substituição do Goleiro

5:12 Ao goleiro é permitido entrar na quadra de jogo somente pela linha lateral de sua própria área de gol e somente pelo lado da área de substituições de sua própria equipe (Regras **1:8, 4:13**). Ao goleiro é permitido deixar a quadra de jogo pela linha lateral da área de substituição de sua própria equipe ou de sua área de gol (Regra **1:8, 4:13**), mas somente pelo lado da área de substituições de sua própria equipe.

Regra 6 - A Área de Gol

6:1 Somente ao goleiro é permitido entrar na área de gol (Ver, contudo, **Regra 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 do seu corpo.

6:2 Quando um jogador de quadra entra na área de gol, as decisões devem ser as seguintes:

- a) tiro livre, quando um jogador de quadra entra na área de gol em posse de bola (**13:1a**);
- b) tiro livre quando um jogador de quadra entra na área de gol sem a bola, mas leva vantagem fazendo isto (**13:1a-b**, ver, contudo 6:2c);
- c) tiro de 6 metros, quando um jogador de defesa entra na área de gol e por causa disto impede uma clara chance do adversário marcar um gol (**14:1a**).

6:3 Entrar na área de gol, não é penalizado quando:

- a) um jogador entra na área de gol depois de jogar a bola, desde que isto não crie uma desvantagem para os adversários;
- b) um jogador entra na área de gol sem a bola e não ganha vantagem fazendo isto;
- c) um jogador de defesa entra na área de gol durante ou depois de uma intervenção defensiva, sem causar uma desvantagem para os adversários.

6:4 A bola pertence ao goleiro quando ela está dentro da área de gol (ver, contudo, **Regra 6:5**).

6:5 A um jogador é permitido jogar a bola que está parada ou rolando dentro da área de gol. Entretanto, não é permitido aos jogadores de campo, entrar na área de gol para fazer isto (Tiro Livre). É permitido ao jogador, jogar a bola quando ela está no ar sobre a área de gol, exceto quando um tiro de meta está sendo executado (**12:2**).

6:6 O goleiro deve colocar a bola de volta em jogo, através de um tiro de meta (**Regra 12**), quando ela acaba dentro da área de gol.

6:7 O jogo deve continuar (através de um tiro de meta segundo a **Regra 6:6**) se um jogador da equipe defensora tocar a bola numa ação de defesa, e a bola é agarrada pelo goleiro ou vem a permanecer dentro da área de gol.

6:8 Se um jogador jogar a bola dentro de sua própria área de gol, as decisões devem ser as seguintes:

- a) gol, se a bola entrar na baliza;
- b) tiro livre, se a bola vier a permanecer dentro da área de gol, ou se o goleiro tocar a bola e ela não entrar na baliza (**13:1a-b**);
- c) tiro de lateral, se a bola sair pela linha de fundo (**12:1**);
- d) o jogo continua, se a bola passa através da área de gol e volta para o terreno de jogo, sem ser tocada pelo goleiro.

6:9 A bola que retornar da área de gol para a quadra de jogo permanece em jogo.

Liga Palmeirense de Handebol

Regra 7 - O Manejo da Bola e Jogo Passivo

O Manejo da Bola

É permitido:

7:1 Atirar, agarrar, parar, empurrar ou bater a bola, usando mãos (abertas ou fechadas), braços, cabeça, tronco, coxas e joelhos.

Também é permitido lançar-se sobre a bola parada ou rolando no solo.

7:2 Segurar a bola por um máximo de 3 segundos, inclusive quando ela estiver em contato com o solo (**13:1a**).

A bola não pode permanecer no solo mais de 3 segundos e ser apanhada pelo mesmo jogador que a tocou por último (tiro livre).

7:3 Dar no máximo de 3 passos com a bola na mão (**13:1a**), um passo é considerado quando:

- a) um jogador que está parado, com ambos os pés no solo, levanta um pé e o apoia de novo ou move um pé de um lugar para outro;
- b) um jogador está tocando o solo somente com um pé, agarra a bola e então toca o solo com o outro pé;
- c) um jogador depois de um salto toca o solo somente com um pé, e então pula sobre o mesmo pé ou toca o solo com o outro pé;
- d) um jogador depois de um salto toca o solo com ambos os pés, simultaneamente, e levanta um pé e o apoia de novo, ou move um pé de um lugar para outro.

Comentário:

É contado somente um passo, se um pé é movido de um lugar para outro, e então o outro pé é arrastado para próximo do primeiro.

7:4 Enquanto parado ou correndo:

- a) quicar a bola uma vez e agarrá-la de novo com uma ou duas mãos;
- b) quicar a bola repetidamente com uma das mãos (drible), ou rolar a bola sobre o solo repetidamente com uma das mãos, e então agarrá-la ou detê-la de novo com uma ou duas mãos. Tão logo a bola, depois disso, é dominada com uma ou ambas as mãos, ela deve ser jogada dentro de 3 segundos ou depois de não mais do que 3 passos (**13:1a**).

O quique ou drible, é considerado iniciado quando o jogador toca a bola com qualquer parte do seu corpo e a lança em direção ao solo.

Depois que a bola tocou outro jogador ou a baliza, ao jogador é permitido dar um toque na bola ou quicá-la e agarrá-la de novo.

7:5 Mover a bola de uma mão para outra sem perder contato com ela.

7:6 Jogar a bola enquanto ajoelhado, sentado ou deitado no solo.

Não é permitido:

7:7 Tocar a bola mais de uma vez, a menos que ela tenha tocado o solo, outro jogador, ou a baliza neste meio tempo (**13:1a**).

A falha de recepção não é penalizada.

Comentário:

Falha de recepção significa que o jogador falha ao controlar a bola quando tenta agarrá-la ou detê-la. Se a bola não foi controlada, então o jogador não deve tocá-la mais de uma vez depois de lançá-la ao solo ou quicá-la.

7:8 Tocar a bola com um pé ou perna abaixo do joelho, exceto quando a bola foi atirada no jogador por um jogador adversário (**13:1a-b**).

7:9 O jogo continua se a bola toca um árbitro na quadra de jogo.

Jogo Passivo

7:10 Não é permitido manter a bola em posse da equipe sem fazer uma tentativa reconhecível de ataque ou arremesso à baliza (ver **Esclarecimento nº 4**). Isto se considera como jogo passivo, que será penalizado com um tiro livre contra a equipe de posse da bola (**13:1a**). O tiro livre é cobrado do lugar onde a bola estava quando o jogo foi interrompido.

7:11 Quando uma possível tendência para o jogo passivo é reconhecida, o sinal de advertência (**gesto manual nº 17**) é mostrado. Isto dará à equipe de posse de bola a oportunidade de mudar sua forma de atacar de modo a evitar a perda da posse de bola. Se a forma de atacar não muda depois que o sinal de advertência foi mostrado, ou nenhum arremesso à baliza é feito, então um tiro livre é ordenado contra a equipe de posse de bola (**ver Esclarecimento nº 4**).

Em certas situações os árbitros podem ordenar um tiro livre contra a equipe de posse de bola sem nenhum sinal de advertência (ex: quando um jogador evita intencionalmente de tentar utilizar uma clara chance de marcar um gol).

Regra 8 - Faltas e Conduta Antidesportiva

É permitido:

8:1

- a) usar braços e mãos para bloquear ou ganhar a posse da bola;
- b) usar a mão aberta para tirar a bola do adversário de qualquer lado;
- c) usar o corpo para obstruir o caminho do adversário, mesmo quando o mesmo não está em posse de bola;
- d) fazer contato corporal com um adversário, quando de frente à ele e com os braços flexionados, e manter este contato de modo a controlar e acompanhar o adversário.

Não é permitido:

8:2

- a) arrancar ou bater na bola que está na mão do adversário;
- b) bloquear ou empurrar o adversário com braços, mãos ou pernas;
- c) deter, segurar, empurrar ou lançar-se sobre o adversário na corrida ou no salto;
- d) impedir, obstruir ou colocar em perigo um adversário (com ou sem a bola) em contradição às regras.

8:3 Violações da regra 8:2 onde a ação é principal ou exclusivamente direcionada ao adversário e não à bola, serão punidas progressivamente. Punição progressiva significa que não é suficiente penalizar unicamente uma falta particular com um tiro livre ou tiro de 6 metros, porque a falta vai além do tipo de infração que normalmente ocorre na disputa pela bola.

Cada infração incluída na definição para sanção progressiva implica numa punição pessoal.

8:4 Expressões físicas e verbais que são incompatíveis com o bom espírito desportivo dizem respeito à conduta antidesportiva (para exemplos, ver esclarecimento nº 5). Isto se aplica aos jogadores e oficiais de equipe de ambas as equipes, dentro ou fora da quadra de jogo. A punição progressiva também se aplica em caso de conduta antidesportiva (**16:1 d**, **16:2** e **16:6**).

8:5 Um jogador que coloca em perigo a integridade física do adversário enquanto o ataca, deverá ser desqualificado (**16:6 c**), particularmente se:

- a) pelo lado ou por trás, golpeia ou puxa para trás o braço do jogador que está em processo de arremesso ou passando a bola;
- b) executa qualquer ação que resulte num golpe na cabeça ou no pescoço do adversário;
- c) bate deliberadamente no corpo do adversário com seu pé ou joelho ou de qualquer outra forma, inclusive ocasionar tropeços;
- d) empurrar o adversário que está correndo ou pulando, ou atacá-lo de tal jeito que ele perca o controle do seu corpo; isto também se aplica quando o goleiro sai da área de gol dele em virtude de um contra - ataque dos adversários;
- e) atingir um jogador de defesa na cabeça em um tiro livre arremessado diretamente à baliza, desde que o jogador de defesa não estava se movendo; ou do mesmo modo atingir o goleiro na cabeça, num tiro de 6 metros, desde que o mesmo não estava em movimento.

8:6 Conduta antidesportiva grave feita por um jogador ou o oficial de equipe, dentro ou fora da quadra de jogo (para exemplos, ver **Esclarecimento nº 6**) deverá ser punida com desqualificação (**16:6 e**).

8:7 Um jogador que é culpado de "agressão" durante o tempo de jogo deve ser expulso (**16:11 - 14**). A "agressão" fora do tempo de jogo conduz a uma desqualificação (**16:6 f**, **16:16 b, d**). Um oficial de equipe que é culpado de "agressão" deve ser desqualificado (**16:6 g**).

Comentário:

Agresão é, para os efeitos desta regra, definida como um ataque forte e deliberado contra o corpo de outra pessoa (jogador, árbitro, secretário/cronometrista, oficial de equipe, delegados, espectador, etc.). Em outras palavras, não é somente uma ação reflexa ou resultado de falta ou excesso de métodos no ato defensivo. Cuspir em outra pessoa é especificamente considerado como uma agressão.

8:8 Violação contra as Regras 8:2 - 7 conduzem à um tiro de 6 metros a favor da equipe adversária (**Regra 14:1**), se a violação está direta ou indiretamente relacionada com uma interrupção do jogo, que impediu uma clara chance de se marcar um gol para os adversários. De outro modo, a violação conduz a um tiro livre para os adversários (Regras **13:1 a - b**, mas ver também **13:2 e 13:3**).

Regra 9 - O Gol e Decisão do Resultado da Partida

O Gol

9:1 Um gol é marcado quando a bola ultrapassar por inteiro a largura da linha de gol (**Ver gráfico 4**), desde que nenhuma violação às regras tenha sido cometida pelo arremessador ou um companheiro de equipe, antes ou durante o arremesso.

Um gol será concedido se há uma violação das regras por um defensor, mas a bola, mesmo assim, ainda entra na baliza. Um gol não pode ser validado, se um árbitro ou cronometrista interromper o jogo antes que a bola tenha ultrapassado totalmente a linha de gol.

Um gol deve ser validado para os adversários, se o jogador joga a bola dentro de sua própria baliza, exceto na situação onde o goleiro está executando um tiro de meta (**12:2, 2º parágrafo**).

Comentário:

Um gol deve ser validado, se a bola é impedida de ir para dentro da baliza, por alguém ou alguma coisa, que não está participando do jogo (espectadores, etc.) e os árbitros estão convencidos de que, a bola de qualquer jeito teria entrado na baliza.

9:2 São concedidos dois pontos aos gols criativos ou espetaculares; aos gols "aéreos" sempre lhes são concedidos dois pontos (Ver Esclarecimento nº 1).

9:3 Ao gol feito através de um Tiro de 6 metros serão concedidos dois pontos.

9:4 Após um gol validado, a partida é reiniciada pelo goleiro com um Tiro de Meta da sua própria área de gol (**Regra 12:1**).

9:5 Um gol que tenha sido validado não pode mais ser anulado uma vez que os árbitros o tenham concedido e o tiro de meta tenha sido executado.

Os árbitros devem deixar claro (sem o tiro de meta) que eles confirmaram o gol, se o sinal de término do período soa imediatamente depois que um gol é marcado e antes que um tiro de meta possa ser executado.

O Gol do Goleiro

9:6 Dois pontos são concedidos quando um gol é feito pelo goleiro.

Decisão do Resultado da Partida

9:7 Se o marcador estiver empate no final de um tempo, se utiliza o método de "Gol de Ouro", isto significa que a equipe que marcar o primeiro gol será a vencedora (**2:6**).

9:8 Se ambas as equipes vencerem um tempo de jogo, se utiliza o método de desempate "Shoot Out" (um jogador contra o goleiro).

9:9 Cinco jogadores que estão autorizados a jogar efetuarão arremessos alternados com a equipe adversária. Se um goleiro é um dos arremessadores designados, ele será considerado como um jogador de campo quando executar o arremesso (**4:8 comentário**).

É considerada vencedora a equipe que marcar mais gols após os cinco arremessos.

Se nenhum resultado foi definido depois da primeira série, o "Shoot Out" continuará. Para isto, as equipes deverão inicialmente, fazer a troca de campo (sem que haja a troca das zonas de substituições - Ver comentário).

Novamente, cinco jogadores autorizados a jogar, efetuarão arremessos alternados com a equipe adversária. Nesta situação a outra equipe inicia a série de arremessos.

Nessa série e em qualquer outra subsequente a partida será decidida tão logo uma equipe esteja vencendo por um gol, uma vez que tenha sido feito um número igual de arremessos por equipe.

Comentário:

Decisão do resultado da partida através do "Shoot Out".

Nesta situação do "Shoot Out" (um jogador contra o goleiro) os árbitros farão o sorteio para determinar a escolha do campo ou qual a equipe que dará início ao sistema. (Ver **Esclarecimento nº 2**).

Se a equipe que ganhou o sorteio escolher iniciar o "Shoot Out", então a equipe adversária tem o direito de escolher o campo. Alternativamente, se a equipe que ganha o sorteio prefere escolher o campo, então a equipe adversária adquire o direito de iniciar os arremessos - "Shoot Out". Ambos os goleiros se encontram, inicialmente, com um dos pés sobre sua linha de gol. O jogador de campo deve se colocar na quadra de jogo com um pé sobre o ângulo esquerdo ou direito, na interseção da linha da área de gol com a linha lateral. Quando o árbitro autoriza com o silvo do apito, ele lança a bola para seu goleiro que se encontra sobre sua linha de gol.

Durante o passe a bola não poderá tocar o solo. Uma vez que a bola tenha deixado a mão do jogador, ambos os goleiros podem mover-se livremente. O goleiro com a posse de bola deve permanecer na sua área de gol. Durante o máximo de 3 segundos, ele deverá fazer o arremesso direto ao gol adversário ou lançar a bola para o seu companheiro de equipe, que estará correndo em direção ao gol adversário.

Também durante este passe, a bola não poderá tocar o solo. O jogador deverá receber a bola e tentar marcar um gol sem infringir nenhuma regra. Se uma violação a regra é cometida pelo goleiro executante ou pelo jogador de quadra, o ataque será invalidado.

Se o goleiro defensor deixa sua área de gol, ele poderá voltar retornar a qualquer momento.

Se o número de jogadores ficar abaixo de 5 (cinco) em uma série, a equipe em questão terá como consequência menor número de arremessos, porque nenhum jogador pode arremessar pela segunda vez na mesma série.

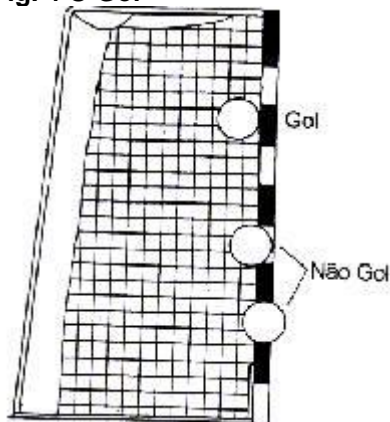
9:10 Se o goleiro defensor, durante o sistema "Shoot Out" impede o ataque adversário de registrar um gol, por violação a regra, um tiro de 6 metros será marcado (ver **Esclarecimento nº 9**).

Comentário:

A qualquer jogador autorizado a jogar, é permitido executar este Tiro de 6 metros.

9:11 Durante o "Shoot Out", todos os jogadores de quadra envolvidos, deverão permanecer em sua área de substituição. Os jogadores que executarem seus arremessos deverão retornar para sua área de substituição.

Fig. 4 O Gol



Regra 10 - O Tiro de Árbitro

10:1 Cada meio tempo, assim como a situação de "Gol de Ouro" se inicia com um tiro de árbitro (**2:2**).

10:2 O tiro de árbitro é executado no centro da quadra de jogo. Um árbitro, no centro da quadra, lança a bola verticalmente para o ar, após um silvo de apito do outro árbitro.

10:3 O outro árbitro se coloca fora da linha lateral no lado oposto a mesa de controle.

10:4 Quando da execução de um tiro de árbitro, todos os jogadores, com exceção de um de cada equipe, devem se manter pelo menos a 3 metros de distância do árbitro, sendo permitido se posicionarem em qualquer outra parte da quadra de jogo.

Os dois jogadores que disputarem a bola deverão estar colocados próximos ao árbitro, cada um do lado mais próximo de sua própria baliza.

10:5 A bola somente poderá ser jogada, depois que ela atingir o ponto mais alto de sua trajetória.

Regra 11 - O Tiro Lateral

11:1 Um tiro de lateral é ordenado quando a bola tiver cruzado completamente a linha lateral ou quando um jogador de quadra da equipe defensora foi o último a tocar na bola antes que ela tenha cruzado a linha de fundo de sua equipe.

11:2 O tiro de lateral é executado sem o apito do árbitro (Ver, contudo, **15:3 b**), pelo adversário da equipe cujo jogador tocou por último na bola antes que ela tenha cruzado a linha.

11:3 O tiro de lateral é executado do ponto onde a bola cruzou a linha lateral ou pelo menos a 1 metro do ponto de cruzamento da linha da área de gol com a linha lateral, se a bola tiver cruzado a linha de fundo ou a linha lateral por dentro da área de gol.

11:4 O executante deve permanecer com um pé sobre a linha lateral até que a bola tenha saído da sua mão. Ao jogador não é permitido colocar a bola no solo e pegá-la de novo, ou quicar a bola e agarrá-la novamente (**13:1a**).

11:5 Enquanto o tiro de lateral está sendo executado, os jogadores adversários não podem estar a menos de 1 metro de distância do executante.

Regra 12 - O Tiro de Meta

12:1 Um tiro de meta é assinalado quando:

- a equipe adversária tenha assinalado um gol;
- o goleiro controlou a bola na sua área de gol (**Regra 6:6**);
- a bola cruza a linha de fundo, depois de ter sido tocada por último pelo goleiro ou por um jogador da equipe adversária.

Isto significa que em todas estas situações a bola é considerada fora de jogo.

A **Regra 13:3** se aplica se há uma violação por parte da equipe do goleiro depois que um tiro de meta foi concedido e antes que ele tenha sido executado.

12:2 O tiro de meta é executado pelo goleiro, sem o apito do árbitro (Ver, contudo, **Regra 15:3 b**), para fora da área de gol, por sobre a linha da área de gol.

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

Os jogadores da outra equipe estão autorizados a ficar imediatamente no lado de fora da linha da área de gol, mas eles não estão autorizados a tocar na bola até que ela tenha cruzado esta linha (**Regra 15:7, 3º parágrafo**).

Comentário:

A substituição do goleiro durante a execução do tiro de meta: o tiro de meta deve ser sempre executado pelo goleiro que está saindo.

Ele somente poderá deixar a quadra após a execução do tiro de meta.

12:3 O goleiro não deve tocar a bola de novo depois de um tiro de meta, a menos que ela tenha tocado outro jogador (regras **5:7** e **13:1a**).

Regra 13 - O Tiro Livre

As Decisões para um Tiro Livre

13:1 Em princípio, os árbitros interrompem o jogo e o reiniciam com um Tiro Livre para os adversários quando:

a) a equipe em posse da bola comete uma violação das regras que devem conduzir à perda de posse (Ver Regras **4:4, 4:6, 4:13, 4:14, 5:6 - 11, 6:2 a - b, 6:4, 6:8 b, 7:2 - 4, 7:7 - 8, 7:10, 8:8, 11:4, 12:3, 13:9, 14:5 - 7** e **15:2 - 5**);

b) a equipe defensora comete uma violação das regras que cause para a equipe em posse de bola a perda da mesma (Ver Regras **4:4, 4:6, 4:13, 4:14, 6:2 b, 6:4, 6:8 b, 7:8, 8:8, 13:7**).

13:2 Os árbitros devem dar continuidade ao jogo, evitando interrompê-lo, prematuramente, para sinalizar um tiro livre.

Isto significa que, conforme a **Regra 13:1 a**, os árbitros não devem sinalizar um tiro livre se a equipe defensora ganhar a posse de bola imediatamente após uma violação cometida pela equipe atacante. Similarmente, conforme a **Regra 13:1 b**, os árbitros não devem intervir até e ao menos que esteja claro que a equipe atacante tenha perdido a posse de bola ou esteja inapta a continuar o seu ataque, devido a uma violação cometida pela equipe defensora.

Se uma punição pessoal será dada por causa de uma violação das regras, então os árbitros devem decidir por interromper o jogo imediatamente, se isto não causar uma desvantagem para os adversários da equipe que cometeu a violação. De outro modo, a punição deve ser retardada até o final da situação.

A Regra 13:2 não se aplica em caso de infrações contra as regras **4:3, 4:4, 4:6, 4:13, 4:14** onde o jogo deve ser interrompido imediatamente, através da intervenção do cronometrista.

13:3 Se uma violação que normalmente conduziria a um tiro livre de acordo com a regra 13:1 acontece quando a bola está fora de jogo, então o jogo é reiniciado com o tiro correspondente que causou a interrupção.

13:4 Somando-se às situações indicadas na **Regra 13:1 a - b**, um tiro livre também é usado como forma de reiniciar o jogo em certas situações onde o jogo é interrompido (ex: quando a bola está em jogo) mesmo se nenhuma violação das regras tenha ocorrido:

- a) se uma equipe está em posse de bola no momento da interrupção, esta equipe deve manter a posse;
- b) se nenhuma equipe está em posse de bola, então a equipe que a detinha por último deverá tê-la em posse de novo;
- c) quando o jogo é interrompido porque a bola tocou as instalações sobre o campo de jogo, a equipe que não tocou a bola por último deve ter a posse.

13:5 Se há uma decisão de tiro livre contra a equipe que está em posse de bola quando o árbitro apita, então o jogador que tem a bola neste momento deve soltá-la ou colocá-la imediatamente no solo no local onde ele está (**16:2 d**).

A Execução do Tiro Livre

13:6 Quando um tiro livre é executado, não é permitido aos jogadores da equipe atacante que se coloquem a menos de 1 metro da linha da área de gol da equipe adversária, antes que o tiro livre seja executado (**15:1**).

13:7 Quando da execução de um tiro livre, os jogadores da equipe adversária devem estar, pelo menos, a 1 metro de distância do jogador executor.

13:8 O tiro livre é normalmente executado sem nenhum apito do árbitro (Ver, contudo **15:3 b**) e, a princípio, do lugar aonde a infração ocorreu. O que vem a seguir são exceções deste princípio. Nas situações descritas conforme na **Regra 13:4 a - b**, o tiro livre é executado, depois do apito, em princípio do lugar onde a bola estava no momento da interrupção. No caso de **13:4 c**, o tiro livre é executado, também depois do apito, em princípio do lugar abaixo aonde a bola tocou as instalações. Se um árbitro ou delegado técnico (da IHF ou de uma federação nacional/continental) interrompe o jogo por causa de uma infração de parte de um jogador ou oficial de equipe da equipe defensora, e isto resulta numa advertência verbal ou numa punição pessoal, então o tiro livre será executado do lugar onde a bola estava quando o jogo foi interrompido, se esta é uma posição mais favorável do que a posição aonde a infração ocorreu.

A mesma exceção como no parágrafo anterior se aplica se um cronometrista interrompe o jogo por causa de uma falta de substituição ou entrada ilegal, de acordo com as regras **4:3, 4:4, 4:6, 4:13, 4:14**.

Como indicado na regra **7:10**, os tiros livres sinalizados por conta do jogo passivo devem ser executados do lugar onde a bola estava quando o jogo foi interrompido.

Apesar dos princípios básicos e procedimentos declarados nos parágrafos precedentes, um tiro livre nunca pode ser executado dentro da própria área de gol da equipe executante. Em qualquer situação onde a localização indicada se encontra dentro da área de gol, a localização para a execução deve ser transferida para o local mais próximo, imediatamente fora da área de gol.

Se a posição correta do tiro livre está a uma distância menor que 1 metro da linha da área de gol da equipe defensora, então a execução deverá acontecer a pelo menos 1 metro de distância da linha da área de gol.

13:9 Uma vez que um jogador da equipe a que foi atribuído o tiro está na posição correta para executar o tiro, com a bola na mão, ele não pode colocá-la no solo e pegá-la novamente, ou quicá-la e agarrá-la de novo (**13:1 a**).

Regra 14 - O Tiro de 6 Metros

As Decisões para um Tiro de 6 Metros

14:1 Um tiro de 6 metros é assinalado quando:

- a) uma clara chance de marcar um gol foi impedida, em qualquer lugar da quadra, por um jogador ou oficial de equipe da equipe adversária;
- b) há um apito não autorizado no momento de uma clara chance de marcar um gol;

c) uma clara chance de marcar um gol é destruída através da interferência de alguém não participante do jogo (exceto quando se aplica o **Comentário da Regra 9:1**). Para a definição de "clara chance de marcar um gol", **Ver Esclarecimento nº 7**.

14:2 Se um jogador atacante retém completo controle da bola e do corpo apesar de uma violação da regra 14:1a, não há razão para assinalar um tiro de 6 metros, mesmo se depois disso o jogador perde a oportunidade de clara ocasião de marcar um gol.

Em qualquer momento que houver uma decisão potencial de assinalar um tiro de 6 metros, os árbitros devem sempre demorar a intervir, até que eles possam determinar claramente se assinalar um tiro de 6 metros é devidamente justificado e necessário. Se o jogador atacante prossegue para marcar um gol, apesar da interferência ilegal dos defensores, então não há razão para assinalar um tiro de 6 metros. Contrariamente, se se torna aparente que o jogador realmente tenha perdido a bola ou o controle do seu corpo por causa da violação, então aquela clara chance de marcar um gol não existe mais, logo um tiro de 6 metros será assinalado.

14:3 Quando assinalarem um tiro de 6 metros, os árbitros devem sinalizar um "time-out" (**2:14 b**).

14:4 Se um gol é feito através de um tiro de 6 metros são concedidos dois pontos (**9:3**).

A Execução do Tiro de 6 Metros

14:5 O tiro de 6 metros será executado como um arremesso ao gol, dentro de 3 segundos após o apito do árbitro central (**13:1a**).

14:6 O jogador que está executando o tiro de 6 metros não deve tocar ou cruzar a linha de 6 metros antes que a bola tenha saído da mão dele (**13:1a**).

14:7 A bola não deve ser tocada novamente pelo executante ou companheiro de equipe após a execução do tiro de 6 metros, até que ela tenha tocado um adversário ou a baliza (**13:1a**).

14:8 Quando um tiro de 6 metros está sendo executado, o goleiro e os demais jogadores adversários do executor deverão permanecer, pelo menos, a um metro de distância dele até que a bola tenha saído da mão do mesmo. Se eles não cumprirem isto, o tiro de 6 metros será recobrado se ele não resultou em gol.

14:9 Não é permitido trocar goleiros uma vez que o executante está pronto para executar o tiro de 6 metros, parado na posição correta com a bola na mão. Qualquer tentativa de fazer uma substituição nesta situação será penalizada como atitude antidesportiva (**8:4**, **16:1 d** e **16:2 c**).

Regra 15 - Instruções Gerais para Execução dos Tiros **(Tiro de Lateral, Tiro de Meta, Tiro Livre e Tiro de 6 Metros)**

15:1 A bola deve estar na mão do executante antes de um tiro ser executado. Todos os jogadores devem estar nas posições prescritas pelo tiro em questão. Os jogadores devem permanecer em sua posição correta até que a bola tenha saído da mão do executante. Uma posição inicial incorreta será corrigida (Ver, contudo, **15:7**).

15:2 Exceto no caso de tiro de meta, o executante deve ter uma parte de um pé em constante contato com o solo enquanto o tiro é executado (**13:1 a**). O outro pé pode ser levantado e apoiado repetidamente.

15:3 Os árbitros devem apitar para reiniciar:

- a) sempre no caso de tiro de 6 metros;
- b) no caso de um tiro de lateral, tiro de meta ou tiro livre:
 - * para um reinício depois de um "time-out";
 - * para um reinício com um tiro livre conforme **Regra 13:4**;
 - * quando houver uma demora na execução;
 - * depois de uma correção nas posições dos jogadores;
 - * depois de uma advertência verbal.

Depois do sinal de apito, o executante deve jogar a bola dentro dos 3 segundos seguintes (**13:1 a**).

15:4 Um tiro é considerado executado quando a bola saiu da mão do executante (Ver, contudo, **12:2**). A bola não pode ser entregue em mãos, ou tocada por um companheiro do executante quando o tiro está sendo executado (**13:1 a**).

15:5 O executante não pode tocar a bola de novo até que ela tenha tocado outro jogador ou a baliza (**13:1 a**).

15:6 Um gol pode ser marcado diretamente de qualquer tiro, exceto no caso de um tiro de meta, onde um "gol contra" não é possível (**12:2**) e de um tiro de árbitro (porque é executado pelo árbitro).

15:7 As punições incorretas por parte dos jogadores defensores de acordo com a execução do tiro lateral ou tiro livre, não devem ser corrigidos pelos árbitros, se os jogadores atacantes não estão em desvantagem por executar o tiro imediatamente.

Se há uma desvantagem, então as posições serão corrigidas (**15:3 b**).

Se o árbitro apita para um tiro ser executado, a despeito de posições incorretas por parte dos jogadores defensores, então estes jogadores estão completamente autorizados a intervirem. Um jogador será excluído, se ele atrasa ou interfere na execução de um tiro feito pelos adversários, por estar muito perto ou através de outras infrações (**16:2 e**).

Regra 16 - As Punições

Exclusão

16:1 Uma exclusão pode ser dada por:

- faltas e infrações similares contra um adversário (**5:5 e 8:2**) que não se encaixam na categoria de "punições progressivas" na **Regra 8:3**;
- aquelas faltas que serão punidas progressivamente (**8:3**);
- infrações quando os adversários estão executando um tiro formal (**15:7**);
- Conduta antidesportiva de um jogador ou oficial de equipe (**8:4**)

16:2 Uma exclusão deve ser dada:

- por uma falta de substituição ou entrada ilegal na quadra de jogo (**4:13, 4:14**);
- por faltas repetidas do tipo que devem ser punidas progressivamente (**8:3**);
- por conduta antidesportiva repetida de um jogador, dentro ou fora da quadra (**8:4**);
- por não soltar ou não colocar a bola no solo quando de uma marcação de um tiro livre contra a equipe que está de posse de bola (**13:5**);
- por infrações repetidas quando os oponentes estão executando um tiro formal (**15:7**);
- como consequência de uma desqualificação de um jogador ou oficial de equipe durante o tempo de jogo (**16:8 - 2º Parágrafo**);

16:3 O árbitro deve claramente indicar a exclusão para o jogador faltoso e para o secretário/cronometrista através do gesto manual prescrito (**Gesto Manual 12**).

16:4 O jogador excluído não está autorizado a participar do jogo durante o tempo de exclusão dele, e a equipe não está autorizada a substituí-lo na quadra de jogo.

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

O jogador excluído pode ser substituído ou tornar a entrar na quadra de jogo tão logo tenha havido uma mudança de posse de bola entre as duas equipes (**Ver Regra 16 comentário 2**).

16:5 A segunda exclusão de um jogador ocasiona a sua desqualificação (**16:6 h**).

Em princípio, uma desqualificação ocasionada por duas exclusões somente se aplica, para o restante do jogo no qual ela foi assinalada (**Regra 16 comentário 3**) e é considerada como uma decisão dos árbitros com base nas observações dos fatos (Estas desqualificações não devem ser mencionadas no relatório do jogo).

Desqualificação

16:6 Uma desqualificação deve ser dada:

- se um jogador que não está autorizado a participar entrar na quadra de jogo (**4:4**);
- pela segunda (ou subsequente) ocasião de conduta antidesportiva de qualquer um dos jogadores ou oficiais de equipe (**8:4**);

- c) por faltas que coloquem em perigo a integridade física do adversário (8:5);
- d) por faltas do goleiro, que acontecerem fora da área de gol durante o "Shoot Out" (um jogador contra o goleiro) pondo em perigo a integridade física do adversário (8:5: Ações claramente dirigidas ao corpo do adversário e cujo objetivo não é jogar a bola);
- e) por conduta antidesportiva grosseira de um jogador ou oficial de equipe, dentro ou fora da quadra de jogo (8:6);
- f) por uma agressão de um jogador fora do tempo de jogo, ex., antes do jogo ou durante um intervalo (8:7, 16:16 b, d);
- g) por uma agressão de um oficial de equipe (8:7);
- h) por causa de uma segunda exclusão do mesmo jogador (16:5);
- i) por repetida conduta antidesportiva de um jogador ou oficial de equipe durante um intervalo (16:6 d).

16:7 Depois de assinalar um "time - out", os árbitros devem claramente indicar a desqualificação para o jogador faltoso ou oficial de equipe, e para o secretário/cronometrista, segurando ao alto um cartão vermelho (**gesto nº 13**, o "cartão vermelho deverá medir cerca de 9 x 12 cm).

16:8 Uma desqualificação de um jogador ou oficial de equipe é sempre para todo o restante do tempo de jogo. O jogador ou oficial deve sair da quadra e da área de substituição imediatamente. Depois de sair, o jogador ou oficial não está autorizado de ter nenhuma forma de contato com a equipe. Uma desqualificação reduz o número de jogadores, ou oficiais, que estão disponíveis para a equipe (exceto como em **16:16 b**).
A equipe pode, contudo, permitir o complemento do número de jogadores outra vez na quadra de jogo, após a troca da posse de bola entre as equipes (**Ver Regra 16, comentário 2**).

16:9 Uma desqualificação (exceto a resultante da Segunda exclusão - **Regra 16:6 h**) deve ser explanada pelos árbitros no relatório de jogo, para as autoridades competentes.

16:10 Se um goleiro ou um jogador de campo, durante um "Shoot Out" (um contra o goleiro) é sancionado por conduta anti - desportiva ou conduta antidesportiva grave, isto conduzirá para uma desqualificação do jogador.

Expulsão

16:11 Uma expulsão deve ser dada:

Quando um jogador é culpado de uma agressão (como definido na **Regra 8:7**) durante o tempo de jogo, dentro ou fora da quadra de jogo.

16:12 Depois de assinalar um "time - out", os árbitros devem claramente indicar a expulsão para o jogador faltoso, e para o secretário / cronometrista, através do Gesto manual prescrito, ou seja, o árbitro cruza os braços dele acima da cabeça (**Gesto manual nº 14**).

16:13 Uma expulsão é sempre para o total de tempo restante do jogo e a equipe deve continuar com um jogador a menos na quadra de jogo.
O jogador expulso não pode ser substituído e deve sair tanto da quadra de jogo quanto da área de substituição imediatamente. Depois de sair, o jogador não tem permissão de ter qualquer forma de contato com a equipe.

16:14 Uma expulsão deve ser explanada pelos árbitros num relatório de jogo para as autoridades competentes (**17:12**).

Mais de Uma Violação na Mesma Situação

16:15 Se um jogador ou oficial de equipe é culpado de mais de uma violação simultânea ou sequencialmente, antes que o jogo tenha sido reiniciado, e estas violações autorizam punições diferentes, então, em princípio, somente a mais severa dessas punições deve ser dada. Isto é, sempre o caso quando uma das violações é uma agressão.

Infrações Fora do Tempo de Jogo

16:16 A conduta antidesportiva, conduta antidesportiva grosseira ou uma agressão por parte de um jogador ou oficial de equipe, que acontecem nas imediações da quadra, mas fora do tempo de jogo, devem ser punidas como se segue:

Antes do Jogo:

- a) uma advertência verbal deve ser dada em caso de conduta antidesportiva (**16:1d**);
- b) uma desqualificação deve ser dada em caso de conduta antidesportiva grosseira ou agressão (**16:6**), mas é permitido à equipe começar o jogo com 8 jogadores e 4 oficiais.

Durante um Intervalo:

- c) uma advertência verbal deve ser dada em caso de conduta antidesportiva;
- d) uma desqualificação deve ser dada em caso de conduta antidesportiva repetida ou conduta antidesportiva grosseira ou no caso de uma agressão (**16:6**).

Depois de uma desqualificação durante uma interrupção, é permitido para a equipe continuar na quadra de jogo com o mesmo numero de jogadores, exatamente como antes da interrupção.

Depois do Jogo:

- e) um relatório escrito;

Comentário 1: o tempo de jogo

As situações descritas nas regras **16:1**, **16:2**, **16:6** e **16:11**, geralmente incluem as violações cometidas durante o tempo de jogo.

O tempo de jogo inclui os "Time-Outs", o "Gol de ouro" e o "Shoot Out" (um contra o goleiro), mas não as interrupções.

Comentário 2: A troca de posse

O termo mudança de posse é para ser usado para significar que a posse de bola foi mudada de uma equipe para outra.

Exceções e Esclarecimentos:

- a) No início do segundo tempo, no "Gol de Ouro" e no "Shoot Out" (um contra o goleiro), os jogadores excluídos podem ser substituídos ou permitido que entrem novamente na quadra de jogo.
- b) Exclusão de um jogador defensor combinada com a marcação de um tiro de 6 metros:
 - * Se a equipe atacante marcar um gol, o jogador excluído pode ser substituído ou é permitido que entre novamente na quadra de jogo após o Tiro de Meta.
 - * Se o gol não é marcado, o jogador excluído ou seu substituto deverá aguardar até a próxima mudança de posse de bola, para que seja permitida sua entrada na quadra de jogo.
- c) Se existir uma exclusão retardada pela concessão de uma vantagem:
 - * A exclusão inicia no momento em que a sanção é imposta, por exemplo, tão logo uma situação de vantagem tenha terminado e a decisão correspondente tenha sido tomada.

Comentário 3:

A expressão "efetiva até o final do tempo de jogo" (**16:5**) inclui o período do "Gol de Ouro" e do "Shoot Out".

Regra 17 - Os Árbitros

17:1 Dois árbitros com igual autoridade devem ser encarregados de cada jogo. Eles são assistidos por um cronometrista e um secretário.

17:2 Os árbitros monitoram a conduta dos jogadores desde o momento em que eles entram nas imediações da quadra até que eles saiam.

17:3 Os árbitros são responsáveis pela inspeção da quadra de jogo, das balizas e das bolas antes do jogo começar; eles decidem quais bolas serão usadas (**Regras 1 e 3:1**).

Os árbitros também conferem a presença das duas equipes com uniformes apropriados. Eles checam a súmula e o equipamento dos jogadores. Eles se asseguram que o número de jogadores e oficiais na área de substituição está dentro dos limites e eles conferem a presença e identidade do "oficial responsável pela equipe", de cada equipe. Qualquer irregularidade deve ser corrigida (**4:2-3 e 4:8-10**).

17:4 O sorteio é feito por um dos árbitros, na presença do outro árbitro e ambos os capitães das equipes (**2:1**).

17:5 No início do jogo, um dos árbitros se coloca do lado de fora da linha lateral do lado oposto da mesa de controle. O tempo oficial do jogo inicia com um silvo de apito do mesmo **(2:5)**. O outro arbitro se coloca no centro da quadra de jogo. Após o sinal de apito ele inicia a partida com um tiro de árbitro **(Ver Regra 10)**.

Os árbitros devem trocar de lado um com o outro, de tempo em tempo, durante o jogo.

17:6 Os árbitros deverão se posicionar de forma que eles possam observar a área de substituição das duas equipes **(17:11, 18:1)**.

17:7 Em principio, o jogo inteiro deve ser conduzido pelos mesmos árbitros.

É responsabilidade deles assegurar que o jogo seja jogado de acordo com as regras, e eles devem penalizar qualquer infração (Ver, contudo, Regras **13:2** e **14:2**).

Se um dos árbitros se torna inapto para acabar o jogo, o outro árbitro continuará o jogo sozinho. (Para eventos da IHF e Continentais, esta situação é manejada de acordo com a regulamentação aplicável).

17:8 Se ambos os árbitros apitam uma infração, e concordam sobre a qual equipe deverá ser penalizada, mas tem opiniões diferentes relacionadas com a severidade da punição, então a mais severa das duas punições deve ser dada.

17:9

a) Se ambos os árbitros tem opiniões diferentes sobre a concessão de pontos depois que uma equipe tenha assinalado um gol, uma decisão conjunta será aplicada (Ver comentário).

b) Se ambos os árbitros apitam uma infração, ou a bola saiu da quadra de jogo e os dois árbitros mostram opiniões diferentes sobre qual equipe deveria ter a posse de bola então a decisão conjunta será aplicada (Ver comentário).

Um "time-out" é obrigatório. Depois da consulta entre os árbitros, eles dão um claro sinal manual e o jogo é reiniciado depois de um sinal de apito **(2:8 f, 15:3 b)**.

Comentário:

Os árbitros tomam uma decisão conjunta após breve consulta entre eles. Se eles não conseguem encontrar uma decisão conjunta, então a opinião do arbitro central prevalecerá.

17:10 Ambos os árbitros observam e controlam o placar, o tempo de jogo e o resultado da partida. Eles são responsáveis pelo controle do tempo de jogo. Se houver qualquer dúvida sobre a exatidão do cronômetro, os árbitros encontram uma decisão conjunta (Ver também **17:9 Comentários**).

17:11 Os árbitros controlam, com a ajuda do secretário/cronometrista a entrada e saída dos jogadores substitutos **(17:6, 18:1)**.

17:12 Os árbitros são responsáveis por conferir, após o jogo, se a súmula está corretamente preenchida.

As expulsões **(16:14)** e desqualificações do tipo indicado na regra **16:8**, devem ser explicadas no relatório do jogo.

17:13 As decisões feitas pelos árbitros com base nas observações deles dos fatos ou os julgamentos deles são finais. Os apelos podem ser impetrados somente contra as decisões que não estão de conformidade com as regras. Durante o jogo, os respectivos "oficiais responsáveis de equipe" estão autorizados a se dirigirem aos árbitros.

17:14 Os árbitros tem o direito de suspender um jogo temporariamente ou permanentemente. Todo esforço deve ser feito para continuar o jogo, antes de tomar uma decisão de suspendê-lo permanentemente.

Regra 18 - O Secretário e o Cronometrista

18:1 Em principio, o cronometrista controla o tempo de jogo e os "time-outs".

Geralmente, somente o cronometrista deverá interromper o jogo quando isto se tornar necessário. Simultaneamente, o secretário tem como principal responsabilidade cuidar do marcador, da lista de

jogadores, da súmula do jogo, da entrada de jogadores que chegaram depois do jogo ter começado, e da entrada de jogadores que não estão autorizados a participar. Outras tarefas, como o controle do número de jogadores e oficiais de equipe na área de substituição, são consideradas como responsabilidades conjuntas. Ambos dão suporte aos árbitros no controle das substituições (**17:6, 17:11**).

Ver também o Esclarecimento nº 8 que diz respeito aos procedimentos próprios para as interrupções do cronometrista/secretário quando estiverem cumprindo algumas das responsabilidades indicadas acima.

Comentário:

Durante os Campeonatos da IHF, Continentais ou Nacionais a distribuição de tarefas pode ser organizada de outra forma.

18:2 Se não há um placar público com cronômetro disponível, então o cronometrista deve manter o oficial responsável de cada equipe informado sobre quanto tempo foi jogado ou quanto tempo falta, especialmente após os "time-outs". Se não há um placar com cronômetro com sinal automático disponível, o cronometrista assume a responsabilidade dando o sinal de término do primeiro período e do final do jogo (Ver regra **2:9 - Comentário**). Quando o jogador é excluído, o secretário confirma isto para o jogador e para os árbitros levantando uma plaqueta. A plaqueta mostrará um "1" para a primeira exclusão do jogador e "2" para a segunda exclusão.

