

REGRAS DE JOGO

SINAIS MANUAIS DA IHF ESCLARECIMENTOS ÀS REGRAS DE JOGO

ÍNDICE DE CONTEÚDOS	Pág.
Regras de Jogo, Sinais Manuais da IHF, Esclarecimentos e Regulamentos da Área de Substituição	3 - 82
Preâmbulo	3
Regra 1 – Terreno de Jogo	4 - 8
Regra 2 – Tempo de Jogo, Sinal Final e Time-out	9 - 11
Regra 3 – A Bola	12
Regra 4 – A Equipa, Substituições, Equipamento	13 - 16
Regra 5 – O Guarda Redes	17 - 18
Regra 6 – A Área de Baliza	19 - 20
Regra 7 – Jogar a Bola, Jogo Passivo	21 - 23
Regra 8 – Faltas e Conduta Antidesportiva	24 - 26
Regra 9 – Golo	27 - 28
Regra 10 – Lançamento de Saída	29
Regra 11 – Lançamento de Reposição em Jogo	30
Regra 12 – Lançamento de Baliza	31
Regra 13 – Lançamento Livre	32 - 35
Regra 14 – Lançamento de 7 metros	36 - 37
Regra 15 – Instruções Gerais para a Execução de Lançamentos (Lançamento de Saída, Lançamento de reposição em Jogo, Lançamento de Baliza, Lançamento Livre e Lançamento de 7 metros)	38 - 39
Regra 16 – Sanções	40 - 46
Regra 17 – Os Árbitros	47 - 49
Regra 18 – O Secretário e o Cronometrista	50
Os Sinais Manuais da IHF	51- 60
Esclarecimentos às Regras de Jogo	61 - 74
Regulamentos da Área de Substituição	75 - 78
Directivas para Terrenos de Jogo e Balizas	79 - 82

PREÂMBULO

Estas Regras de Jogo entrarão em efeito em 1 de Agosto de 2001.

O Texto das Regras, os Comentários, os Sinais Manuais da IHF, os Esclarecimentos às Regras de Jogo e os Regulamentos da Área de Substituição são componentes integrantes das Regras Gerais. O mesmo não se aplica às “Directivas para Terrenos de Jogo e Balizas”, as quais são unicamente incluídas no livro de regras para conveniência dos utilizadores.

NOTA:

Em prole da simplicidade, este livro de regras utiliza em geral designações masculinas das palavras referentes aos jogadores, oficiais, árbitros e outros intervenientes. No entanto, estas regras aplicam-se de igual forma a participantes masculinos ou femininos, excepto no que respeita às regras sobre o tamanho das bolas a serem utilizadas (ver Regra 3).

REGRA 1 TERRENO DE JOGO

- 1.1 O Terreno de Jogo (ver Diagrama 1) tem 40 metros de comprimento por 20 de largura, consistindo em duas áreas de baliza (ver Regra 1:4 e Regra 6) e uma área de jogo. As linhas limite mais compridas são designadas por linhas laterais, e as mais curtas de linhas de baliza (entre os postes da baliza) e linhas de saída de baliza (do lado exterior dos mesmos)

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

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

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

Os postes da baliza são ligados através de uma barra horizontal. A parte anterior dos mesmos deverá coincidir com a parte anterior da linha de baliza. Os postes da baliza e a barra deverão ter uma largura de 8x8 cm. Nos três lados visíveis do campo deverão estar pintados com bandas de duas cores contrastantes, as quais deverão também contrastar claramente com o fundo que as rodeia.

As balizas deverão ter uma rede, a qual deverá estar presa de tal forma que mantenha as bolas dentro das mesmas.

- 1.3 Todas as linhas do terreno de jogo são parte integrante do mesmo. As linhas de baliza deverão ter uma largura de 8 cm entre os postes da baliza (ver Diagrama 2a), e todas as outras deverão ter 5 cm de largura.

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

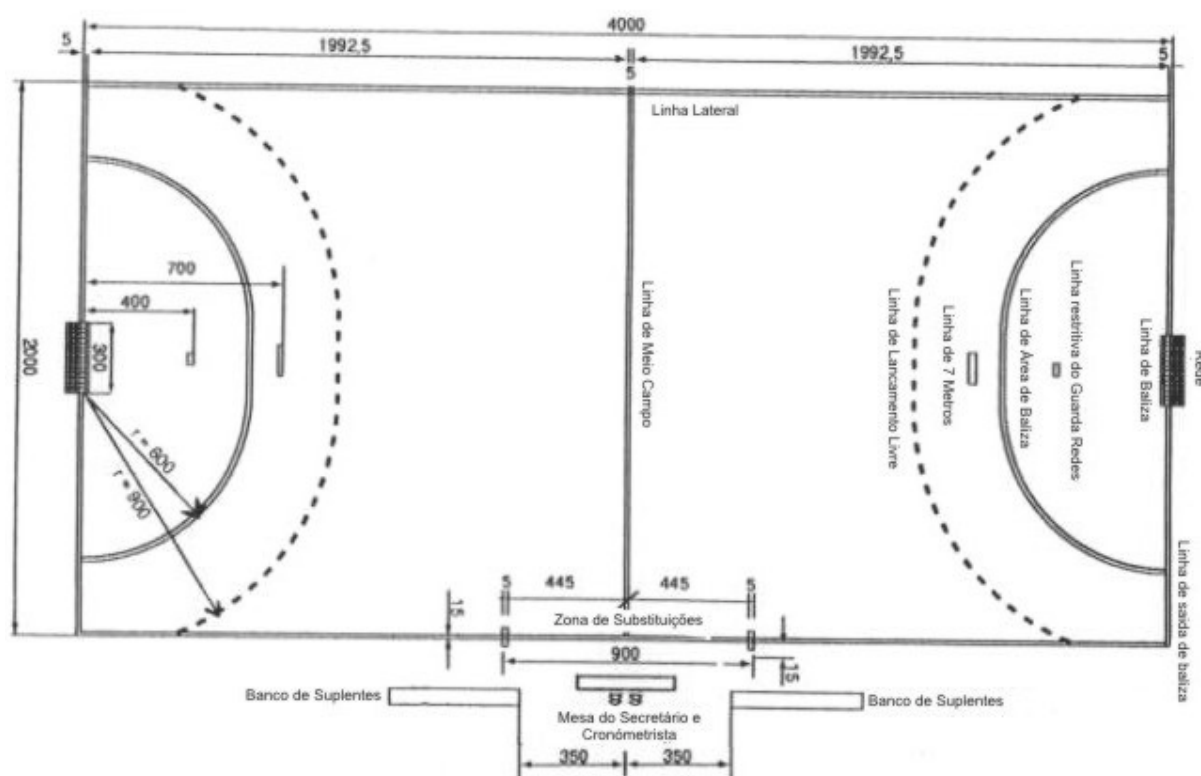
- 1.4 Frente a cada baliza existe uma área de baliza (ver Regra 6). A área de baliza é definida pela linha de área de baliza (linha de 6 metros), a qual deverá ser desenhada como segue : (i) uma linha de 3 metros de comprimento directamente em frente à baliza; esta linha deverá ser paralela à linha de baliza e deverá estar a 6 metros da mesma (medida da parte anterior da linha de baliza até ao limite da parte posterior da linha da área de baliza); e (ii) dois quartos de círculo com um raio de 6 metros (medidos a partir do canto interior dos postes de baliza), ligando a linha de 3 metros de comprimento com a linha de saída de baliza (ver Diagramas 1 e 2a).

- 1.5 A linha de lançamentos livres (linha de 9 metros) é tracejada, desenhada a 3 metros da parte exterior da linha de área de baliza. Tanto os segmentos de linha como os espaços entre os mesmos deverão ter 15 cm (ver Diagrama 1).

- 1.6 A linha de lançamento de 7 metros tem 1 metro de comprimento, centrada frente à baliza. É paralela à linha de baliza e a 7 metros da mesma (medida da parte anterior da linha de baliza até ao limite exterior da linha de 7 metros); (ver Diagrama 1).
- 1.7 A linha de restrição do guarda - redes (linha de 4 metros) tem um comprimento de 15 cm, situada directamente à frente da baliza. É paralela à linha de baliza e a 4 metros da mesma (medida da parte anterior da linha de baliza até ao limite exterior da linha de 4 metros); (ver Diagrama 1).
- 1.8 A linha central une os pontos médios das linhas laterais (ver Diagramas 1 e 3).
- 1.9 A linha de substituição (um segmento da linha lateral) para cada equipa, estende-se desde a linha central até uma distância de 4,5 metros da mesma. O extremo desta linha deverá ser assinalado por uma linha paralela à linha central, com 15 cm para a parte interior da linha lateral e 15 cm para a parte exterior da mesma (ver Diagramas 1 e 3).

NOTA: Outros esclarecimentos técnicos mais detalhados sobre o terreno de jogo e as balizas poderão ser encontrados nas “Directivas para Terrenos de Jogo e Balizas”, a partir da página 79.

Figura 1 : Campo de jogos



Campo de jogo : ver também Figura 5 (pag. 000)

Dimensões indicadas em Cm

Figura 2 a : Baliza

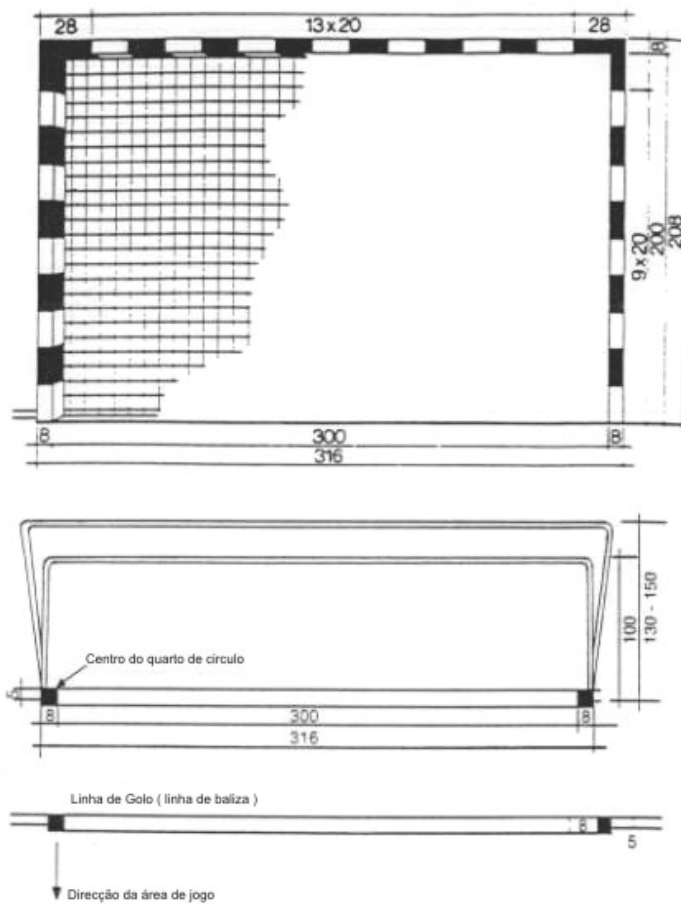


Figura 2 b : A Baliza – Vista lateral

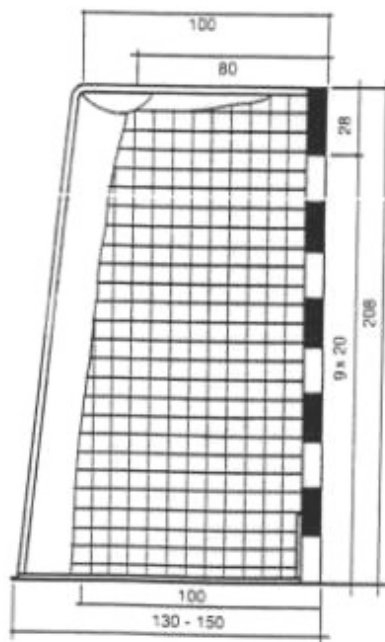
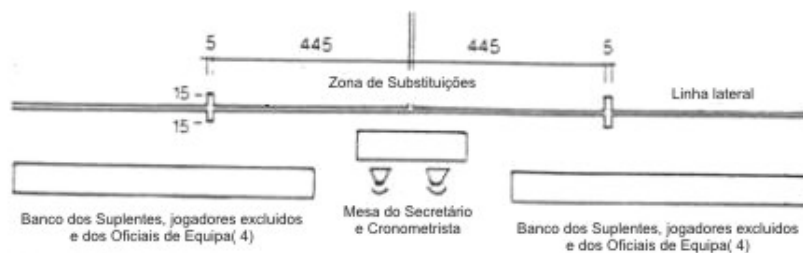


Figura 3 : Linhas de substituição e zona de substituição



REGRA 2 TEMPO DE JOGO, SINAL FINAL e TIME-OUT

TEMPO DE JOGO

- 2.1 O Tempo de Jogo normal para todas as equipas com jogadores de idade superior a 16 anos (inclusive) é de 2 partes de 30 minutos cada. O intervalo entre ambas é de 10 minutos.

O Tempo de Jogo normal para equipas jovens é de 2 x 25 minutos para idades entre 12 e 16 anos e de 2 x 20 minutos para idades entre 8 e 12 anos. Em ambos os casos o intervalo é de 10 minutos.

- 2.2 O Tempo Suplementar é jogado, após um intervalo de 5 minutos, caso o jogo se encontre empatado até ao final do tempo regulamentar e seja imprescindível determinar um vencedor. O tempo suplementar consiste em 2 partes de 5 minutos cada, com 1 minuto de intervalo entre ambas.

Caso o jogo continue empatado após este período suplementar, deverá ser determinado um segundo período após um intervalo de 5 minutos. Este período suplementar terá igualmente 2 partes de 5 minutos, com 1 minuto de intervalo entre ambas.

Caso o jogo continue empatado, o vencedor será determinado de acordo com as regras da competição em curso.

SINAL FINAL

- 2.3 O tempo regulamentar tem início com o sinal sonoro do árbitro para o lançamento de saída. Esse mesmo tempo finaliza com o sinal - final automático do relógio electrónico ou do cronometrista. Caso nenhum destes sinais tenha lugar, o árbitro sinalizará ele próprio através de apito que o tempo regulamentar se esgotou (17:10).

Comentário:

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

Caso seja utilizado um relógio público, o mesmo deverá, se possível, funcionar de 0 para 30 minutos.

- 2.4 Infracções e conduta antidesportiva que tenham lugar, antes ou simultaneamente com, o sinal final (para o meio tempo ou para o fim de jogo) deverão ser punidas, mesmo que tal só possa ser efectuado após o sinal.
Os árbitros somente darão o jogo por terminado após o correspondente lançamento livre (excepto lançamentos livres sob a Regra 13:4) ou lançamento de 7 metros, e o seu resultado imediato tenha sido estabelecido . (ver Esclarecimento nº1).
- 2.5 O lançamento deverá ser retomado, caso o sinal final (para o meio tempo ou para o fim do jogo) soe precisamente quando um lançamento livre ou de 7 metros esteja a ser executado ou quando a bola estiver no ar. O resultado imediato do lançamento retomado deverá ser estabelecido antes dos árbitros darem o jogo como finalizado.
- 2.6 Os jogadores e oficiais da equipa estão sujeitos a punições pessoais por infracções ou conduta antidesportiva que tenham lugar durante a execução de um lançamento livre ou de 7 metros nas circunstâncias descritas nas regras 2:4-5. Uma infracção durante a execução de um destes lançamentos não poderá, no entanto, levar à execução de um lançamento livre na direcção oposta.
- 2.7 Caso os árbitros determinem que o cronometrista deu o sinal final (para o meio tempo ou para o fim do jogo) demasiado cedo, deverão manter os jogadores em campo e prosseguir o jogo até que o tempo remanescente se esgote.

A equipa que se encontra de posse da bola aquando do sinal prematuro deverá manter a posse de bola quando o jogo recomeçar. Caso a bola esteja fora de jogo, então o mesmo recomeçará com o lançamento correspondente à situação. Caso a bola se encontre em jogo, então o mesmo recomeçará com um lançamento livre de acordo com a Regra 13:4a-b.

Caso a primeira parte do jogo tenha terminado demasiado tarde (ou um período suplementar), a segunda parte deverá ser correspondentemente encurtada. Caso a segunda parte do jogo (ou um período suplementar) tenha terminado demasiado tarde, então os árbitros não estão em posição de alterar seja o que for.

TIME – OUT

- 2.8 Os árbitros decidirão quando e por quanto tempo o tempo de jogo deverá ser interrompido (time – out).

Um time – out é obrigatório quando:

- a) exista uma exclusão de 2 minutos, desqualificação, ou expulsão;
- b) seja atribuído um lançamento de 7 metros;
- c) seja atribuído um time – out de equipa;
- d) exista uma substituição faltosa ou um jogador “extra” entre em campo;
- e) exista um sinal de apito por parte do cronometrista ou do Delegado Técnico;
- f) sejam necessárias consultas entre os árbitros de acordo com a Regra 17:8.

Um time – out é também atribuído normalmente em outras situações, dependendo das circunstâncias (ver Esclarecimento nº 2).

Infracções durante um time – out tem as mesmas consequências que as infracções durante o tempo de jogo (16:13, 1º parágrafo).

- 2.9 Os árbitros fazem um sinal ao cronometrista quando o relógio deve ser parado ou quando deverá recomeçar a contagem relativamente a um time – out.

A interrupção do tempo de jogo deverá ser indicada ao cronometrista através de três sinais curtos com o apito e o sinal manual nº 16.

O apito deverá sempre soar para indicar o recomeço do jogo após um time – out (15:3b).

- 2.10 Cada equipa tem direito a 1 minuto de time –out de equipa em cada metade do tempo de jogo regulamentar (Esclarecimento nº 3).

REGRA 3 A BOLA

- 3.1 A bola é feita de couro ou de material sintético. Deverá ser esférica. A sua superfície não deverá ser brilhante ou escorregadia (17:3).

- 3.2 As medidas da bola, diâmetro e peso, a ser utilizada pelas diferentes categorias de equipas são as seguintes:

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

Comentários:

As características técnicas exigidas para as bolas a serem utilizadas em todos os jogos internacionais oficiais estão descritas nos “Regulamentos de Bolas da IHF”.

O tamanho e o peso das bolas a serem utilizadas para o “Mini - Andebol” não estão regulamentadas nas regras normais de jogo.

- 3.3 Para cada jogo deverão estar sempre disponíveis, no mínimo, duas bolas. As bolas de reserva deverão estar imediatamente disponíveis na mesa do cronometrista durante o jogo. As bolas deverão corresponder às características expressas nas Regras 3:1-2.
- 3.4 Os árbitros decidirão quando uma bola de reserva deverá ser utilizada. Em tais casos, os árbitros deverão pôr rapidamente a bola de reserva em jogo, de modo a minimizar interrupções e a evitar time – out(s).

REGRA 4 A EQUIPA, SUBSTITUIÇÕES, EQUIPAMENTO**A EQUIPA**

- 4.1 A equipa é constituída até um máximo de 12 jogadores.

Somente 7 jogadores, no máximo, deverão estar em campo ao mesmo tempo. Os restantes são suplentes.

Durante todo o tempo de jogo a equipa deverá ter sempre um dos jogadores em campo designado como guarda - redes. O jogador reconhecido como guarda – redes poderá tornar-se em jogador de campo em qualquer altura. Similarmente, um jogador de campo poderá tornar-se guarda – redes em qualquer altura (ver, no entanto, Regras 4:4 e 4:7).

Uma equipa deve ter no mínimo 5 jogadores em campo no início do jogo.

O número de jogadores numa equipa pode aumentar até 12 jogadores, em qualquer altura durante o decorrer do jogo, incluindo o tempo suplementar. (Para eventos da IHF e Continentais esta situação deverá ser lidada de acordo com os regulamentos aplicáveis.)

O jogo pode ter continuidade, mesmo se uma equipa for reduzida em número abaixo dos 5 jogadores em campo. Caberá aos árbitros decidir se e quando o jogo deve ser definitivamente terminado (17:13).

- 4.2 É permitido à equipa ter um número máximo de 4 oficiais da equipa durante o jogo. Estes oficiais da equipa não devem ser substituídos durante o decurso do jogo. Um de entre eles deverá ser designado como “o responsável oficial da equipa”(oficial “A”). Unicamente este oficial tem permissão para se dirigir ao secretário/cronometrista e, possivelmente, aos árbitros (ver, no entanto, Esclarecimento nº 3: Time – out de Equipa).

Ao oficial da equipa não é normalmente permitido entrar em campo durante o jogo. A violação desta regra é penalizada como conduta antidesportiva (ver Regras 8:4, 16:1d, 16:3d e 16:6b). O jogo recomeçará com lançamento livre para a equipa opositora (13:1a-b; ver, no entanto, Esclarecimento nº 9).

- 4.3 Um jogador ou um oficial de equipa estão autorizados a participar se se encontrarem presentes no início do jogo e estiverem incluídos no Boletim de Jogo.

Jogadores ou oficiais de equipa que cheguem após o início do jogo deverão solicitar a sua autorização para participar junto do secretário/cronometrista e deverão ser inscritos no Boletim de Jogo.

Um jogador que esteja autorizado a participar poderá, em princípio, entrar em campo através da área de substituição correspondente à sua equipa, em qualquer altura (ver, no entanto, regras 4:4 e 4:6).

Um jogador que não esteja autorizado a participar deverá ser desqualificado se entrar em campo (16:6a). O jogo deverá recomeçar com um lançamento livre a favor da equipa adversária (13:1a-b; ver, no entanto, Esclarecimento nº 9).

Substituição de jogadores

- 4:4 Os suplentes podem entrar em jogo em qualquer altura, repetidamente, sem avisar o secretário/cronometrista, logo que o jogador a substituir tenha saído de campo. (4:5)

Os jogadores devem entrar e sair pela sua zona de substituição (4:5). Estas exigências também se aplicam na substituição dos guarda-redes (ver também 4:7 e 14:10).

As regras de substituição também se aplicam durante um “time-out” (excepto durante um “time-out de equipa”)

- 4:5 As substituições irregulares deverão ser penalizadas com uma exclusão de 2 minutos a aplicar ao jogador faltoso.

Se mais do que um jogador da mesma equipa for culpado de substituição faltosa na mesma situação, unicamente o primeiro jogador que cometeu a falta deve ser penalizado.

O jogo deverá recomeçar com lançamento livre para o adversário (13:1 a-d; ver, no entanto, Esclarecimento nº9)

- 4:6 Caso um jogador adicional entre em campo sem ser substituído, ou se um jogador interferir ilegalmente com o jogo desde a sua área de substituição, deverá ser atribuída uma exclusão de 2 minutos ao jogador. Assim, a equipa deverá ser reduzida de um jogador de campo por 2 minutos (aparte o facto da entrada adicional do jogador que deverá abandonar o campo).

Caso um jogador entre em campo enquanto estiver a cumprir os 2 minutos de exclusão, deverá ser-lhe atribuído um novo castigo adicional de mais 2 minutos de exclusão. Esta exclusão deverá ter início imediato devendo, assim, a equipa ser reduzida de mais um jogador de campo durante o tempo remanescente do cumprimento do primeiro castigo.

O jogo deverá, em ambos os casos, recomeçar com um lançamento livre para a equipa adversária (13:1a-b; ver, no entanto, Esclarecimento nº 9).

EQUIPAMENTO

- 4.7 Todos os jogadores de uma equipa deverão usar equipamento idêntico. A combinação de cores e grafismo para ambas as equipas deverá ser completamente distinta uma da outra. Um jogador que esteja a ser utilizado como guarda – redes deverá usar cores que o possam distinguir dos jogadores de campo de ambas as equipas e do guarda – redes adversário (17:3).

- 4.8 Os jogadores deverão ser portadores de números com um mínimo de 20 cm de altura nas costas da camisola e de 10 cm de altura na frente. Os números utilizados deverão ser de 1 a 20.

A cor dos números deve contrastar claramente com as cores e o grafismo da camisola.

O capitão de cada equipa deverá usar uma braçadeira na parte superior do braço. A mesma deverá ter 4 cm de largura e a sua cor deverá contrastar com as da camisola.

- 4.9 Os jogadores deverão usar sapatos desportivos.

Não é permitido usar objectos que possam ser perigosos para os jogadores. Estão incluídos, por exemplo, protecção da cabeça, máscaras faciais, pulseiras, relógios, anéis, fios ou correntes, brincos, óculos sem as respectivas bandas de segurança ou com armação sólida, ou quaisquer outros objectos que possam ser perigosos (17:3).

As fitas de cabelo são permitidas desde que sejam feitas de materiais macios e elásticos.

Aos jogadores que não obedeçam a estas regras não lhes é permitido tomar parte do jogo até que o problema seja corrigido.

- 4.10 Caso um jogador esteja a sangrar ou tenha sangue no corpo ou no equipamento deverá o mesmo abandonar o terreno de jogo imediata e voluntariamente (através de uma substituição normal), de modo a estancar o sangue, cobrir a ferida e a limpar o corpo e o uniforme. O jogador não deverá regressar ao terreno de jogo até que todos estes preceitos tenham sido seguidos.

Um jogador que não cumpra as instruções dadas pelos árbitros em relação a esta provisão é acusado de conduta antidesportiva (8:4, 16:1d e 16:3c).

- 4.11 Caso surja um ferimento durante o jogo, os árbitros poderão dar permissão (através dos sinais manuais nºs 16 e 17) a duas das pessoas que se encontram “autorizadas a participar” (ver 4:3) a entrar em campo durante um time – out, com o propósito específico de dar assistência ao jogador ferido da sua equipa (4:2, 16:1d, 16:3d, 16:6b).

REGRA 5 O GUARDA - REDES

Ao Guarda – Redes é **PERMITIDO**:

- 5.1 Tocar a bola com qualquer parte do corpo enquanto em situação defensiva dentro da área de baliza;
- 5.2 Mover-se com a bola nas mãos dentro da área de baliza, sem ser sujeito a restrições aplicáveis a jogadores de campo (Regras 7:2-4, 7:7); ao guarda – redes não é permitido, no entanto, atrasar a execução de um lançamento de baliza (Regras 6:5, 12:2 e 15:3b);
- 5.3 Deixar a área de baliza sem bola e participar no jogo na zona de jogo; ao se encontrar nesta situação o guarda – redes fica sujeito às regras aplicáveis a qualquer jogador de campo.

Considera-se que o guarda – redes tenha saído da sua área de baliza quando qualquer das suas partes do corpo toque o solo fora da linha da área de baliza;

- 5.4 Deixar a área de baliza com a bola e voltar a jogá-la em campo, caso não tenha tentado controlá-la.

Ao guarda – redes **NÃO É PERMITIDO**:

- 5.5 Por em perigo o adversário enquanto desempenhar uma atitude defensiva (8:2, 8:5);
- 5.6 Deixar a área de baliza com a bola sob controlo (13:1a);
- 5.7 Voltar a tocar na bola fora da área de baliza imediatamente a seguir a um lançamento de baliza, excepto se a bola já tiver sido tocada por um outro jogador de campo (13:1a);

- 5.8 Tocar a bola, estando esta parada ou a rolar no chão fora da área de baliza, enquanto se encontrar dentro da área de baliza (13:1a);
- 5.9 Levar a bola para dentro da área de baliza quando esta se encontrar parada ou a rolar dentro do terreno de jogo fora da área de baliza (13:1a);
- 5.10 Voltar a entrar na área de baliza com a bola nas mãos vindo do terreno de jogo (13:1a);
- 5.11 Tocar a bola com o pé ou perna abaixo do joelho, enquanto esta estiver parada no chão dentro da área de baliza ou a rolar em direcção à área de jogo (13:1a);
- 5.12 Atravessar a linha restritiva do guarda – redes (linha de 4 metros), ou a sua projecção para ambos os lados, antes que a bola tenha saído da mão do adversário que esteja a executar um lançamento de 7 metros (14:9).

Comentário:

Enquanto o guarda – redes mantiver um pé no chão atrás da linha restritiva (linha de 4 metros), é - lhe permitido mover o outro pé, ou qualquer outra parte do corpo no ar, para além dessa linha.

REGRA 6 A ÁREA DE BALIZA

- 6.1 Unicamente ao guarda – redes é permitido entrar na área de baliza (ver, no entanto, 6:3). A área de baliza, que inclui a linha de área de baliza, é considerada violada quando um jogador de campo a tocar com qualquer parte do seu corpo.
- 6.2 **Quando um jogador de campo viola a área de baliza**, deverão ser tomadas as seguintes decisões:
- a) lançamento livre, quando um jogador violar a área de baliza em posse da bola (13:1a);
 - b) lançamento livre, quando um jogador de campo violar a área de baliza sem bola mas tirando vantagem dessa atitude (13:1a-b; ver, no entanto, 6:2c);
 - c) lançamento de 7 metros, quando um defesa violar a área de baliza e por isso tornar nula qualquer hipótese de golo (14:1a).
- 6.3 A entrada na área de baliza **não é penalizada** quando:
- a) um jogador entra na área de baliza após ter jogado a bola, desde que esse gesto não crie desvantagem aos adversários;
 - b) um jogador entra na área de baliza sem a bola e não ganha qualquer vantagem ao fazê-lo;
 - c) um defesa entra na área de baliza durante ou após uma tentativa de defesa, sem que cause qualquer desvantagem para os adversários.

- 6.4 A bola pertence ao guarda – redes quando a mesma se encontra na área de baliza.
- Não é permitido a um jogador tocar a bola enquanto esta se encontrar parada ou a rolar na área de baliza, ou quando estiver na posse do guarda – redes (13:1a-b). É permitido, no entanto, jogar a bola quando estiver no ar sobre a área de baliza, excepto quando estiver a ser executado o lançamento de baliza (12:2).
- 6.5 O guarda – redes deverá por a bola em jogo através de um lançamento de baliza (Regra 12), quando a mesma for parar à sua área de baliza.
- 6.6 O jogo deve continuar (através de um lançamento de baliza sob a regra 6:5) caso um jogador da equipa que defende toque a bola, quando em acto de defesa, e a bola é apanhada pelo guarda – redes ou vai parar à área de baliza.
- 6:7 Se um jogador jogar a bola para a sua área de baliza, as decisões deverão ser as seguintes:
- a) golo, caso a bola entre na baliza;
 - b) lançamento livre, caso a bola fique na área de baliza, ou se o guarda – redes a tocar e a mesma não entrar na baliza (13:1b);
 - c) lançamento de reposição em jogo, caso a bola saia pela linha de saída de baliza (11:1);
 - d) o jogo continua, caso a bola passe através da área de baliza até à superfície de jogo, sem que seja tocada pelo guarda – redes.
- 6:8 Uma bola que saia da área de baliza para a superfície de jogo continua em jogo.

REGRA 7 JOGAR A BOLA, JOGO PASSIVO

JOGAR A BOLA

É **permitido**:

- 7.1 lançar, apanhar, parar, empurrar ou bater na bola, utilizando as mãos (abertas ou fechadas), braços, cabeça, tronco, coxas e joelhos;
- 7.2 segurar a bola por um máximo de 3 segundos, mesmo quando está no chão (13:1a);
- 7.3 dar um máximo de 3 passos com a bola (13:1a); **um passo é considerado quando**:
- a) um jogador que se encontra de pé com ambos os pés assentes no chão levanta um deles e o pousa outra vez, ou move um pé de um lado para o outro;
 - b) um jogador só tem um pé assente no chão e ao apanhar a bola pousa o outro pé;
 - c) um jogador após um salto para apanhar a bola só toca o chão com um pé e salta sobre o mesmo pé ou toca o chão com o outro pé;
 - d) um jogador após um salto para apanhar a bola toca simultaneamente com ambos os pés no chão, levanta um dos pés e volta a pousá-lo, ou muda um dos pés de um lado para o outro.

Comentário:

Conta um só passo, caso um pé seja deslocado de um lado para o outro e o segundo pé seja arrastado para junto deste.

7.4 enquanto parado ou em corrida:

- a) lançar a bola uma vez ao solo e apanhá-la outra vez com uma ou as duas mãos;
- b) lançar a bola repetidamente com uma mão (drible), ou rolá-la no solo repetidamente com uma mão, e depois apanhá-la outra vez com uma ou as duas mãos.

Assim que a bola é agarrada por uma ou as duas mãos deve ser jogada dentro de um máximo de 3 segundos ou assim que sejam dados 3 passos (13:1a).

O lançamento ou drible considera-se iniciado quando o jogador toca a bola com qualquer parte do seu corpo e a dirige para o solo.

Após a bola ter tocado outro jogador ou a baliza, é permitido ao jogador bater na bola ou lançá-la e apanhá-la outra vez.

7.5 mover a bola de uma mão para a outra.

7.6 jogar a bola enquanto se encontrar de joelhos, sentado ou deitado no chão.

Não é permitido:

7.7 tocar na bola mais do que uma vez, excepto se a mesma tocar no solo, noutra jogador, ou a baliza (13:1a).

Tactear a bola não é penalizado.

Comentário:

Tactear significa dificuldade do jogador em controlar a bola ao tentar apanhá-la ou para-la.

Se a bola já foi controlada, então o jogador não deverá tocá-la mais do que uma vez após a ter batido ou lançado.

7.8 tocar a bola com o pé ou a perna abaixo do joelho, excepto quando a bola é atirada contra si por um oponente (13:1a-b).

7.9 O jogo continua caso a bola toque num árbitro dentro de campo.

JOGO PASSIVO

- 7.10 Não é permitido manter a bola na posse da equipa sem que seja efectuada qualquer tentativa de ataque ou remate à baliza (ver Esclarecimento nº 4). Esta atitude é considerada como jogo passivo, o qual deverá ser penalizado com um lançamento livre contra a equipa com a posse da bola (13:1a).

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

- 7.11 Quando é reconhecida uma tentativa de jogo passivo é mostrado o sinal de advertência (sinal Manual nº18). Este sinal dá, à equipa que tem a posse de bola, a oportunidade de mudar a sua forma de ataque de modo a evitar a perda de posse. Caso a forma de ataque não se altere, após o sinal de advertência dado pelo árbitro, ou não seja efectuado qualquer remate à baliza, então deverá ser marcado um lançamento livre contra a equipa que tem a posse da bola (ver Esclarecimento nº4).

Em determinadas situações, os árbitros poderão marcar um lançamento livre contra a equipa que tem a posse da bola, mesmo sem apresentarem qualquer sinal de advertência, por exemplo, quando um jogador inibe intencionalmente uma clara oportunidade de rematar.

REGRA 8 FALTAS E CONDUTA ANTIDESPORTIVA

É permitido:

- 8.1
- a) utilizar os braços e as mãos para bloquear ou obter a posse de bola;
 - b) utilizar a mão aberta para afastar a bola do adversário em qualquer direcção;
 - c) utilizar o corpo para obstruir o adversário, mesmo quando este não está de posse da bola;
 - d) ter contacto corporal com o adversário, frente a frente e de braços dobrados, e manter este contacto de modo a controlar e seguir o adversário.

Não é permitido:

- 8.2
- a) puxar ou bater a bola que se encontra nas mãos do adversário;
 - b) bloquear ou empurrar um adversário com os braços, mãos ou pernas;
 - c) prender, segurar, empurrar, correr ou saltar contra um adversário;
 - d) interferir com, impedir ou por em perigo, um adversário (com ou sem bola) dentro das regras estabelecidas.

8.3 As violações à Regra 8.2, onde a acção é principal ou exclusivamente dirigida ao adversário e não à bola, devem ser punidas através de sanção progressiva. Sanção progressiva significa que não é suficiente penalizar uma falta em particular com um lançamento livre ou um lançamento de 7 metros, porque essa mesma falta ultrapassa o tipo de infracção que normalmente ocorre na luta pela posse de bola.

Toda a infracção que se identifique com a definição para sanção progressiva requer um castigo pessoal, iniciando-se com uma advertência (16:1b), e uma sequência crescente de castigos mais severos (16:3b, e 16:6g).

Advertências e suspensões atribuídas por outras violações devem ser também tidas em conta na progressividade.

8.4 Expressões físicas e verbais que sejam incompatíveis com o espírito de desportivismo são consideradas conduta antidesportiva. (Exemplos, ver Esclarecimento nº5). Esta situação tanto se aplica a jogadores como a oficiais, dentro ou fora do terreno de jogo. A sanção progressiva também é aplicável em casos de conduta antidesportiva (16:1d, 16:3c-d e 16:6b,g,h).

8.5 Um jogador que ponha em perigo o bem estar físico do adversário ao atacá-lo **deve ser desqualificado** (16:6c), particularmente se:

- a) prender ou puxar, de lado ou por trás, o braço do jogador que se encontra a lançar ou a passar a bola;
- b) tomar qualquer acção em que resulte uma atitude violenta para com o adversário na cabeça ou no pescoço;
- c) bater deliberadamente com o pé ou o joelho, ou de qualquer outra forma, no corpo do adversário, incluindo rasteiras;
- d) empurrar um adversário que se encontra a correr ou a saltar, ou o atacar de tal forma que o adversário perca o controlo do corpo;
aplica-se, essencialmente, quando o guarda – redes deixa a sua área de baliza para travar um contra – ataque dos adversários ;
- e) bate na cabeça de um defesa ao executar um lançamento livre directo, assumindo que o defesa não se encontrava em movimento na altura de execução; ou, similarmente, acerta na cabeça do guarda – redes ao executar um lançamento de 7 metros, assumindo que o mesmo não se encontrava em movimento aquando da execução do lançamento.

8.6 Conduta antidesportiva grave por parte de um jogador ou oficial de equipa, dentro ou fora do terreno de jogo (para exemplos, ver Esclarecimento nº6), deverá ser punida com desqualificação (16:6d).

8.7 Um jogador que seja acusado de “agressão” durante o tempo de jogo deverá ser expulso (16:9-11). Agressão fora do tempo de jogo leva a uma desqualificação (16:6e; 16:13b,d). Um oficial de equipa que seja acusado de agressão deverá ser desqualificado (16:6f).

Comentário :

É considerado agressão, para os propósitos desta regra, um ataque forçado e deliberado contra o corpo de outra pessoa (jogador, árbitro, secretário/cronometrista, oficial de equipa, delegado, espectador, etc). Por outras palavras, não é unicamente uma acção reflexa ou o resultado de métodos descuidados e excessivos. Cuspir sobre alguém é considerado especificamente uma agressão.

- 8.8 Violações às regras 8:2-7 levam à aplicação de um lançamento de 7 metros a favor dos adversários (Regra 14:1), caso a violação directa, ou indirectamente devido à interrupção que causa, destruir uma clara oportunidade de golo para os adversários .

Caso tal não se verifique serão punidas unicamente com um lançamento livre a favor dos adversários (ver Regras 13:1a-b, e ver também 13:2 e 13:3).

REGRA 9 VALIDAÇÃO DO GOLO

- 9.1 Um golo é válido quando a bola atravessa na sua totalidade a linha de baliza (ver Diagrama 4), desde que nenhuma violação às regras tenha sido cometida pelo rematador, ou outro colega de equipa, antes ou durante o remate. O árbitro de baliza confirmará com dois sinais de apito curtos e o sinal Manual nº12 a validação do golo.

Um golo será validado, caso exista violação das regras por parte de um defesa mas desde que a bola entre na baliza.

Um golo não será válido, caso um dos árbitros ou o cronometrista tenha interrompido o jogo antes que a bola tenha atravessado completamente a linha de baliza.

Um golo é atribuído aos adversários, caso um jogador lance a bola para dentro da sua própria baliza, excepto na situação em que o guarda – redes executa um lançamento de baliza (12:2, 2º parágrafo).

Comentário :

Um golo é validado, caso alguém ou algo não participante no jogo (espectadores, etc.) evite que a bola entre na baliza, e os árbitros estejam convencidos de que a bola teria entrado se tal acção não tivesse tido lugar.

- 9.2 Um golo que tenha sido validado não poderá ser anulado, desde que o árbitro tenha assinalado através de apito a subsequente execução do lançamento de saída.

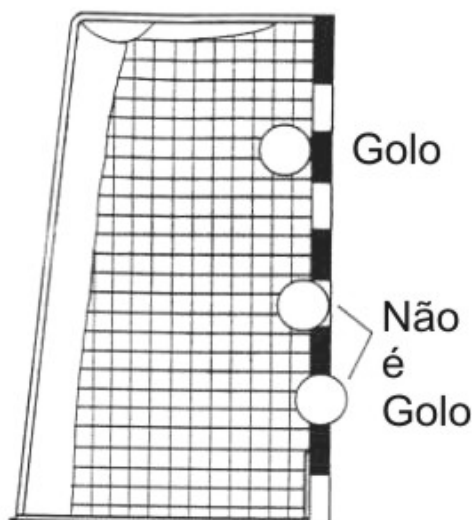
Os árbitros têm de demonstrar claramente (sem lançamento de saída) que o golo foi validado, caso o sinal de fim de tempo, de uma das partes, soe imediatamente após a marcação de um golo e antes que o lançamento de saída tenha lugar.

Comentário:

Um golo deve ser registado no marcador público assim que os árbitros assinalem a sua validação.

- 9.3 A equipa que marcou mais golos do que o adversário é a vencedora. O jogo fica empatado caso ambas as equipas marquem o mesmo número de golos ou nenhum (ver Regra 2:2).

Figura 4: Validação do golo



REGRA 10 O LANÇAMENTO DE SAÍDA

- 10.1 No início do jogo, o lançamento de saída é feito pela equipa que vencer o “sorteio” (lançamento de moeda) e decidir iniciar o jogo com a bola na sua posse. Os adversários adquirem, assim, o direito a escolher o lado do terreno de jogo que lhes convier. Vice-versa, caso a equipa que vença o lançamento da moeda prefira escolher o lado do terreno de jogo, os adversários executarão o lançamento de saída.

As equipas mudarão de lado na segunda metade do jogo. O lançamento de saída da segunda parte é executado pela equipa que não o executou no início do jogo.

Um “sorteio” com lançamento de moeda ao ar será efectuado de cada vez que houver um período suplementar, e todos os regulamentos descritos sob a Regra 10:1 serão aplicáveis nesta situação.

- 10.2 Após ter sido marcado um golo, o jogo recomeçará com um lançamento de saída executado pela equipa que sofreu o golo (ver, no entanto, regra 9:2, 2º parágrafo).

- 10.3 O lançamento de saída é executado em qualquer direcção desde o centro do campo (com uma tolerância de distância lateral de cerca de 1,5 metros). Deve ser precedido de um sinal de apito, e deve ser executado dentro dos 3 segundos seguintes (13:1a). O jogador que executar o lançamento de saída deverá ter um pé sobre a linha central até que a bola saia das suas mãos (13:1a). (ver também Esclarecimento nº7).

Os colegas de equipa do executante não estão autorizados a atravessar a linha central antes que soe o sinal de apito (15:1, 2º e 3º parágrafos).

- 10.4 Para o lançamento de saída que inicia cada metade do tempo de jogo (incluindo qualquer período suplementar), todos os jogadores deverão estar no lado correspondente à sua equipa.

No entanto, para o lançamento de saída após um golo, os adversários do rematador poderão encontrar-se em ambas as partes do campo.

Em ambos os casos, no entanto, os adversários deverão estar a 3 metros do jogador que irá executar o lançamento de saída (15:7).

REGRA 11 O LANÇAMENTO DE REPOSIÇÃO EM JOGO

- 11.1 Um lançamento de reposição em jogo é atribuído quando a bola atravessou completamente a linha lateral, ou quando um jogador de campo da equipa que defende foi o último a tocar a bola antes que a mesma tenha atravessado a sua própria linha de saída de baliza.
- 11.2 O lançamento de reposição em jogo pode ser executado sem sinal de apito por parte dos árbitros (ver, no entanto, 15:3b), pelos adversários da equipa cujo jogador foi o último a tocar na bola antes que esta tenha atravessado a linha.
- 11.3 O lançamento de reposição em jogo deverá ser executado no local onde a bola atravessou a linha lateral ou, caso tenha atravessado a linha de saída de baliza, na intersecção da linha lateral com a linha de saída de baliza desse lado.
- 11.4 O lançador deverá estar com um pé sobre a linha lateral até que a bola tenha saído das suas mãos. O jogador não está autorizado a pousar a bola no solo e de seguida voltar a apanhá-la, ou lançar a bola e voltar a apanhá-la (13:1a).
- 11.5 Enquanto o lançamento de reposição em jogo estiver a ser executado, os adversários deverão estar a 3 metros do executante.

Estão, no entanto, autorizados a estar junto à sua linha de área de baliza, mesmo que a distância entre eles e o lançador for inferior a 3 metros.

REGRA 12 O LANÇAMENTO DE BALIZA

- 12.1 Um lançamento de baliza é atribuído: quando o guarda – redes controla a bola na área de baliza (Regra 6:5); ou quando a bola atravessa a linha de saída de baliza, após ter sido tocada em último lugar pelo guarda – redes ou um jogador da equipa adversária.

Isto significa que em ambas as situações a bola é considerada fora de jogo, e que se aplicará a Regra 13:3 caso exista violação por parte da equipa do guarda – redes após o lançamento de baliza ter sido atribuído e antes que o mesmo tenha sido executado.

- 12.2 O lançamento de baliza é executado pelo guarda – redes, sem sinal de apito por parte do árbitro (ver, no entanto, 15:3b), a partir da área de baliza junto à linha de área de baliza.

O lançamento de baliza é considerado como executado a partir do momento em que a bola lançada pelo guarda – redes atravessa a linha da área de baliza.

Os jogadores da equipa oponente estão autorizados a estar imediatamente junto ao lado exterior da linha da área de baliza, mas não estão autorizados a tocar a bola antes que a mesma tenha atravessado a linha.

- 12.3 O guarda – redes não deve voltar a tocar a bola imediatamente a seguir ao lançamento de baliza até que a mesma tenha tocado um outro jogador (5:7, 13:1a).

REGRA 13 O LANÇAMENTO LIVRE

DECISÃO DE LANÇAMENTO LIVRE

- 13.1 Por princípio, os árbitros interrompem o jogo e recomeçam-no com um lançamento livre a favor dos adversários quando:

- a) a equipa com posse de bola comete uma violação das regras e que leva a perda da posse de bola (ver Regras 4:2-3, 4:5-6, 5:6-11, 6:2a-b, 6:4, 7:2-4, 7:7-8, 7:10, 8:8, 10:3, 11:4, 12:3, 13:7-8, 14:4-7 e 15:2-5).
- b) a equipa que defende comete uma violação das regras que vai causar a perda de posse de bola por parte dessa equipa (ver Regras 4:2-3, 4:5-6, 5:5, 6:2b, 6:4, 6:7b, 7:8, 8:8).

- 13.2 Os árbitros devem dar continuidade ao jogo contendo-se para não interromper prematuramente o mesmo com uma decisão de lançamento livre.

Isto significa que, sob a Regra 13:1a, os árbitros não devem marcar um lançamento livre caso a equipa que defende ganhe a posse de bola imediatamente após a violação cometida pela equipa atacante.

Similarmente, sob a Regra 13:1b, os árbitros não devem interferir até que, e a não ser que seja claro que, a equipa atacante sofre perda de posse de bola ou fica incapacitada de continuar o ataque, devido a uma violação cometida por parte da equipa que defende.

Caso seja atribuído um castigo individual devido a violação das regras, então os árbitros deverão decidir interromper o jogo imediatamente, tendo em atenção não causar desvantagem para os adversários da equipa que cometeu a violação. Caso seja essa situação os árbitros deverão atrasar a atribuição do castigo até que a situação se resolva.

A Regra 13:2 não se aplica no caso das infracções contra as Regras 4:2-3 ou 4:5-6, onde o jogo deverá ser interrompido imediatamente, normalmente através da intervenção do cronometrista.

- 13.3 Caso tenha lugar uma violação que normalmente leva a um lançamento livre sob a Regra 13:1 a - b quando a bola está fora de jogo, então o jogo deverá recomeçar com o lançamento correspondente à razão que levou à interrupção.
- 13.4 Em adição às situações indicadas na Regra 13.1 a-b, o lançamento livre é também utilizado como forma de recomeço de jogo em certas situações em que o jogo foi interrompido (com a bola em jogo), mesmo que não tenha havido qualquer violação às regras:
- a) se uma equipa estiver de posse da bola na altura da interrupção então essa mesma equipa deverá manter a posse;
 - b) se nenhuma das equipas estiver de posse da bola, então a equipa que teve por último a posse da bola deverá mantê-la;
 - c) quando o jogo é interrompido devido à bola ter tocado no tecto ou numa estrutura que se encontre por cima do terreno de jogo, a equipa que não estava de posse da bola na altura da interrupção deverá ficar com ela.

A “lei da vantagem” sob 13:2 não se aplica nas situações cobertas pela Regra 13:4.

- 13.5 Caso haja uma decisão de lançamento livre contra a equipa que se encontra de posse da bola quando os árbitros apitam, então o jogador que tiver a bola na sua posse nesse momento deve deixá-la imediatamente ou pousá-la no chão no local onde se encontra (16:3e).

EXECUÇÃO DO LANÇAMENTO LIVRE

- 13.6 O lançamento livre é normalmente executado sem qualquer sinal de apito por parte dos árbitros (ver, no entanto, 15:3b) e, em princípio, no local onde ocorreu a infracção.

Seguem-se as excepções a este princípio:

Nas situações descritas sob 13:4 a-b, o lançamento livre é executado, após sinal de apito, em princípio no local onde a bola estava no momento da interrupção. No caso de 13:4 c, o lançamento livre é executado, também após sinal de apito, em princípio no local abaixo do ponto onde a bola tocou o tecto ou a estrutura.

Se um árbitro ou um delegado técnico (da IHF ou da federação continental/nacional) interrompe o jogo devido a uma infracção por parte de um jogador ou de um oficial de equipa da equipa que defende, e resulta numa advertência verbal ou castigo pessoal, então o lançamento livre deverá ser executado no local onde a bola estava quando o jogo foi interrompido, caso seja uma localização mais favorável do que aquela onde ocorreu a infracção.

Excepção, conforme ocorreu no parágrafo anterior, é aplicada caso o cronometrista interrompa o jogo devido a uma substituição faltosa ou entrada ilegal sob as Regras 4:2-3 ou 4:5-6.

Conforme indicado na regra 7:10, os lançamentos livres atribuídos devido a jogo passivo deverão ser executados no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido.

Não alterando os princípios e procedimentos básicos estabelecidos nos parágrafos precedentes, um lançamento livre nunca poderá ser executado dentro da área de baliza da própria equipa ou dentro da linha de lançamentos livres do adversário. Em qualquer situação onde a localização indicada por qualquer um dos parágrafos precedentes envolver qualquer uma destas áreas, a localização para a execução do lançamento deve ser deslocada para o ponto mais próximo imediatamente fora das áreas restritas.

Comentário:

Caso a posição correcta para o lançamento livre seja na linha de lançamentos livres da equipa que defende, então a sua execução deverá ser precisamente nesse local. No entanto, quanto maior for a distância entre a localização e a linha de lançamento livre da equipa que defende, maior é a margem para permitir a execução do lançamento a uma curta distância do local preciso. Esta margem aumenta gradualmente até aos 3 metros, distância que se aplica no caso de execução de um lançamento livre logo após a linha da área de baliza da equipa executante.

A margem que acabámos de definir não se aplica a seguir a uma violação da Regra 13:5, caso esta violação seja punida de acordo com a regra 16:3e. Em tais casos, a execução deverá ser efectuada no local preciso.

- 13.7 Uma vez que o jogador, da equipa a quem foi atribuído o lançamento livre, esteja na posição correcta para a sua execução, com a bola na mão, não deverá pousá-la no chão e voltar a apanhá-la, ou atirá-la ao ar e voltar a apanhá-la (13:1a).
- 13.8 Os jogadores da equipa atacante não devem tocar ou atravessar a linha de lançamentos livres dos adversários antes que o lançamento livre seja executado (15:1).

Os árbitros devem corrigir as posições dos jogadores atacantes que se encontrem entre as linhas de lançamento livre e de área de baliza durante a execução do lançamento livre, caso as posições incorrectas tenham influencia no jogo (15:1). O lançamento livre deverá, então, ser precedido de um sinal de apito (15:3b).

Caso a execução de um lançamento tenha sido autorizada através de sinal de apito, e se os jogadores da equipa atacante tocarem ou atravessarem a linha de lançamento livres antes que a bola tenha saído da mão do executante, deverá ser atribuído um lançamento livre a favor da equipa que defende (13:1a).

- 13.9 Quando um lançamento livre é executado, os adversários devem situar-se a uma distância de no mínimo 3 metros do executante. Estão, no entanto, autorizados a ficar imediatamente fora da sua linha de área de baliza, caso o lançamento tenha lugar na sua própria linha de lançamentos livres.

REGRA 14 O LANÇAMENTO DE 7 METROS

DECISÃO DE LANÇAMENTO LIVRE DE 7 METROS

- 14.1 Um lançamento de 7 metros é atribuído quando:

- a) uma clara oportunidade de golo é impedida em qualquer parte do terreno de jogo por um jogador ou um “oficial de equipa “ da equipa adversária;
- b) existe um sinal de apito inadvertido no momento de uma clara oportunidade de golo;
- c) uma clara oportunidade de golo é impedida através da interferência de alguém não participante no jogo (excepto quando a regra 9:1 é aplicável).

Para uma definição de “clara oportunidade de golo” ver Esclarecimento nº8.

- 14.2 Caso um jogador atacante tenha controlo absoluto da bola e do corpo apesar de uma violação como em 14:1a, não existe razão para que seja atribuído um lançamento de 7 metros, mesmo que o jogador logo de seguida perca a oportunidade de marcar golo.

Sempre que surja uma ocasião potencial para decisão de um lançamento de 7 metros, os árbitros deverão sempre evitar interferir até que possam determinar claramente se a decisão é justificada e necessária. Caso o jogador atacante consiga marcar golo apesar da interferência ilegal por parte dos defesas, não existe obviamente razão para atribuir o lançamento de 7 metros. Pelo contrário, se se verificar claramente que o jogador perdeu a bola ou o controlo do corpo devido à violação, de forma a que uma clara hipótese de marcar deixe de existir, então dever-se-á marcar lançamento de 7 metros.

- 14.3 Quando é atribuído um lançamento de 7 metros, os árbitros devem assinalar um time – out (2:2).

EXECUÇÃO DO LANÇAMENTO DE 7 METROS

- 14.4 O lançamento de 7 metros deve ser executado como remate directo á baliza, dentro dos 3 segundos que se seguem ao sinal de apito dado pelo árbitro de campo (13:1a).
- 14.5 O jogador que executar o lançamento de 7 metros não deverá tocar ou atravessar a linha de 7 metros antes que a bola deixe a sua mão (13:1a).

- 14.6 A bola só poderá voltar a ser jogada pelo executante, ou um colega de equipa logo a seguir à execução do lançamento de 7 metros, assim que tenha tocado um adversário ou a baliza (13:1a).
- 14.7 Quando da execução de um lançamento de 7 metros, os colegas de equipa do executante devem manter-se fora da linha de lançamentos livres, no mínimo a 3 metros da linha de 7 metros, até que a bola tenha deixado a mão do executante. Caso tal não se verifique, deverá ser atribuído um lançamento livre contra a equipa que beneficiava da atribuição do lançamento de 7 metros (13:1a).
- 14.8 Quando da execução de um lançamento de 7 metros, os jogadores da equipa adversária deverão manter-se fora da linha de lançamentos livres, no mínimo a 3 metros da linha de 7 metros, até que a bola tenha deixado a mão do executante. Se tal não se verificar, o lançamento de 7 metros será retomado, caso não tenha resultado em golo.
- 14.9 O lançamento de 7 metros deverá ser retomado, excepto se for marcado golo, caso o guarda – redes atravesse a sua linha restritiva, linha dos 4 metros (1:7, 5:12), antes que a bola tenha deixado a mão do executante.
- 14.10 Não é permitido mudar de guarda – redes uma vez o executante preparado para executar o lançamento de 7 metros, na posição correcta com a bola na mão. Qualquer tentativa para fazer uma substituição nesta situação deverá ser penalizada como conduta antidesportiva (8:4, 16:1d e 16:3c).

REGRA 15 INSTRUÇÕES GERAIS PARA A EXECUÇÃO DOS LANÇAMENTOS (LANÇAMENTO DE SAÍDA, LANÇAMENTO DE REPOSIÇÃO EM JOGO, LANÇAMENTO DE BALIZA, LANÇAMENTO LIVRE E LANÇAMENTO DE 7 METROS)

- 15.1 A bola deve encontrar-se na mão do executante antes da execução de um lançamento.
- Todos os jogadores deverão estar nas posições descritas para o lançamento em questão. Os jogadores deverão permanecer nas suas posições correctas até que a bola tenha saído da mão do executante, excepto segundo 10:3, 2º parágrafo.
- Uma posição inicial incorrecta deverá ser corrigida (ver, no entanto, 13:8 2º parágrafo e 15:7).
- 15.2 Excepto no caso do lançamento de baliza, o executante deve ter uma parte de um dos pés em contacto constante com o solo quando estiver a executar um lançamento (13:1a). O outro pé pode ser levantado e pousado repetidamente.
- 15.3 Os árbitros **deverão dar signal de apito** para o recomeço:

- a) **sempre** no caso de um lançamento de saída (10:3) ou de um lançamento de 7 metros (14:4);
- b) no caso de um lançamento de reposição em jogo, de um lançamento de baliza ou de um lançamento livre:
 - . para recomeço após time – out;
 - . para recomeço com lançamento livre sob a Regra 13:4;
 - . quando surja demora na sua execução;
 - . após a correcção das posições dos jogadores;
 - . após uma chamada de atenção ou uma advertência.

Após o sinal de apito, o executante deverá jogar a bola dentro de 3 segundos (13:1a).

- 15.4 Um lançamento é considerado executado quando a mão sai da mão do executante (ver, no entanto, 12.2).

A bola não deve ser manuseada, ou tocada, por um colega de equipa do executante enquanto o lançamento estiver a ser executado (13:1a).

- 15.5 O executante não deve tocar a bola novamente até que a mesma tenha tocado outro jogador ou a baliza (13:1a).

- 15.6 Um golo pode ser marcado directamente através de qualquer lançamento (excepto no caso do lançamento de guarda – redes, onde um “auto – golo” não é possível, 12:2).

- 15.7 O posicionamento incorrecto por parte dos jogadores que defendem, directamente ligado com a execução de um lançamento de saída, de um lançamento de reposição em jogo, ou de um lançamento livre, não deve ser corrigido pelos árbitros, caso os jogadores atacantes não fiquem em desvantagem ao executar o lançamento imediatamente. Caso se verifique desvantagem, então as posições deverão ser corrigidas (15:3b).

Nos casos em que os árbitros assinalem com apito a execução de um lançamento, apesar das posições incorrectas por parte dos defesas, estes jogadores ficam no direito de intervir.

Um jogador deverá ser advertido caso atrase ou interfira com a execução de um lançamento pelos adversários, pondo-se demasiado perto ou através de outras infracções. Deverá ser excluído caso volte a repetir a mesma atitude (16:1c e 16:3f).

REGRA 16 AS SANÇÕES

ADVERTÊNCIA

- 16.1 Uma advertência **pode** ser atribuída por:

- a) faltas ou infracções similares contra o adversário (5:5 e 8:2), que não sejam incluídas na categoria de “sanção progressiva” na Regra 8:3;

Uma advertência **deverá** ser atribuída por:

- a) faltas que são sujeitas a sanção progressiva (8:3);
- b) infrações quando o adversário está a executar um lançamento formal (15:7);
- c) conduta antidesportiva por parte de um jogador ou de um oficial de equipa (8:4).

Comentário:

Não deve ser dada mais do que uma advertência a um único jogador, e mais de 3 advertências a uma equipa.

Um jogador que já tenha cumprido uma exclusão de 2 minutos não deve ser posteriormente advertido.

Não deve ser dada mais do que uma advertência ao total dos oficiais de uma equipa.

- 16.2 O árbitro deverá indicar uma advertência ao jogador faltoso ou ao oficial de equipa e ao secretário/cronometrista através de um “cartão amarelo”. (Sinal Manual nº 13; o “cartão amarelo” deverá medir 9 x 12 cm).

EXCLUSÃO

- 16.3 Uma exclusão (2 minutos) **deve ser** dada:

- a) por uma substituição faltosa ou entrada ilegal em campo (4:5-6);
- b) por faltas repetidas do tipo das que devem ser sujeitas a sanção progressiva (8:3);
- c) por conduta antidesportiva repetida por parte de um jogador, dentro ou fora do terreno de jogo (8:4);
- d) por uma segunda ocasião de conduta antidesportiva por parte de qualquer dos oficiais de equipa, após um deles ter previamente recebido uma advertência sob a Regra 16:1d (8:4);
- e) por não deixar, ou pousar, a bola no solo aquando da tomada de decisão de um lançamento livre contra a equipa que se encontra com a posse de bola (13:5);
- f) por infrações repetidas quando os adversários estão a executar um lançamento formal (15:7);
- g) como consequência da desqualificação de um jogador ou de um oficial de equipa durante o tempo de jogo (16:8 2º parágrafo);
- h) por conduta antidesportiva por parte de um jogador, antes de o jogo ter recomeçado, após ter recebido uma suspensão de 2 minutos (16:12).

Comentário:

Além das indicações referidas em b), c) e d), em que a exclusão é geralmente atribuída em casos de faltas e conduta antidesportiva repetidas, os árbitros têm o direito a determinar que uma violação em particular leva a uma exclusão imediata, mesmo que ao jogador não tenha sido atribuída previamente qualquer advertência e a equipa ainda

não tenha atingido o limite de 3 advertências. Similarmente, um oficial de equipa pode sofrer uma exclusão mesmo que os oficiais dessa equipa não tenham sido previamente advertidos.

Quando uma exclusão de 2 minutos é atribuída a um oficial de equipa de acordo com 16:3b, é permitido ao oficial ficar na área de substituição e continuar as suas funções; no entanto, a equipa que se encontra em campo deve ser reduzida de um jogador por 2 minutos.

- 16.4 Após ter assinalado time – out, o árbitro deve, claramente, indicar a exclusão ao jogador faltoso e ao secretário/cronometrista através do respectivo sinal manual, ou seja, um braço levantado com dois dedos esticados (sinal Manual nº14).
- 16.5 Uma exclusão é sempre de 2 minutos de duração; a terceira exclusão para o mesmo jogador leva sempre a uma desqualificação (16:6g).

O jogador excluído não está autorizado a participar no jogo durante o tempo de exclusão, e a equipa não deve substituí-lo em campo.

O período de exclusão começa quando o jogo recomeça com sinal de apito.

Uma exclusão de 2 minutos tem continuidade na segunda parte do jogo caso não tenha expirado durante a primeira parte. O mesmo se aplica para o tempo de jogo suplementar.

DESQUALIFICAÇÃO

- 16.6 Uma desqualificação **deve** ser atribuída:
- a) caso um jogador, que não está autorizado a participar, entre em campo (4:3);
 - b) pela terceira (ou subsequente) ocasião de conduta antidesportiva por parte de qualquer dos oficiais de uma equipa, após um deles ter recebido previamente uma exclusão de 2 minutos sob a Regra 16:3d (8:4);
 - c) por faltas que ponham em perigo a saúde do adversário (8:5);
 - d) por conduta antidesportiva grave por parte de um jogador ou de um oficial de uma equipa, dentro ou fora do campo (8:6);
 - e) por agressão por parte de um jogador fora do tempo de jogo, isto é, antes do jogo ou durante um intervalo (8:7; 16:13b,d);
 - f) por agressão por parte de um oficial de equipa (8:7);
 - g) devido a uma terceira exclusão do mesmo jogador (16.5);
 - h) por conduta antidesportiva repetida por parte de um jogador ou oficial de uma equipa durante um intervalo (16:13d).
- 16.7 Após ter marcado um time – out, os árbitros deverão, claramente, indicar a desqualificação ao jogador faltoso ou ao oficial, e ao secretário/cronometrista, através de um “cartão vermelho”. (sinal Manual nº13; o “cartão vermelho” deve medir 9 x 12 cm).
- 16.8 A desqualificação de um jogador ou oficial de equipa é sempre para a totalidade do tempo remanescente de jogo. O jogador, ou oficial, deve deixar imediatamente o

campo e a área de substituição. Após ter saído, o jogador, ou o oficial, não estão autorizados a ter qualquer forma de contacto com a equipa.

A desqualificação de um jogador, ou de um oficial de equipa, dentro ou fora de campo, durante o tempo de jogo, conduz sempre a uma exclusão de 2 minutos para a equipa. Isto significa que deve sair de campo um outro jogador (16:3g). A redução do número de jogadores em campo deverá, no entanto, durar 4 minutos, caso um jogador tenha sido desqualificado nas circunstâncias indicadas na regra 16:12.

Uma desqualificação reduz o número de jogadores, ou oficiais, disponíveis numa equipa (excepto como em 16:13b). À equipa é, no entanto, permitido voltar a aumentar o número de jogadores em campo após a expiração da exclusão de 2 minutos.

Uma desqualificação aplica-se, em princípio, unicamente para o tempo remanescente do jogo em que é atribuída. É vista como uma decisão por parte dos árbitros na base da observação dos factos. Não devem existir consequências de uma desqualificação para além do jogo, excepto no caso de desqualificação devido a agressão (16:6e-f), ou quando há lugar a conduta antidesportiva grave por parte de um jogador ou de um oficial de equipa (16:6d), em que cai sob a categoria a) ou d) do Esclarecimento nº6. Tais desqualificações devem ser explicadas no boletim de jogo (17:11).

EXPULSÃO

16:9 Uma expulsão **deve** ser atribuída:

quando um jogador é acusado de agressão (como definido na regra 8:7) durante o tempo de jogo (ver Regra 16:13, 1º parágrafo, e Regra 2:6), dentro ou fora do terreno de jogo.

16.10 Após ter marcado um time – out, os árbitros devem indicar claramente a expulsão ao jogador faltoso e ao secretário/cronometrista, através do respectivo sinal manual, isto é, o árbitro cruza os braços acima da cabeça (Sinal Manual nº15).

16.11 Uma expulsão é sempre para o tempo remanescente de jogo, e a equipa deve continuar com um jogador a menos em campo.

O jogador expulso não deve ser substituído e deve deixar tanto o campo como a zona de substituição imediatamente. Após ter saído, o jogador não está autorizado a ter qualquer forma de contacto com a equipa.

Uma expulsão deve ser explicada, por parte dos árbitros, no respectivo boletim de jogo, às autoridades competentes (17:11).

MAIS DO QUE UMA VIOLAÇÃO NA MESMA SITUAÇÃO

16.12 Caso um jogador ou um oficial de equipa seja culpado de mais do que uma violação simultaneamente ou em sequência directa, antes do jogo ter recomeçado, e estas violações levem a diferentes castigos, então em princípio, unicamente o mais severo

dos castigos deve ser aplicado. É sempre este o caso em que uma das violações é agressão.

Existem, no entanto, as seguintes excepções específicas, onde em todos os casos a equipa deve jogar com um número reduzido de jogadores por 4 minutos:

- a) caso um jogador a quem foi dada uma exclusão de 2 minutos é culpado de conduta antidesportiva antes do jogo ter recomeçado, então a esse jogador deve ser atribuída uma suspensão adicional de 2 minutos (16:3h); (caso a suspensão adicional seja a sua terceira, então o jogador deverá ser desqualificado);
- b) caso um jogador a quem foi atribuída uma desqualificação (directamente ou porque foi a sua terceira suspensão) seja culpado de conduta antidesportiva antes do jogo ter recomeçado, então a equipa deverá sofrer um novo castigo, de modo a que a redução seja de 4 minutos;
- c) caso um jogador a quem foi atribuída uma suspensão de 2 minutos seja culpado de conduta antidesportiva grave antes do jogo ter recomeçado, então o jogador é desqualificado (16:6d), estes castigos combinados levam a uma redução de 4 minutos (16:8, 2º parágrafo);
- d) caso um jogador a quem tenha sido atribuída uma desqualificação (directa ou devido a uma terceira suspensão) seja culpado de conduta antidesportiva grave antes do jogo ter recomeçado, então a equipa deverá sofrer um castigo adicional de modo a que a redução seja de 4 minutos.

INFRACÇÕES FORA DO TEMPO DE JOGO

- 16.13 As situações descritas nas Regras 16:1, 16:3, 16:6 e 16:9 geralmente envolvem ofensas durante o tempo de jogo. O âmbito destas regras “tempo de jogo” inclui o tempo suplementar e os time – outs mas não os intervalos (ver 2:8).

A conduta antidesportiva, a conduta antidesportiva grave, ou a agressão por parte de um jogador ou de um oficial de equipa que aconteça nas imediações onde o jogo tem lugar mas fora do tempo de jogo, deve ser punido como segue:

Antes do jogo:

- a) deve ser atribuída uma advertência no caso de conduta antidesportiva (16:1d);
- b) deve ser atribuída uma desqualificação no caso de conduta antidesportiva grave ou agressão (16:6d-f), mas a equipa tem autorização para iniciar o jogo com 12 jogadores e 4 oficiais;

Durante o intervalo:

- c) deve ser atribuída uma advertência no caso de conduta antidesportiva (16:1d);
- d) deve ser atribuída uma desqualificação no caso de conduta antidesportiva grave ou repetida ou no caso de agressão (16:6 b,d-f,h); no caso de conduta antidesportiva repetida, em conjunto com a Regra 16:3 c-d, que é aplicada durante o tempo de jogo.

Após uma desqualificação durante o intervalo, a equipa está autorizada a continuar em campo com o mesmo número de jogadores tal como estava imediatamente antes do intervalo.

Após o jogo:

- a) um relatório escrito.

REGRA 17 OS ÁRBITROS

- 17.1 Dois árbitros com igual autoridade devem ser encarregues de cada jogo. Devem ser assistidos por um secretário e um cronometrista.
- 17.2 Os árbitros vigiam a conduta dos jogadores desde o momento em que entram nas instalações até ao momento em que as deixam.
- 17.3 Os árbitros são responsáveis pela inspeção do terreno de jogo, as balizas, e as bolas antes que o jogo tenha início; devem decidir quais as bolas a utilizar durante o jogo (Regras 1 e 3:1).

Os árbitros também confirmam a presença de ambas as equipas com os equipamentos adequados. Verificam o boletim de jogo e o equipamento dos jogadores. Certificam-se que o número de jogadores e oficiais na área de substituição está de acordo com o estabelecido, e confirmam a presença e identidade do “oficial responsável de equipa”, para cada equipa. Qualquer discrepância deve ser corrigida (4:1-2 e 4:7-9).

- 17.4 O sorteio por moeda ao ar é executado por um dos árbitros, na presença do outro e de ambos os capitães de equipa (10:1).
- 17.5 No início do jogo, um dos árbitros toma a posição de “árbitro de campo” por trás da equipa que vai executar o lançamento de saída.

O árbitro de campo inicia o jogo com um sinal de apito para o lançamento de saída (10:3).

Quando, posteriormente, a outra equipa toma posse da bola, este árbitro tomará a posição na linha de saída de baliza da equipa que passa a defender.

O outro árbitro toma a posição como “árbitro de baliza” na linha de saída de baliza da equipa que inicialmente fica a defender. Passando para árbitro de campo quando essa mesma equipa ganha a posse da bola.

Os árbitros devem mudar de lado entre si, de tempos a tempos, durante o tempo de jogo.

- 17.6 Em princípio, todo o jogo deverá ser conduzido pelos mesmos árbitros.

É da sua responsabilidade assegurar que o jogo seja jogado de acordo com as regras, e devem penalizar qualquer infracção (ver, no entanto, Regras 13:2 e 14:2).

Caso um dos árbitros fique incapacitado de acabar o jogo, o outro árbitro deverá continuar sozinho. (Para competições da IHF e Continentais esta situação é resolvida de acordo com os regulamentos aplicáveis).

17.7 Se ambos os árbitros assinalarem uma infracção e concordem em qual das equipas deve ser penalizada mas tenham opiniões diferentes quanto à severidade do castigo, então o mais severo dos castigos será o aplicado.

17.8 Se ambos os árbitros assinalarem uma infracção, ou a bola tenha saído de campo, e os dois árbitros tenham uma opinião diferente a qual equipa devem dar a posse de bola, então a decisão conjunta a que chegarem após se terem consultado um ao outro deverá ser aplicada. Caso não cheguem a acordo, então a opinião do árbitro de campo prevalecerá.

É obrigatório um time – out. Após a consulta entre árbitros, deverão os mesmos utilizar sinais manuais para seguimento do jogo e o mesmo recomeçará com sinal de apito (2:8f, 15:3b).

17.9 Ambos os árbitros são responsáveis pela marcação dos golos.

Devem também tomar notas sobre advertências, exclusões, desqualificações, e expulsões.

17.10 Ambos os árbitros são responsáveis por controlar o tempo de jogo. Caso exista qualquer dúvida sobre a exactidão do tempo de jogo, os árbitros deverão chegar a uma decisão conjunta (ver também Regra 2:3).

17.11 Os árbitros são responsáveis, após o fim do jogo, pela certificação de que o boletim de jogo foi correctamente preenchido.

As expulsões (16:11) e desqualificações do tipo indicado na Regra 16:8, 4º parágrafo, devem ser explicadas no boletim de jogo.

17.12 As decisões tomadas pelos árbitros, obtidas através da sua observação dos factos ou dos seus julgamentos, são definitivas.

Os protestos somente poderão ter cabimento contra decisões que não estejam em conformidade com as regras.

Durante o jogo, unicamente o respectivo “oficial responsável de equipa” tem autorização para se dirigir aos árbitros.

17.13 Os árbitros têm o direito de suspender um jogo temporária ou permanentemente.

Todos os esforços devem ser tomados de forma a continuar o jogo, antes que seja tomada uma decisão definitiva de suspensão do mesmo permanentemente.

17.14 O uniforme negro tem prioridade de utilização para os árbitros.

REGRA 18 O SECRETÁRIO E O CRONOMETRISTA

18.1 Em princípio, o cronometrista é o responsável principal pelo tempo de jogo, os time – out., e a duração de tempo relativa aos jogadores excluídos.

Similarmente, o secretário é o responsável principal pelas listas de jogadores, o boletim de jogo, a entrada de jogadores que tenham chegado após o começo do jogo, e a entrada de jogadores que não estejam autorizados a participar.

Outras tarefas, tais como o controlo do número de jogadores e oficiais de equipa na área de substituição, e a saída e entrada de jogadores em substituição, são tidas como tarefas conjuntas.

Em geral, unicamente o cronometrista deverá interromper o jogo quando necessário.

Ver Esclarecimento nº 9 referente aos procedimentos apropriados para as intervenções do secretário/cronometrista quando no desempenho de algumas das responsabilidades acima indicadas.

18.2 Caso não exista quadro electrónico público disponível, então o cronometrista deverá manter ambos os oficiais responsáveis de equipa informados do tempo já utilizado ou do tempo remanescente, especialmente após time – out..

Caso não exista quadro electrónico com sinal automático disponível, o cronometrista assume a responsabilidade para dar o sinal para o fim da primeira parte e para o final do jogo (ver Regra 2:3).

Caso o quadro electrónico público também não esteja em condições de marcar o tempo de exclusão (no mínimo três por equipa durante os jogos da IHF), o cronometrista deverá dispor de um cartão na sua secretária, mostrando a expiração do tempo de exclusão, juntamente com o número de camisola do jogador.

OS SINAIS MANUAIS DA IHF

Quando surge um lançamento livre ou um lançamento de reposição em jogo, os árbitros devem indicar **imediatamente** a direcção do lançamento que se segue (sinais 7 ou 9).

De seguida, deverá ser aplicado obrigatoriamente o apropriado sinal manual, ou sinais manuais, para indicar qualquer castigo pessoal (sinais 13-15).

Caso pareça necessário a utilidade de explicação da razão para a atribuição de um lançamento livre ou de 7 metros, então aplicar-se-á um dos sinais 1-6 ou 11 para corroborar essa mesma informação. (o sinal 11 deverá, no entanto, ser sempre em situações em que a decisão de um lançamento livre por jogo passivo não é precedida pelo sinal 18).

Os sinais 12, 16 e 17 são imprescindíveis nas situações em que se aplicam.

Os sinais 8, 10 e 18 são utilizados como extremamente necessários por parte dos árbitros.

LISTA DOS SINAIS MANUAIS:

- 1 Violação da área de baliza
- 2 Drible ilegal
- 3 Passos, ou manter a bola mais de 3 segundos
- 4 Agarrar, segurar ou empurrar
- 5 Bater no braço
- 6 Falta do atacante
- 7 Lançamento de Reposição em Jogo – direcção
- 8 Lançamento de guarda – redes
- 9 Lançamento livre – direcção
- 10 Manter a distância de 3 metros
- 11 Jogo passivo
- 12 Golo
- 13 Advertência (cartão amarelo); Desqualificação (cartão vermelho)
- 14 Exclusão (2 minutos)
- 15 Expulsão (braços cruzados acima da cabeça)
- 16 Time – out
- 17 Permissão de 2 pessoas (com autorização para participar) entrarem em campo durante time – out
- 18 Sinal de aviso de jogo passivo

1 – Violação de Área de Baliza



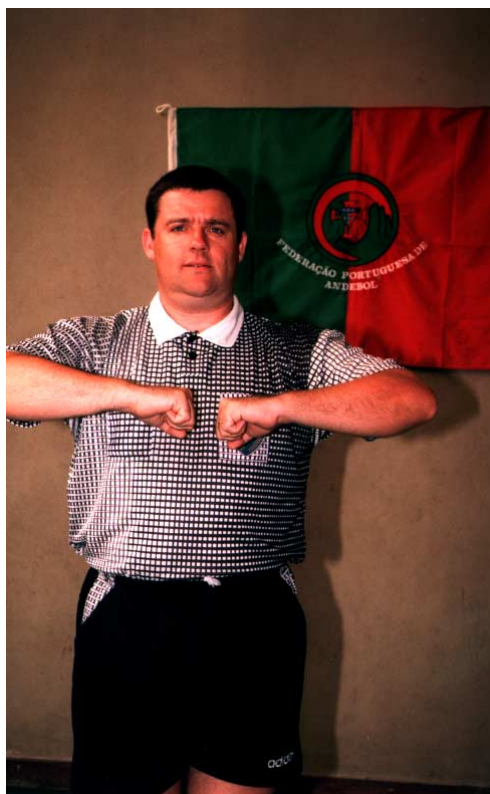
2 – Dribles



3 – Passos ou Três (3) Segundos



4 – Cinturar, Agarrar ou Empurrar



5 – Bater no braço



6 – Falta do Atacante



7 – Reposição em Jogo - Direcção



8 – Lançamento de baliza



9 – Lançamento livre – Direcção



10 – Respeito pela distancia de 3 metros



11 – “ Jogo passivo “



12 – Golo



13 – Advertência (amarelo)
Desqualificação (vermelho)



14 – Exclusão (2 minutos)



15 – Expulsão



16 – “ Time – out “



17 – Autorização de entrada a duas pessoas no terreno de jogo após “ Time – out “



18 –Sinal de Advertência para
“ Jogo Passivo “



IHF

**ESCLARECIMENTOS
ÀS
REGRAS DE JOGO**

ÍNDICE DE CONTEÚDOS

Página

1. Execução de lançamento livre após o sinal de fim de jogo (2:4-6)

2. Time – out (2:8)

3. Time – out de equipa (2:10)

4. Jogo Passivo (7:10-11)

5. Conduta Antidesportiva (8:4, 16:1d)

6. Conduta Antidesportiva Grave (8:6, 16:6d)

7. Lançamento de Saída (10:3)

8. Definição de “clara oportunidade de golo” (14:1)

9. Interrupção pelo cronometrista (18:1)

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

Na maioria dos casos, a equipa que tem a oportunidade de executar um lançamento livre após a expiração do tempo de jogo não está realmente interessada em tentar marcar golo, seja porque o resultado já está definido ou porque a posição do lançamento livre é demasiado afastada da baliza dos oponentes. No entanto, tecnicamente é exigido pelas regras que o lançamento livre seja executado, e os árbitros deverão fazer um bom julgamento e considerar o lançamento executado quando um jogador, que se encontra na posição correcta para a sua execução, deixa simplesmente a bola cair ou a entrega aos árbitros.

Nos casos em que é clara a intenção das equipas em tentar marcar golo, os árbitros deverão tentar encontrar um equilíbrio entre permitir esta oportunidade (apesar de ser muito pequena) e assegurar que a situação não se deteriore para uma perda de tempo e “teatro” frustrante. Isto significa que os árbitros deverão colocar os jogadores de ambas as equipas nas suas posições correctas firme e rapidamente, de forma a que o lançamento seja executado sem demora. Os jogadores da equipa executante devem ser avisados e vigiados para que unicamente um jogador segure a bola. Caso existam jogadores interessados em ser substituídos, estes fá-lo-ão por sua conta e risco. Os árbitros não têm a obrigação de aguardar a execução do seu sinal até que os substitutos estejam nas suas posições correctas.

Os árbitros terão de estar também alerta para punir possíveis violações por parte de ambas as equipas. Transgressões persistentes por parte dos defesas devem ser punidas (15:7, 16:1c, 16:3f). Além disso, os jogadores atacantes muitas vezes violam as regras durante a execução, por exemplo, um ou mais jogadores atravessam a linha de lançamentos livre após o sinal de apito mas antes do lançamento (13:8, 3º parágrafo), ou o executante move-se ou salta enquanto lança a bola (15:2). É muito importante não permitir quaisquer golos marcados ilegalmente.

2. Time – Out (2:8)

Excepto as situações indicadas na regra 2:8, onde o time –out é obrigatório, os árbitros devem utilizar o seu sentido de julgamento quanto à necessidade de time – out. e também noutras situações. Algumas situações típicas onde os time –out. não são obrigatórios mas, não obstante, tendem a ser atribuídos em circunstâncias normais:

- a) existem influências externas, como por exemplo, o campo necessitar de ser limpo;
- b) um jogador que parece estar ferido;
- c) uma equipa tenta claramente fazer passar tempo, como por exemplo, quando a equipa atrasa a execução de um lançamento formal, ou quando um jogador lança a bola para longe ou não a solta;
- d) caso a bola toque no tecto ou numa estrutura por cima do campo (13:4c), e a bola é desviada para longe do local onde deve ser executado o lançamento livre, causando um atraso não normal.

Quando da determinação de um time – out nestas ou noutras situações, os árbitros devem acima de tudo ter em consideração se uma interrupção do jogo com time – out irá criar uma desvantagem injusta para uma das equipas. Por exemplo, se uma das equipas leva uma vantagem considerável no marcador, então poderá não ser necessário atribuir um time – out durante uma breve interrupção para limpar o campo. Similarmente, se uma equipa que poderá ficar em desvantagem pela omissão de time – out é a equipa que, por alguma razão, está ela própria a atrasar ou a consumir tempo de jogo, então não existe, obviamente, qualquer razão para atribuir um time – out.

Outro factor importante é a duração da interrupção. A extensão de uma interrupção causada por um ferimento é muitas vezes difícil de calcular, por isso é mais seguro atribuir time – out. Por outro lado, os árbitros não deverão ser demasiado rápidos a decidir um time – out unicamente porque a bola saiu de campo. Em tais casos, a bola é posta, quase imediatamente, em jogo. Se tal não suceder, os árbitros deverão solicitar rapidamente a reposição em jogo de uma bola de reserva (3:4), de modo a tornar, precisamente, um time –out desnecessário.

3. Time – Out de equipa (2:10)

Cada equipa tem direito a solicitar um 1 minuto de time – out de equipa em cada uma das partes do tempo regulamentar de jogo (mas não no tempo suplementar).

Uma equipa que deseje solicitar um time – out deverá fazê-lo colocando um “cartão verde”, através de um oficial da equipa, na mesa em frente ao cronometrista. (É recomendável que o cartão verde meça cerca de 15x20 cm e tenha um grande “T” em cada uma das faces).

A equipa só poderá requerer o seu time – out quando tiver a posse de bola (quando a bola estiver em jogo ou durante uma interrupção). De modo a que a equipa não perca a posse de bola antes que o cronometrista tenha tempo de dar o sinal de apito (neste caso o cartão verde é devolvido à equipa), o time – out de equipa deverá ser atribuído imediatamente.

O cronometrista interrompe então o jogo dando o sinal de apito, faz o sinal manual de time – out (nº 16) e aponta com o braço estendido para a equipa que solicitou o mesmo. (Caso seja necessário, devido ao barulho ou comoção, o cronometrista deverá fazê-lo de pé). O cartão verde é colocado na mesa, do lado da equipa que solicitou o time – out, e aí ficará durante o time – out.

Os árbitros atribuem o time – out e o cronometrista pára o relógio. Os árbitros tomam conhecimento do time – out de equipa e o cronometrista controla a duração do tempo de time – out através de um outro relógio. O secretário assinala no boletim de jogo a hora em que o mesmo decorreu para a equipa que o solicitou.

Durante o time – out da equipa, os jogadores e os oficiais da equipa deverão permanecer na sua área de substituição, tanto dentro como fora do terreno de jogo. Os árbitros deverão situar-se no centro do terreno, mas um deles poderá deslocar-se rapidamente à mesa do cronometrista para consulta.

As infracções durante um time – out de equipa têm as mesmas consequências das infracções durante o tempo de jogo. É irrelevante, neste contexto, se os jogadores implicados estão dentro ou fora do terreno de jogo; sob as regras 8:4 e 16:3c, uma exclusão poderá ser atribuída por conduta antidesportiva.

Após 50 segundos o cronometrista dará o sinal acústico para indicar que o jogo deverá reiniciar-se dentro de 10 segundos.

As equipas são obrigadas a estar prontas para recomeço do jogo assim que o time – out expirar. O jogo será reiniciado com o lançamento correspondente à situação de jogo existente na altura do time – out ou, caso a bola se encontrasse em jogo, com um lançamento livre para a equipa que pediu o time – out no local onde a bola se encontrava aquando da interrupção.

Assim que o árbitro dá o sinal de apito o cronometrista põe o relógio em marcha.

4. Jogo Passivo (7:10-11)

Directivas Gerais:

A aplicação das regras respeitantes ao jogo passivo tem o objectivo de prevenir métodos pouco atractivos de jogar e demoras intencionais no jogo. Este exercício requer que os árbitros ao longo de todo o jogo reconheçam e julguem os métodos de passividade de forma consistente.

Os métodos passivos de jogo podem surgir em todas as fases de um ataque, ou seja, quando a bola é movimentada no início do campo, durante a fase de construção do ataque e durante a fase de finalização.

As formas passivas de jogar podem ser utilizadas mais frequentemente nas seguintes situações:

- a equipa está direccionada para o fim do jogo;
- a equipa tem um jogador suspenso;
- quando a defesa dos oponentes é superior.

A utilização do sinal de aviso

O sinal de aviso deverá ser mostrado, particularmente, nas seguintes situações:

(1). Quando as substituições são feitas lentamente ou quando a bola é movimentada lentamente ao longo do terreno de jogo.

As indicações típicas são:

- jogadores que circulam no meio campo à espera que as substituições sejam completadas;
- um jogador que se encontra parado a balançar a bola;
- a bola é jogada de volta para o meio campo da equipa atacante mesmo que não estejam a ser pressionados pela equipa que defende;
- atrasos na execução do lançamento de saída ou noutro qualquer lançamento.

(2). Em ligação com uma substituição tardia após a fase de construção do ataque já ter começado.

As indicações típicas são:

- todos os jogadores já tomaram as suas posições de ataque;
- a equipa inicia a fase de construção do ataque com uma jogada preparatória de passes;
- a equipa só faz uma substituição quando chega a esta fase.

Comentário:

Uma equipa que tenha tentado um contra-ataque rápido desde a sua metade do campo, mas que falhou uma oportunidade imediata de golo após ter chegado à metade do campo dos oponentes, deve ser autorizada a fazer uma substituição rápida de jogadores nessa fase.

(3). Durante uma fase excessivamente longa de construção de ataque.

Em princípio, deve ser sempre permitido a uma equipa ter uma fase de construção de ataque com uma jogada preparatória de passes, antes que a mesma inicie uma situação de ataque direccionada. As indicações típicas de uma fase excessivamente longa de construção de ataque são:

- o ataque da equipa não leva a nenhuma acção de ataque direccionado; (Comentário: uma “acção de ataque direccionado” existe particularmente quando a equipa que ataca utiliza métodos tácticos para se movimentarem de forma a ganhar vantagem espacial sobre os defesas, ou quando aumentam a intensidade do ataque em relação à fase de construção);
- os jogadores recebem repetidamente a bola quase parados ou movimentam-se demasiado longe da baliza;
- repetição do movimento de balanço da bola enquanto parados;
- quando confrontados com o adversário o jogador atacante: afasta-se prematuramente, espera que os árbitros interrompam o jogo, ou não tentam ganhar vantagem espacial sobre o defesa;
- acções defensivas activas: métodos defensivos activos que previnem os atacantes de aumentar a velocidade, porque os defesas bloqueiam os movimentos da bola e a corrida;
- a equipa atacante não consegue um claro aumento de velocidade de forma a construir uma acção atacante que leve à fase de finalização.

(4). Após ter mostrado o sinal de aviso.

Após ter mostrado o sinal de aviso, os árbitros deverão permitir uma fase de construção de no máximo 5 segundos. (Os árbitros deverão reconhecer que as equipas jovens e equipas com um nível competitivo mais baixo podem necessitar de mais tempo). Se, após esta fase de construção do ataque continuar a não existir um aumento de velocidade que leve a uma acção de ataque direccionado, então os árbitros devem concluir que a equipa com a posse de bola é culpada de jogo passivo.

Comentário: Os árbitros devem ter cuidado para não marcarem uma acção de jogo passivo precisamente na altura em que a equipa atacante está em vias de tentar ou efectuar um movimento de remate à baliza dos oponentes.

Como deve ser mostrado o Sinal de Aviso:

Caso um árbitro (quer seja o árbitro de campo ou o de baliza) reconheça uma situação de jogo passivo emergente, levanta o braço (Sinal Manual nº 18) e mantém-no no ar até que surja a próxima interrupção do jogo para indicar que está a avaliar a acção da equipa com a posse de bola como não tentando obter uma oportunidade de marcar golo. O outro árbitro deve também indicar o mesmo sinal. (Os árbitros devem dar o sinal com o braço que se encontra mais próximo dos bancos das equipas).

Se a equipa que se encontra com a posse de bola não tenta posicionar-se de forma a tentar um remate à baliza, então um dos árbitros assinala com apito o jogo passivo e atribui um lançamento livre aos adversários.

Durante um ataque (que começa quando uma equipa entra de posse da bola e termina quando é marcado golo ou há perda de posse) o sinal de aviso deverá ser dado uma única vez.

No entanto, na primeira interrupção do jogo após o sinal de aviso ter sido mostrado, os árbitros devem mostrar o sinal de aviso rapidamente como advertência antes do jogo recomeçar.

Caso a equipa atacante peça um time – out após ter sido mostrado o sinal de aviso, então o mesmo deverá ser mostrado outra vez quando o jogo recomeçar após o time – out, de modo a enfatizar que o aviso ainda tem efeito.

5. Conduta Antidesportiva (8:4, 16:1d)

Exemplos de conduta antidesportiva são os seguintes:

- a) gritar para um jogador que vai efectuar um lançamento de 7 metros;
- b) dar um pontapé na bola durante uma paragem, de modo a que o adversário não consiga executar imediatamente o lançamento que foi atribuído;
- c) ofensa verbal para com um adversário ou um colega de equipa;
- d) quando um jogador ou um oficial de equipa não entrega a bola quando esta sai pela linha lateral;
- e) atrasar a execução de um lançamento formal;
- f) agarrar o equipamento do adversário;
- g) se um guarda – redes não entrega a bola quando é atribuído um lançamento de 7 metros à equipa opositora;
- h) se um jogador de campo pára remates repetidamente com o pé ou a perna abaixo do joelho;
- i) se os jogadores que defendem entram repetidamente na sua área de baliza;
- j) se um jogador tenta criar a impressão (incorrecta) de que um oponente cometeu uma infracção.

6. Conduta Antidesportiva Grave (8:6, 16:6d)

Exemplos de conduta antidesportiva grave são:

- a) comportamento insultuoso (através de palavras, expressões faciais, gestos ou contacto corporal) dirigido a outra pessoa (árbitro, secretário/cronometrista, delegado, oficial de equipa, jogador, espectador, etc.);
- b) atirar ou empurrar a bola para longe após a decisão dos árbitros, caso a bola vá para tão longe de modo a considerar a acção não apenas como conduta antidesportiva;
- c) se o guarda – redes demonstrar uma atitude demasiado passiva quando é atribuído um lançamento de 7 metros ao adversário, e o árbitro considere que o mesmo não está a tentar defender;

- d) exercer uma atitude vingativa após ter sofrido falta (bater como acção reflexa);
- e) lançar a bola deliberadamente contra um adversário durante uma paragem do jogo, a não ser que seja feito de tal forma que seja tomada como agressão.

7. Lançamento de Saída (10:3)

Como princípio condutor para a compreensão da Regra 10:3, os árbitros não devem esquecer o objectivo de encorajar as equipas a executar um rápido lançamento de saída. Isto significa, que os árbitros devem evitar ser pedantes e a não procurar oportunidades para interferir com, ou penalizar, a equipa que tenta executar o lançamento rapidamente.

Por exemplo, os árbitros devem evitar que a tomada de notas ou outras tarefas interfiram com a sua leitura de jogo para poder verificar as posições dos jogadores rapidamente. O árbitro de campo deve estar preparado para assinalar com apito no preciso momento em que o executante atinge a posição correcta, assumindo que não existe qualquer necessidade de corrigir as posições dos outros jogadores. Os árbitros têm de ter sempre em mente que os colegas de equipa do executante têm o direito de se moverem para lá da linha central assim que soe o apito. (Esta é uma excepção do princípio básico para a execução de lançamentos formais).

Apesar da regra estipular que o executante deve pisar a linha central e estar dentro de um raio de 1.5 metros do centro, os árbitros não devem ser excessivamente precisos e preocupados com centímetros. O principal é evitar injustiça e incerteza para com os oponentes no que respeita a quando e onde o lançamento de saída deve ser executado.

Além disso, a maioria dos campos não têm o ponto central marcado. E alguns campos podem mesmo ter a linha central obstruída devido a publicidade. Em tais casos, tanto o executante como o árbitro terão de estimar a posição correcta, e qualquer insistência na sua exactidão será irrealista e desapropriada.

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

Para os objectivos da Regra 14:1, uma “clara oportunidade de golo” existe quando:

1. um jogador que já tem a bola e o corpo controlados junto da linha da área de baliza dos adversários tem oportunidade de rematar à baliza, sem que qualquer adversário possa evitar o remate através de métodos legais;
 2. um jogador que tem o controlo da bola e do corpo está em corrida (ou a driblar) sozinho em contra – ataque em direcção ao guarda – redes, sem que qualquer adversário possa barrá-lo e parar o contra – ataque;
- (ii) um jogador se encontra numa situação que corresponde a (i) ou (ii) referidas acima, excepto que o jogador ainda não controla a bola mas se encontra preparado para a receber imediatamente; os árbitros devem ter a certeza de que nenhum

adversário tenha oportunidade de prevenir a recepção da bola através de métodos legais;

- (iii) um guarda – redes tenha deixado a sua área de baliza e um adversário com a bola e corpo controlados tem uma clara e desimpedida oportunidade de marcar golo na baliza vazia; (isto aplica-se também caso os defesas estejam em posições entre o jogador que vai rematar e a baliza, mas neste caso os árbitros devem ter em conta a possibilidade destes jogadores poderem intervir de uma forma legal).

9. Interrupção de jogo pelo Cronometrista (18:1)

Se o cronometrista interrompe o jogo devido a uma substituição faltosa ou uma entrada ilegal sob as Regras 4:2-3, 5-6, o jogo deve recomeçar com um lançamento livre para os adversário, normalmente no local da infracção. Se, no entanto, a bola estava num local mais favorável para os adversário no momento em que foi feita a interrupção, então o lançamento livre deverá ser executado nesse local (ver regra 13:6, 3º e 4º parágrafos).

No caso destas infracções, o cronometrista deve interromper o jogo imediatamente, sem olhar “às leis da vantagem” referidas em 13:2 e 14:2. Caso seja anulada uma clara oportunidade de golo devido a esta interrupção, quando a mesma é causada por uma infracção por parte da equipa que defende, então deve ser atribuído um lançamento de 7 metros de acordo com a regra 14:1a.

Caso surjam outros tipos de infracções que necessitem ser transmitidas aos árbitros, o cronometrista deve, normalmente, esperar até à próxima interrupção do jogo. No entanto, se o cronometrista interromper o jogo, tal intervenção não leva a perda de posse de bola. O jogo recomeçará com um lançamento livre para a equipa que tinha a posse de bola no momento em que o jogo foi interrompido. Caso a interrupção tenha sido causada por uma infracção por parte da equipa que defende, e os árbitros decidam que a interrupção prematura anulou uma clara oportunidade de golo para os adversários, então será atribuído um lançamento de 7 metros em analogia com a regra 14:1b. Como princípio geral, as infracções observadas e relatadas pelo secretário/cronometrista (excepto sob as regras 4:2-3, 5-6) não levam a castigos pessoais.

A provisão para atribuição de um lançamento de 7 metros de acordo com a Regra 14:1^a, como indicado no segundo parágrafo acima transcrito, também se aplica caso um árbitro ou um delegado técnico (da IHF ou federação continental/nacional) interrompa o jogo por uma infracção que leve a uma advertência verbal ou a um castigo contra um jogador ou um oficial da equipa que defende, no momento em que a equipa com posse de bola tem uma clara oportunidade de golo.

IHF

**X.
REGULAMENTOS
DA ÁREA
DE SUBSTITUIÇÃO**

1. As áreas de substituição estão situadas fora da linha lateral, à esquerda e à direita da extensão da linha central, até à zona frontal aos bancos de suplentes , e também para trás dos mesmos se houver espaço (Regras de Jogo: Diagrama 1).

Os regulamentos para os eventos da IHF e Federação Continental prescrevem que os bancos de suplentes devem ter início a 3,5 metros de distância da linha central. Esta é também uma recomendação para jogos de todos os outros níveis.

Não devem ser colocados objectos de nenhuma espécie frente aos bancos de suplentes junto à linha lateral (numa extensão de pelo menos 8 metros desde a linha central).

2. Unicamente os jogadores e oficiais de equipa registados no boletim de jogo estão autorizados a permanecer na área de substituição (regras 4:1-2).

Caso seja necessário um intérprete, o mesmo deve assumir a posição atrás do banco da equipa.

3. Os oficiais de equipa que se encontram na área de substituição devem estar completamente vestidos com roupa desportiva ou civil.

4. O cronometrista e o secretário devem dar apoio aos árbitros na vigilância da área de substituição antes e durante o jogo.

Caso surjam quaisquer infracções às regras no que respeita à área de substituição, o jogo poderá não começar até que tais infracções tenham sido resolvidas. Caso estas regras sejam infringidas durante o jogo, o jogo poderá ficar parado até que tais infracções tenham sido resolvidas.

5. Os oficiais de equipa têm o direito e dever de conduzir e gerir a sua equipa também durante o jogo, num espírito leal e desportivo e dentro das regras. Por princípio devem sentar-se no banco da equipa.

No entanto, é permitido aos oficiais moverem-se dentro da área de substituição, especificamente para:

- gerir a substituição de jogadores;
- dar conselhos tácticos aos jogadores em campo e no banco;
- dar assistência médica;
- requerer um time – out de equipa;
- comunicar com o secretário/cronometrista; esta situação aplica-se unicamente ao “responsável oficial de equipa” e unicamente em situações invulgares (ver regra 4:2).

Em qualquer altura, a permissão para circular aplica-se unicamente a um oficial por equipa. Além disso, o oficial da equipa que circula deve respeitar os limites da área de substituição como definido no ponto nº1 acima descrito. Similarmente, o oficial da equipa deve também respeitar a necessidade de não restrição do campo de visão por parte do secretário/cronometrista.

Em princípio, os jogadores na área de substituição devem estar sentados no respectivo banco.

É, no entanto, **permitido** aos jogadores:

- moverem-se por trás do banco para aquecimento, sem bola, desde que exista espaço suficiente e não perturbe.

Não é permitido aos oficiais das equipas ou aos jogadores:

- interferir com ou insultar os árbitros, delegados, secretário/cronometrista, jogadores, oficiais de equipa, ou espectadores, comportando-se de modo provocador, protestante ou de qualquer outra forma antidesportiva (palavras, expressões faciais ou gestos);
- deixar a área de substituição de modo a influenciar o jogo;
- estar de pé ou mover-se ao longo da linha lateral enquanto efectuar o aquecimento.

6. Caso os Regulamentos da Área de Substituição sejam infringidos, os árbitros são obrigados a agir de acordo com as regras 16:1d, 16:3c-d ou 16:6b,d,g (advertência, exclusão, desqualificação).
7. Caso os árbitros não notem uma infracção dos regulamentos da área de substituição, devem ser informados sobre tal situação pelo secretário/cronometrista durante a interrupção de jogo seguinte.

Os Delegados Técnicos da IHF (ou da Federação Continental) que estejam de serviço ao jogo têm autorização para chamar a atenção dos árbitros (na interrupção de jogo imediatamente a seguir) para uma possível violação das regras ou uma falha no cumprimento dos regulamentos da área de substituição (excepto no caso das decisões tomadas pelos árbitros baseadas na sua observação dos factos).

Em tais casos, o jogo deve recomeçar com o lançamento apropriado à situação de jogo.

No entanto, se o Delegado Técnico da IHF (ou da Federação Continental) achar necessário interromper o jogo imediatamente devido a uma infracção por parte de uma das equipas, então o jogo recomeçará com a posse de bola para os adversários (lançamento livre ou, no caso de uma clara oportunidade de golo, um lançamento de 7 metros).

O jogador ou oficial que cometeu a infracção deve ser punido pelos árbitros; os pormenores deverão ser registados no boletim de jogo.

8. Caso os árbitros não ajam em relação a uma infracção dos regulamentos da área de baliza, mesmo depois de terem sido avisados de tal situação, então o Delegado Técnico da IHF (ou da Federação Continental) devem apresentar um relatório às autoridades competentes (por exemplo, o comité disciplinar). Esta autoridade regerá sobre os acontecimentos na área de substituição e sobre a atitude dos árbitros.

**DIRECTIVAS para
TERRENOS DE JOGO e BALIZAS**

- a) O terreno de jogo (diagrama 1) consiste num rectângulo com as medidas de 40 x 20 cm. Deve ser verificado medindo o comprimento das duas diagonais. Desde o exterior de um dos cantos até ao exterior do outro deve medir 44,72 m. O comprimento das diagonais para uma das metades do terreno deve medir 28,28 m desde o exterior de cada um dos cantos até ao meio da linha central.

O terreno de jogo tem desenhadas umas linhas de marcação que se chamam “linhas”. A largura das linhas de baliza (entre os postes da baliza) é de 8 cm, tal como os postes das balizas, todas as outras linhas têm 5 cm de largura. As linhas que separam áreas adjacentes do terreno de jogo podem ser substituídas por uma mudança de cor entre as mesmas áreas.

- b) A área de baliza em frente das balizas consiste num rectângulo de 3 x 6 m e dois quartos de círculo cada um com um raio de 6 m. É construída desenhando uma linha paralela à linha de baliza com 3 m de comprimento a uma distância de 6 m do lado exterior da linha de baliza até ao lado exterior da linha da área de baliza. Em ambos os lados esta linha continua em dois arcos de quarto de círculo com o centro no canto interior dos respectivos postes de baliza e com um raio de 6 m. As linhas e os arcos que limitam a área de baliza são chamados de linha de área de baliza. A distância exterior entre os pontos onde os dois arcos se encontram com a linha de saída de baliza deve medir 15 m (diagrama 5).
- c) A linha de lançamentos livres tracejada (linha dos 9 metros) é feita em paralelo e concêntrica à linha da área de baliza a uma distância de 3 m da mesma. Os segmentos, assim como a distância entre eles, medem 15 cm. Os segmentos devem ser cortados em ângulo recto e em radial respectivamente. A medição dos segmentos curvos é feita sobre a curvatura exterior (diagrama 5).
- d) A linha de 7 metros tem 1 metro de comprimento e é desenhada directamente em frente à baliza, paralela à linha de baliza, a uma distância de 7 m do lado exterior da linha de baliza até ao lado exterior da linha de 7 m (diagrama 5).
- e) A linha restritiva do guarda – redes (linha de 4 m) directamente à frente da baliza tem 15 cm de comprimento. É paralela à linha de baliza e está a 4 m de distância da mesma, medida desde o lado exterior da linha de baliza até ao lado exterior da linha restritiva do guarda – redes, o que significa que as larguras de ambas as linhas se encontram incluídas nesta medida.
- f) A área de jogo deve estar rodeada por uma zona de segurança de no mínimo 1 m de largura ao longo das linhas laterais e de 2 m para trás das linhas de saída de baliza.

- g) A baliza (diagrama 2) é colocada no centro de cada linha de saída de baliza. As balizas devem estar firmemente presas ao solo ou à parede por trás das mesmas. O seu interior mede 3 m de largura por 2 m de altura. A moldura da baliza deve ser rectangular, o que significa que as diagonais interiores medirão 360,5 cm (máximo 361 cm – mínimo 360 cm, e a diferença numa mesma baliza deve ser no máximo de 0,5 cm).

A parte de trás dos postes da baliza deve estar alinhada com a parte de trás da linha de baliza (e da linha de saída de baliza) o que significa que a parte da frente dos postes é colocada 3 cm à frente da linha de saída de baliza.

Os postes e a barra horizontal, que une os mesmos, devem ser feitos de um material uniforme (por exemplo, madeira, metal leve ou material sintético) e devem ter uma base quadrada de 8 cm com pontas arredondadas com um raio de 4+1 mm. Nas três faces visíveis do campo, os postes e a barra devem ser pintados com listas de duas cores que contrastem claramente uma com a outra e com o fundo; as duas balizas presentes no mesmo terreno de jogo devem ter as mesmas cores.

As bandas de cor das balizas medem no canto entre os postes e a barra 28 cm em ambas as direcções e na mesma cor. Todas as outras bandas devem medir 20 cm. As balizas devem ter uma rede, chamada rede de baliza, a qual deve estar presa de tal forma que uma bola atirada para dentro da baliza não ressalte imediatamente ou passe através da baliza. Caso seja necessário, pode ser utilizada uma rede adicional, colocada na baliza por trás da linha de baliza. A distância entre a linha de baliza e esta rede adicional deve ser aproximadamente de 70 cm, e no mínimo 60 cm.

- h) A profundidade da rede de baliza deve ser no topo de 0,9 m para trás da linha de baliza, e na base 1,1 m, ambas as medidas têm uma tolerância de + 0,1 m. O tamanho dos quadrados da rede não deve ser superior a 10 x 10 cm. A rede deve ser fixada ao poste e à barra no mínimo de 20 em 20 cm. É permitido juntar de tal forma as duas redes que nenhuma bola possa passar para o meio de ambas.
- i) Por trás da baliza a meio da linha de saída de baliza a uma distância de aproximadamente 1,5 m, deve existir uma rede vertical de barragem com um comprimento de 9 – 14 m e altura de 5 m a contar do solo.
- j) A meio da área de substituição numa das linhas laterais é colocada a mesa do cronometrista. A mesa deve ter um comprimento de 4 m máximo e deve ser colocada 30 – 40 cm acima do solo do terreno de jogo de forma a assegurar o campo de visão.
- k) Todas as medidas sem especificação de tolerância devem corresponder às ISO-Normas (Organização de Normalização Internacional – ISO 2768-1 : 1989).
- l) As balizas de andebol são normalizadas pelo Comité Europeu de Normalização, CEN (Comité Europeu de Normalização) como EN 749 em ligação com EN 202. 10-1.

Figura 5: Área de Baliza e zona circundante

