

# Handebol REGRAS DO JOGO

## Regra 1 A Quadra de Jogo

**1:1** A **quadra de jogo** (ver fig. 1) É um retângulo com 40 metros de comprimento e 20 metros de largura e consiste de duas áreas de gol (ver Regra 1:4 e 6) e uma área de jogo. Os lados maiores são chamados de linhas laterais e os lados menores são chamados de linhas de gol (entre os postes da baliza) ou linhas de fundo (em ambos os lados da baliza).

Deveria haver uma zona de segurança ao redor da quadra de jogo, com a largura de no mínimo 1 metro ao longo das linhas laterais e 2 metros atrás das linhas de fundo.

As características da quadra de jogo não devem ser alteradas durante o jogo, de tal forma que traga vantagem somente para uma equipe.

**1:2** A **baliza** (ver figs. 2a e 2b) é colocada no centro de cada linha de fundo. As balizas devem estar firmemente fixadas ao solo ou nas paredes atrás delas. Elas medem 2 metros de altura e 3 metros de largura em seu interior.

Os postes das balizas são unidos por uma barra horizontal. As faces posteriores dos postes devem estar alinhadas com o lado posterior da linha de gol. Os postes e a barra transversal devem ter uma secção quadrada de 8 cm. Nas três faces que são visíveis da quadra, elas devem ser pintadas com faixas de duas cores contrastantes, que por sua vez, contrastem claramente com o fundo.

As balizas devem ter uma rede que deveria ser fixada de modo que, a bola arremessada para dentro da baliza, ficasse dentro dela naturalmente.

**1:3** Todas as **linhas** da quadra fazem parte da superfície que elas delimitam. As linhas de gol devem ter 8 cm de largura entre os postes (ver fig. 2a) enquanto todas as outras linhas devem ter 5 cm de largura.

As linhas entre duas áreas adjacentes podem ser trocadas por uma pintura completa no piso, entre elas, com cores diferentes.

**1:4** Em frente a cada baliza, há uma área de gol (ver fig. 5). A **área de gol** é definida por uma linha de área de gol (linha de 6 metros), que é marcada como segue:

- uma linha de 3 metros diretamente em frente da baliza; esta linha é paralela à linha de gol e a 6 metros de distância (medidos desde a face posterior da linha de gol até a face anterior da linha da área de gol);
- por 2 quartos de círculo cada qual com raio de 6 metros (medidos desde o ângulo interno posterior de cada poste da baliza), conectando aquela linha de três metros de comprimento com a linha de fundo (ver figs. 1 e 2a).

**1:5 A linha de tiro livre** (linha de 9 metros) é uma linha tracejada a 3 metros de distância da linha da área de gol. Ambos os segmentos da linha e os espaços entre eles medem 15 cm (ver fig. 1).

**1:6 A linha de 7 metros** é uma linha com 1 metro de comprimento, marcada diretamente em frente de cada baliza. Ela é paralela à linha de gol, a uma distância de 7 metros (medidos desde a face posterior da linha de gol até a face anterior da linha de 7 metros); (ver fig. 1).

**1:7 A linha de limitação do goleiro** (linha de 4 metros) é uma linha de 15 cm de comprimento marcada diretamente em frente de cada baliza. Ela é paralela à linha de gol, a uma distância de 4 metros (medidos desde a face posterior da linha de gol até a face anterior da linha de 4 metros); (ver fig. 1).

**1:8 A linha central** une os pontos centrais das duas linhas laterais (ver fig. 1 e 3).

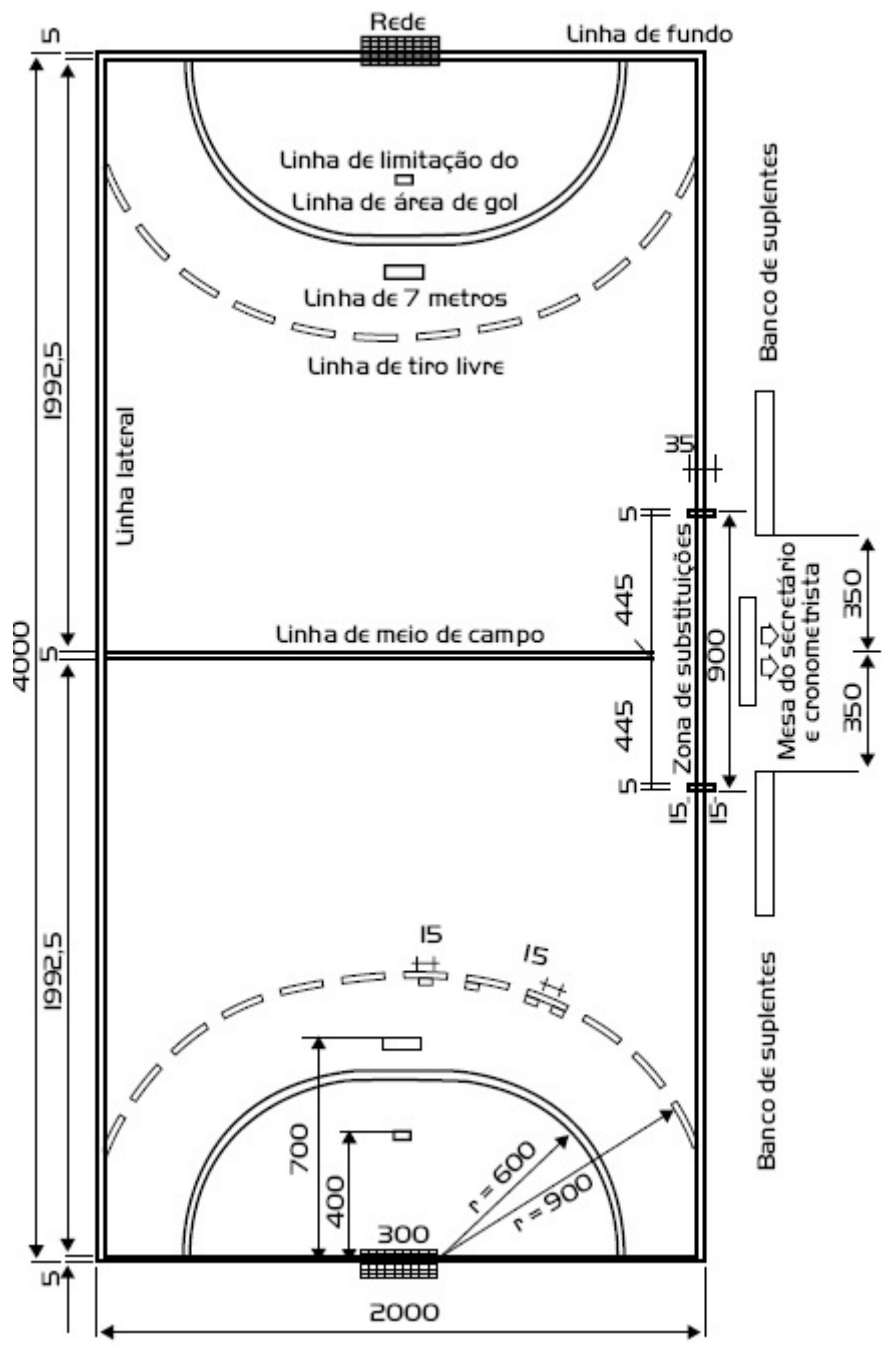
**1:9 A zona de substituição** (um segmento da linha lateral) se estende a uma distância de 4,5 metros da linha central para cada equipe. Este ponto final da zona de substituição é prolongado por uma linha que é paralela a linha central, se estende 15 cm dentro da quadra e 15 cm fora da quadra (ver fig. 1 e 3).

Nota: Maiores requisitos de detalhes técnicos para a quadra de jogo e balizas podem ser encontrados no Guia para Quadras de Jogo e Balizas, que começa na página 95.

Figura 1: A Quadra de Jogo

Quadra de jogo: Ver também figura 5

(Dimensões indicadas em centímetros)

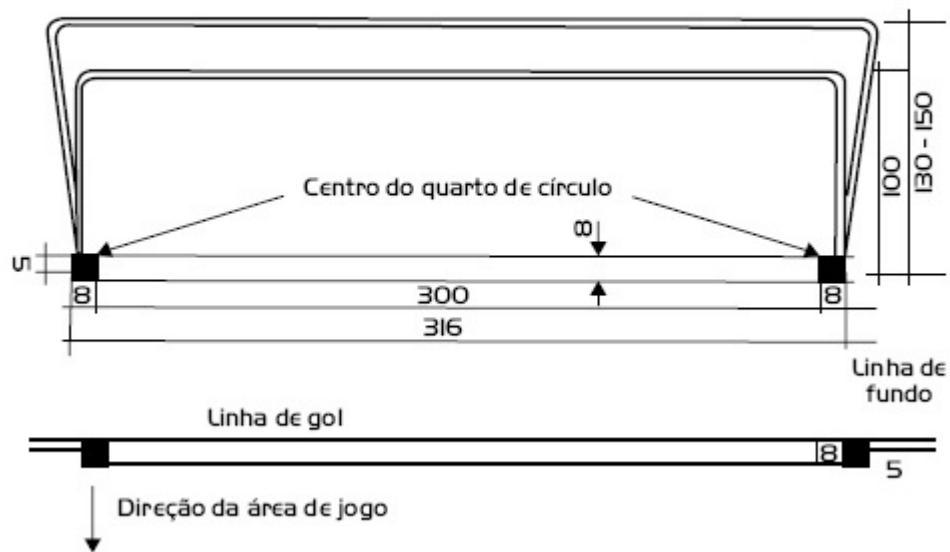
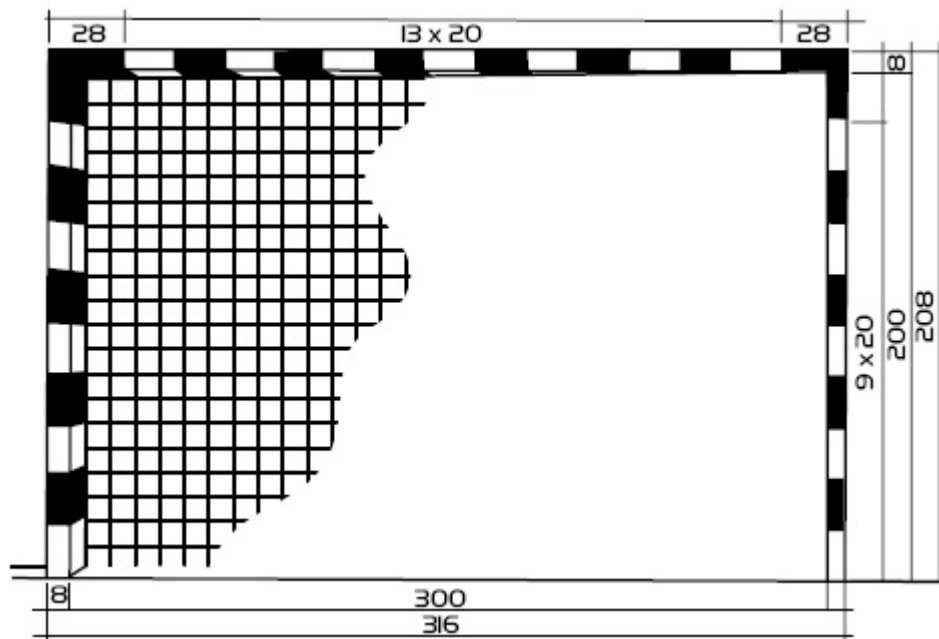


Figura

2a:

A

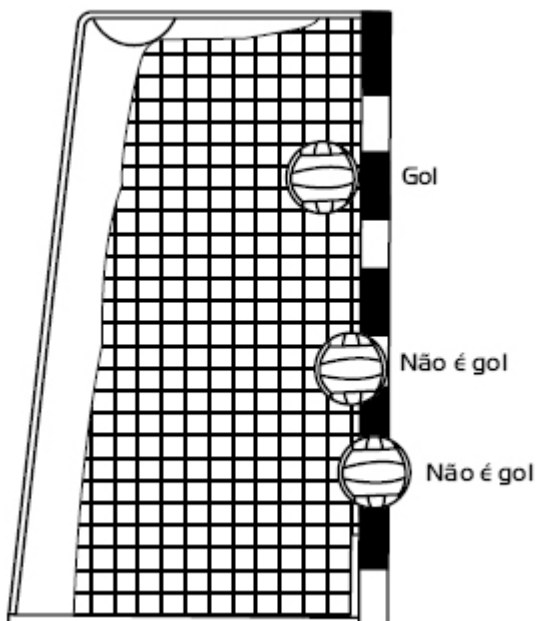
baliza



Regra 1

Figura 2b: A Baliza - vista lateral

Figura 3: Linhas de substituições e área de substituição



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

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

### A Duração da Partida

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

A duração normal da partida para equipes de jovens é 2 X 25 minutos

no grupo de idade entre 12-16 anos e 2 X 20 minutos no grupo de idade entre 8-12 anos, em ambos os casos o intervalo de jogo é normalmente de 10 minutos.

**2:2** Uma **prorrogação** é jogada, após 5 minutos de intervalo, se uma partida acaba empatada no final da duração da partida e um vencedor deve ser determinado. A prorrogação consiste de 2 períodos de 5 minutos, com um intervalo de 1 minuto.

Se o jogo continuar empatado depois do primeiro tempo extra, um segundo tempo extra é jogado após um intervalo de 5 minutos. Este segundo tempo extra também tem 2 períodos de 5 minutos com um intervalo de 1 minuto.

Se o jogo ainda estiver empatado, o vencedor será determinado de acordo com o regulamento particular da competição. No caso em que a decisão é usar o tiro de 7 metros como desempate, para se conhecer o vencedor, os procedimentos indicados abaixo devem ser seguidos.

**Comentário:** Se o tiro de 7 metros é usado como critério de desempate, jogadores que não estão excluídos, desqualificados ou expulsos no final do tempo de jogo, estão autorizados a participar. Cada equipe nomeia 5 jogadores. Estes jogadores fazem um arremesso cada, alternando com os jogadores da outra equipe. Não é necessário que a equipes pré-determinem a seqüência dos seus jogadores. Os goleiros podem ser livremente escolhidos e substituídos entre os jogadores eleitos para participar. Jogadores podem participar no tiro de 7 metros como ambos, arremessadores e goleiros.

Os árbitros decidem qual baliza será usada. Os árbitros fazem um sorteio, e a equipe vencedora escolhem se eles desejam arremessar primeiro ou depois. A seqüência oposta é usada para os arremessos remanescentes, se os tiros tiverem de continuar porque o placar ainda está empatado depois dos primeiros cinco arremessos de cada equipe.

Para esta continuação, cada equipe deve de novo, nomear cinco jogadores. Todos ou alguns deles podem ser os mesmos da primeira rodada. Este método de nomear cinco jogadores cada vez, continua enquanto for necessário. Contudo, o vencedor agora é decidido logo que houver um gol de diferença, após cada equipe ter tido o mesmo número de arremessos.

Os jogadores podem ser desqualificados de outra participação nos tiros de 7 metros em caso de significativa ou repetida conduta anti-desportiva (16:3). Se acontecer com um jogador que acabou de ser nomeado para o grupo de 5 arremessadores, a equipe deve nomear um outro jogador.

## Sinal de Término

**2:3** O tempo de jogo começa com o apito do árbitro para o tiro de saída inicial. Ele acaba com o sinal de término automático do placar ou do cronometrista. Se o sinal não é dado, os árbitros apitam para indicar que o tempo de jogo acabou (17:9).

**Comentário:** Se não se dispõe de um placar com sinal automático, o cronometrista deverá usar um cronômetro de mesa ou manual e finalizar o jogo com o sinal de término (18:2, 2º parágrafo).

**2:4** Infrações e condutas anti-desportivas que acontecerem antes ou simultaneamente ao sinal de término (para o intervalo, final de jogo e também no período extra) serão punidas também, se o resultado do tiro livre (segundo a Regra 13:1) ou tiro de 7 metros não pôde ser feito até o final do sinal.

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

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

**2:5** Para os tiros livre cobrados (ou recobrados) segundo a **Regra 2:4**, restrições especiais se aplicam com relação à posição dos jogadores e substituições. Como uma exceção na flexibilidade normal de substituição da **Regra 4:4**, a única substituição de jogador permitida é para um jogador da equipe executante do tiro. As violações são penalizadas segundo a **Regra 4:5, 1º parágrafo**. Além do mais, todos os companheiros do arremessador devem estar posicionados a pelo menos 3 metros de distância dele, além de estarem do lado de fora da linha de tiro livre dos adversários (**13:7, 15:6**; ver também Esclarecimento nº 1).

As posições dos jogadores defensores estão indicadas na **Regra 13:8**.

**2:6** Os jogadores e os oficiais de equipe permanecem sujeitos às **punições pessoais** pelas infrações ou condutas anti-desportivas que aconteceram durante a execução de um tiro livre ou tiro de 7 metros nas circunstâncias descritas nas **Regras 2:4-5**. Uma infração durante a execução de tais tiros não pode, contudo, conduzir a um tiro livre contra.

**2:7** Se os árbitros determinam que o cronometrista deu o sinal de término (para o intervalo, final de jogo e também no período extra) muito cedo, eles devem manter os jogadores na quadra e jogar o tempo restante.

A equipe que estava em posse de bola no momento do sinal prematuro permanecerá com a posse quando o jogo recomeçar. Se a bola estava fora de jogo, então o jogo é recomeçado com o tiro que corresponde à situação. Se a bola estava em jogo, então o jogo é reiniciado com um tiro livre de acordo com a **Regra 13:4 a-b**.

Se o primeiro período do jogo (ou um período extra) for terminado muito tarde, o segundo período deve ser encurtado correspondentemente. Se o segundo período do jogo (ou um período extra) terminou muito tarde, então os árbitros não estão mais em posição de mudar nada.

## Time-out

**2:8** Um *time-out* é obrigatório quando:

- a. uma exclusão de 2-minutos, desqualificação ou expulsão é dada;
- b. um tempo técnico é requerido;
- c. houver um apito vindo do cronometrista ou Delegado técnico;
- d. consultas entre os árbitros são necessárias de acordo com a **Regra 17:7**.

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

Infrações durante um *time-out* têm as mesmas conseqüências que as infrações ocorridas durante o tempo de jogo (**16:13, 1º parágrafo**).

**2:9** Em princípio, os árbitros decidem quando o cronômetro será parado e iniciado em conexão com o *time-out*. A interrupção do tempo de jogo é indicada ao cronometrista através de três apitos curtos e o gesto manual nº 16.

Contudo, no caso de *time-outs* obrigatórios, onde o jogo foi interrompido por um apito do cronometrista ou Delegado (**2:8 b-c**), o cronometrista deve parar o cronômetro oficial imediatamente, sem esperar a confirmação dos árbitros.

O apito sempre deve soar para indicar o reinício do jogo, após um *time-out* (**15:5 b**).

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

No entanto, qualquer punição pessoal dada pelos árbitros entre o momento do apito vindo da mesa e o momento que os árbitros param a ação, permanece válida. Isto se aplica com relação ao tipo da violação e com relação à severidade da punição.

**2:10** Cada equipe tem o direito de receber um tempo-técnico de 1-minuto em cada período de tempo de jogo regular, mas não nos períodos extras (Esclarecimento nº 3).

### Regra 3 A Bola

**3:1** A bola é feita de couro ou material sintético. Ela deve ser esférica. Sua superfície não pode ser brilhante nem escorregadia (17:3).

**3:2** As medidas da bola, ou seja, a circunferência e o peso, a serem usadas pelas diferentes categorias de equipes são as seguintes:

- **58-60cm e 425-475g** (tamanho 3 da IHF) para homens e equipes masculinas jovens (acima de 16 anos);



- **54-56cm e 325-375g** (tamanho 2 da IHF) para mulheres, equipes femininas jovens (acima de 14 anos) e equipes masculinas jovens (entre 12 e 16 anos);
- **50-52cm e 290-330g** (tamanho 1 da IHF) para equipes femininas jovens (entre 8 e 14 anos) e equipes masculinas jovens (entre 8 e 12 anos).

Comentário: O requerimento técnico para as bolas serem usadas em todos os jogos internacionais estão descritas nos Regulamentos das Bolas da IHF. O tamanho e peso das bolas para serem usadas no Mini-Handebol não são regulamentadas nas regras normais de jogo.

**3:3** Para cada jogo, deve haver pelo menos duas bolas disponíveis. As bolas reservas devem estar disponíveis para uso imediato na mesa de controle durante o jogo. As bolas devem estar de acordo com os requisitos das Regras 3:1-2.

**3:4** Os árbitros decidem quando usar a bola reserva. Em tais casos, os árbitros deveriam colocar a bola reserva em jogo rapidamente, para diminuir interrupções e evitar *time-outs*.

## Regra 4 A Equipe, Substituições e Equipamentos

### A Equipe

**4:1** Uma equipe consiste de **14 jogadores**. Não mais do que **7 jogadores** podem estar presentes na quadra de jogo ao mesmo tempo. Os demais jogadores são substitutos.

Durante todo o tempo do jogo, a equipe deve ter um dos jogadores na quadra designado como goleiro. Um jogador que está jogando na posição de goleiro pode se tornar um jogador de quadra a qualquer momento. Do mesmo modo, um jogador de quadra pode se tornar um goleiro a qualquer momento (ver, contudo, Regras 4:4 e 4:7).

Uma equipe deve ter pelo menos 5 jogadores na quadra no começo do jogo.

O número de jogadores da equipe pode ser aumentado até 14, a qualquer momento durante o jogo, incluindo o período extra.

O jogo pode continuar mesmo se uma equipe ficar reduzida a menos de 5 jogadores na quadra. Depende dos árbitros julgarem se e quando o jogo deveria ser suspenso permanentemente (17:12).

**4:2** À uma equipe é permitido usar um máximo de 4 oficiais de equipe durante o jogo. Estes oficiais de equipe não podem ser substituídos durante o curso do jogo. Um deles deve ser designado como "oficial responsável pela equipe". Somente a

este oficial é permitido se dirigir ao secretário/cronometrista e, possivelmente, aos árbitros (ver, contudo, Esclarecimento nº 3 – tempo técnico).

A um oficial de equipe normalmente não é permitido entrar na quadra durante o jogo. Uma violação a esta regra será penalizada como conduta anti-desportiva (ver Regras 8:4, 16:1c, 16:3d e 16:6a). O jogo é reiniciado com um tiro livre para o adversário (13:1 a-b; ver, contudo, Esclarecimento nº 9).

O “oficial responsável pela equipe” deve se assegurar que, uma vez que o jogo começou nenhuma outra pessoa do que os (máximo 4) oficiais de equipe registrados e os jogadores que estão autorizados a participar (ver 4:3) estejam presentes na área de substituição. Uma violação a esta regra conduz a uma punição progressiva para o “oficial responsável pela equipe” (16:1c, 16:3d, e 16:6a).

**4:3** Um jogador ou oficial de equipe está **autorizado a participar** se ele está presente no início do jogo e está inscrito na súmula do jogo. Os jogadores e oficiais de equipe que chegarem depois do jogo ter iniciado devem obter a sua autorização para participar, com o secretário/cronometrista e devem ser inscritos na súmula.

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

O “oficial responsável pela equipe” deve se assegurar que somente os jogadores que estão autorizados a participar entrem na quadra. Uma violação será penalizada como conduta anti-desportiva por parte do “oficial responsável pela equipe” (13:1 a-b, 16:1c, 16:3d, e 16:6 a; ver, contudo, Esclarecimento nº 9).

## Substituições de Jogadores

**4:4** Os reservas podem entrar na quadra, a qualquer momento e repetidamente (ver, contudo, Regra 2:5) sem notificar o secretário/cronometrista, desde que, os jogadores que eles vão substituir já tenham deixado a quadra (4:5). Os jogadores envolvidos na substituição, devem sempre sair e entrar na quadra através da sua própria zona de substituição (4:5). Estas prerrogativas também se aplicam para a substituição dos goleiros (ver também 4:7 e 14:10).

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

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

**4:5** Uma **falta de substituição** deverá ser penalizada com uma exclusão de 2-minutos para o jogador faltoso. Se mais de um jogador da mesma equipe comete falta de substituição na mesma situação, somente o primeiro jogador que cometeu a infração será penalizado.

O jogo é reiniciado com um tiro livre para os adversários (13:1 a-b; ver, contudo, Esclarecimento nº 9).

**4:6** Se um jogador adicional entra na quadra sem uma substituição, ou um reserva interfere ilegalmente no jogo a partir da área de substituição, deverá haver uma exclusão de 2-minutos para este jogador. Assim, a equipe deve ser reduzida em um jogador na quadra pelos próximos 2 minutos (além do fato de que o jogador adicional que entrou deve sair da quadra).

Se um jogador entra na quadra **enquanto está cumprindo uma exclusão de 2-minutos**, à ele deverá ser dado uma exclusão de 2-minutos adicional. Esta exclusão deve começar imediatamente e a equipe deve além do mais ser reduzida na quadra em mais um jogador para cumprir o tempo que faltava da primeira exclusão.

O jogo em ambos os casos é reiniciado com um tiro livre para os adversários (13:1 a-b; ver, contudo, Esclarecimento nº 9).

## Equipamentos

**4:7** Todos os jogadores de quadra de uma equipe devem usar **uniformes** idênticos. As combinações de cores e desenhos para as duas equipes devem ser claramente distinguíveis uma da outra. Todos os jogadores usados na posição de goleiro numa equipe, devem usar as mesmas cores, cores que os diferam dos jogadores de quadra de ambas as equipes bem como do(s) goleiro(s) da equipe adversária (17:3).

**4:8** Os jogadores devem usar números que tenham pelo menos 20 cm de altura nas costas da camisa e pelo menos 10 cm na frente. Os números usados deveriam ser de 1 até 20. um jogador que está trocando entre posições de jogador de quadra e goleiro, deve usar o mesmo número em ambas as posições.

As cores dos números devem contrastar claramente com as cores e desenhos da camisa.

**4:9** Os jogadores devem usar calçados esportivos. Não é permitido usar objetos que poderiam ser perigosos para os jogadores. Isto inclui, por exemplo, proteção para a cabeça, máscaras no rosto, braceletes, relógios, anéis, piercings visíveis, colares ou gargantilhas, brincos, óculos sem tiras de sustentação ou com armação sólida, ou qualquer outro objeto que poderia ser perigoso (17:3). Anéis achatados, brincos pequenos e piercings visíveis podem ser autorizados, desde que sejam cobertos de modo que eles não sejam julgados como perigosos para os outros jogadores. Faixas de cabeça são permitidas, desde que elas sejam feitas de material elástico e macio.

Os jogadores que não preencherem estes requisitos não estarão autorizados a tomar parte do jogo até que eles tenham corrigido o problema.

**4:10** Um jogador que está sangrando ou tem sangue no corpo ou uniforme, deve sair da quadra imediatamente e voluntariamente (através de uma substituição normal), de modo a ter o sangramento parado, a ferida coberta, e o corpo e uniforme limpos. O jogador não deve retornar para a quadra até que isto tenha sido feito.

Um jogador que não segue as instruções dos árbitros de acordo com esta medida é julgado faltoso de conduta anti-desportiva (8:4, 16:1c, e 16:3c).

**4:11** No caso de um lesionado, os árbitros devem dar permissão (através do gesto nº 16 e 17) para duas das pessoas que estão autorizadas a participar (ver 4:3) para entrar na quadra durante um time-out, com o específico propósito de atender o jogador lesionado da sua equipe.

Se uma pessoa adicional entrar na quadra depois que duas pessoas já tenham entrado, deve ser punida como entrada ilegal, no caso de um jogador, segundo Regra 4:6 e 16:3 a, e no caso de um oficial de equipe, segundo Regra 4:2, 16:1c, 16:3d, e 16:6 a. Uma pessoa que foi autorizada a entrar na quadra, mas ao invés de atender o jogador lesionado, dá instruções aos jogadores, se aproxima dos adversários ou árbitros, etc, deve ser considerado culpado de conduta anti-desportiva (16:1c, 16:3c-d, e 16:6 a).

## Regra 5 O Goleiro

### Ao goleiro é permitido:

**5:1** **Tocar** a bola com qualquer parte do seu corpo enquanto numa tentativa de defesa, dentro da sua área de gol;

**5:2 Mover-se** com posse de bola dentro da área de gol, sem estar sujeito as restrições aplicadas aos jogadores de quadra (Regras 7:2-4, 7:7); ao goleiro não é permitido, contudo, atrasar a execução do tiro de meta (Regras 6:4-5, 12:2 e 15:5b);

**5:3 Sair** da área de gol **sem a bola** e participar do jogo na área de jogo; enquanto fizer isto, o goleiro se sujeita às mesmas regras aplicadas aos jogadores na área de jogo;

O goleiro é considerado fora da área de gol tão logo qualquer parte de seu corpo toque o solo no lado de fora da linha da área de gol;

**5:4 Sair** da área de gol **com a bola** e jogá-la de novo no área de jogo, se ele não tiver o completo controle da mesma.

## Ao goleiro não é permitido:

**5:5 Colocar em perigo** o adversário enquanto em uma tentativa de defesa (8:2, 8:5);

**5:6 Sair** da área de gol **com a bola sob controle** ; isto conduz a um tiro livre (de acordo com 6:1, 13:1 a, e 15:7, 3º parágrafo), se os árbitros tinham apitado para a execução do tiro de meta; senão, simplesmente se repete o tiro de meta (15:7, 2º parágrafo); (ver, contudo, a interpretação da vantagem em 15:7, se o goleiro estava para perder a bola fora da área de gol após ter cruzado a linha com a bola em suas mãos);

**5:7 Tocar a bola** quando ela está parada ou rolando no solo do **lado de fora** da área de gol, enquanto ele estiver dentro da área de gol (6:1, 13:1 a);

**5:8 Levar a bola para dentro** da área de gol quando ela está parada ou rolando no solo no lado de fora da área de gol (6:1, 13:1 a);

**5:9 Reentrar** na área de gol vindo do terreno de jogo **com posse de bola** (6:1, 13:1 a);

**5:10** Tocar a bola com o **pé** ou a perna abaixo do joelho, quando ela estiver parada no solo na área de gol ou movendo-se para fora em direção ao área de jogo (13:1 a);

**5:11** Cruzar a **linha de limitação** do goleiro (linha de 4 metros) ou sua projeção em ambos os lados, antes que a bola tenha saído da mão do adversário que está executando um tiro de 7 metros (14:9).

**Comentário:** Desde que o goleiro mantenha um pé apoiado no solo continuamente sobre ou atrás da linha de limitação (linha de 4 metros), à ele é permitido mover o outro pé ou qualquer parte de seu corpo no ar sobre esta linha.

## Regra 6 A Área de Gol

**6:1** Somente ao goleiro é permitido entrar na área de gol (ver, contudo, 6:3). A área de gol, que inclui a linha da área de gol, é considerada invadida quando um jogador de quadra a toca com qualquer parte de seu corpo.

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

- tiro de meta quando um jogador de quadra da equipe que está em posse de bola entra na área de gol com a bola ou entra sem a bola mas ganha vantagem fazendo isto (12:1);
- tiro livre, quando um jogador de quadra da equipe defensora entra na área de gol e ganha vantagem mas sem impedir uma chance de marcar um gol (13:1b), ver também Esclarecimento nº 5:1;
- tiro de 7 metros, quando um jogador de quadra da equipe defensora entra na área de gol e por causa disto impede uma clara chance de marcar um gol (14:1 a).

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

- a. um jogador entra na área de gol depois de jogar a bola, desde que isto não crie uma desvantagem para os adversários;
- b. m jogador de uma das equipes entra na área de gol sem a bola e não ganha vantagem fazendo isso.

**6:4** A bola é considerada estar "fora de jogo" quando o goleiro a controla com suas mãos dentro da área de gol (12:1). A bola deve ser colocado de volta em jogo através de um tiro de meta (12:2).

**6:5** A bola permanece em jogo, enquanto ela está rolando no solo dentro da área de gol. Ela está em posse da equipe do goleiro e somente o goleiro pode tocá-la. O goleiro pode pegá-la, o que a trará para fora de jogo, e então colocá-la novamente em jogo, de acordo com 6:4 e 12:1-2 (ver, contudo, 6:7b). Isto conduz a um tiro livre (13:1 a) se a bola for tocada por um companheiro do goleiro enquanto ela estiver rolando (ver, contudo, 14:1 a, em conjunto com o Esclarecimento nº 8c), e o jogo será continuado com tiro de meta(12:1 (iii)) se ela for tocada por um adversário.

A bola está fora de jogo, logo que ela estiver parada no piso dentro da área de gol (12:1 (ii)). Ela está em posse da equipe do goleiro e somente o goleiro pode tocá-la. O goleiro deve colocá-la novamente em jogo de acordo com 6:4 e 12:2 (ver, contudo, 6:7b).

Permanece como tiro de meta se a bola for tocada por qualquer outro jogador de qualquer equipe (12:1, 2º parágrafo, 13:3).

Está totalmente permitido tocar a bola quando ela estiver no ar sobre a área de gol.

**6:6** O jogo deve continuar (através de um tiro de meta segundo a regra 6:4-5) se um jogador da equipe defensora tocar a bola quando em um ato de defesa, e a bola é agarrada pelo goleiro ou vem a permanecer dentro da área de gol.

**6:7** Se um jogador jogar a bola dentro de sua própria área de gol, as decisões devem ser as seguintes:

- gol, se a bola entrar na baliza;
- tiro livre, se a bola vier a permanecer dentro da área de gol, ou se o goleiro tocar a bola e ela não entrar na baliza (13:1 a-b);
- tiro lateral, se a bola sair pela linha de fundo (11:1);
- o jogo continua, se a bola passar através da área de gol e voltar para o área de jogo, sem ser tocada pelo goleiro.

**6:8** A bola que retorna da área de gol para o área de jogo permanece em jogo.

## Regra 7 O Manejo da Bola, Jogo Passivo

### O manejo da bola

É permitido:

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

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

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

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

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

**7:4** Enquanto parado ou correndo:

- a. quicar a bola uma vez e agarrá-la de novo com uma ou duas mãos;
- b. quicar a bola repetidamente com uma mão (drible), e então agarrá-la ou pegá-la de novo com uma ou ambas mãos.
- c. rolar a bola sobre o solo repetidamente com uma mão e então agarrá-la ou pegá-la de novo com uma ou ambas mãos.

Tão logo a bola, depois disso, é dominada em uma ou ambas mãos, ela deve ser jogada dentro de 3 segundos ou depois de não mais do que 3 passos (13:1 a).

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

Depois que a bola tocou outro jogador ou a baliza, ao jogador é permitido dar um toque na bola ou quicá-la e agarrá-la de novo (ver, contudo, 14:6).

**7:5** Mover a bola de uma mão para a outra.

**7:6** Jogar a bola enquanto **ajoelhado, sentado ou deitado no solo**; isto significa que é permitido executar um tiro (por exemplo, um tiro livre), de tal posição, se os requisitos da Regra 15:1 são encontrados, incluindo a necessidade de ter uma parte de um pé em constante contato com o solo.

**Não é permitido:**

**7:7** Depois que a bola foi controlada, **Tocá-la mais de uma vez**, a menos que ela tenha tocado o solo, outro jogador, ou a baliza neste meio tempo (13:1 a); tocá-la mais de uma vez não será penalizado, se o jogador tem uma "falha de recepção" da bola, ou seja, falhar em controlá-la quando na tentativa de agarrá-la ou detê-la.

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

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

**7.10** Se um jogador com a bola se movimenta para fora da quadra de jogo com um ou ambos os pés (e a bola ainda está dentro da quadra), por exemplo, para passar ao redor de um jogador defensor, isto deverá conduzir a um tiro livre para o adversário (13:1 a).



Se um jogador da equipe em posse se posiciona no lado de fora da quadra sem a bola, os árbitros devem indicar ao jogador que ele deve voltar para dentro da quadra. Se o jogador não atender, ou se mais tarde a ação for repetida pela mesma equipe, deve-se conceder um tiro livre para os adversários (13:1 a) sem qualquer outro pré-aviso. Tais ações não deveriam conduzir a uma punição pessoal segundo Regras 8 e 16.

## Jogo Passivo

**7:11** Não é permitido manter a bola em posse da equipe sem fazer uma tentativa reconhecível de ataque ou arremesso à baliza. Similarmente, não é permitido atrasar repetidamente a execução de um tiro de saída, tiro livre, tiro lateral ou tiro de meta de sua própria equipe (ver Esclarecimento nº 4). Isto é considerado como jogo passivo, que será penalizado com um tiro livre contra a equipe em posse da bola a não ser que a tendência ao passivo cesse (13:1 a).

O tiro livre é cobrado do lugar onde a bola estava quando o jogo foi interrompido.

**7:12** Quando uma possível tendência para o jogo passivo é reconhecida, o sinal de advertência (sinalização nº 18) é mostrado. Isto dará à equipe em posse de bola a oportunidade de mudar sua maneira de atacar de modo a evitar a perda da posse de bola. Se a maneira de atacar não muda depois que o sinal de advertência foi mostrado, ou nenhum arremesso à baliza é feito, então um tiro livre é ordenado contra a equipe em posse de bola (ver Esclarecimento nº 4).

Em certas situações os árbitros também podem ordenar um tiro livre contra a equipe em posse de bola sem nenhum sinal de advertência, ou seja, quando um jogador intencionalmente evita tentar utilizar uma clara chance de marcar um gol.

## Regra 8 Faltas e Conduta Anti-desportiva

### **8:1** É permitido:

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

### **8:2** Não é permitido:

- a. arrancar ou bater na bola que está na mão do adversário;
- b. bloquear ou empurrar o adversário com braços, mãos ou pernas;

- c. deter ou segurar (corpo ou uniforme), empurrar, bater ou pular sobre um adversário;
- d. colocar em perigo um adversário (com ou sem a bola).

**8:3** Violações da regra 8:2 podem ocorrer na luta pela bola; no entanto, violações onde a ação **é principalmente ou exclusivamente direcionada ao adversário e não à bola**, serão punidas “progressivamente”. Isto significa que, além de um tiro livre ou tiro de 7 metros, também há a necessidade de uma punição pessoal, começando com uma advertência (16:1b), seguindo com um aumento para punições mais severas, tais como exclusões (16:3b) e desqualificações (16:6f).

Conduta anti-desportiva também será punida progressivamente, segundo 16:1c, 16:3c e 16:6f

Contudo, os árbitros têm o direito de determinar quando uma violação em particular conduz a uma exclusão de 2 minutos imediata, mesmo se o jogador não possuía uma advertência prévia.

**8:4** Expressões físicas e verbais que são incompatíveis com o bom espírito desportivo dizem respeito à **conduta anti-desportiva**. (Para exemplos, ver Esclarecimento nº 5). Isto se aplica à ambos, jogadores e oficiais de equipe, dentro ou fora da quadra de jogo. A punição progressiva também se aplica em caso de conduta anti-desportiva (16:1c, 16:3c-d e 16:6 a).

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

- a. pelo lado ou por trás, ou golpeia ou puxa para trás o braço de arremesso do jogador que está em processo de arremesso ou passando a bola;
- b. executar qualquer ação que resulte num golpe na cabeça ou pescoço do adversário;
- c. bater deliberadamente no corpo do adversário com seu pé ou joelho ou de outro jeito qualquer; inclusive provocando tropeços;
- d. empurrar o adversário que está correndo ou pulando, ou atacá-lo de tal maneira que o adversário perde controle do seu corpo; isto também se aplica quando o goleiro sai de sua área de gol em virtude de um contra-ataque dos adversários;
- e. atingir um jogador de defesa na cabeça em um tiro livre arremessado diretamente à baliza, desde que o jogador de defesa não estava se movendo; ou do mesmo modo, atingir o goleiro na cabeça num tiro de 7 metros, desde que o goleiro não estava se movendo.

Mesmo uma falta com um impacto físico pequeno pode ser muito perigoso e ter conseqüências potencialmente muito perigosas, se o momento da falta acontece quando o adversário está indefeso ou pego inesperadamente. É o risco ao jogador e não a aparentemente menor natureza do contato corporal que deveria guiar e determinar a propriedade de uma desqualificação.

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

**8:7** Um jogador que é culpado de **agressão** durante o tempo de jogo deve ser expulso (16:9-11). A agressão fora do tempo de jogo (ver 16:13) conduz a uma desqualificação (16:6d; 16:14b). Um oficial de equipe que é culpado de agressão deve ser desqualificado (16:6e).

Agressão é, para os propósitos desta regra, definida como um **ataque forte e deliberado** contra o corpo de outra pessoa (jogador, árbitro, secretário/cronometrista, oficial de equipe, delegado, espectador, etc). Em outras palavras, não é somente uma ação reflexa ou o resultado de descuidados ou excessivos métodos. Cuspir em outra pessoa, de modo que ela seja atingida, é considerado especificamente uma agressão.

**8:8** **Violações das regras 8:2-7** conduzem à um  **tiro de 7 metros** para os adversários (Regra 14:1), se a violação está direta ou indiretamente relacionada com uma interrupção do jogo, que impediu uma clara chance de se marcar um gol para os adversários.

De outro modo, a violação conduz a um tiro livre para os adversários (ver Regras 13:1 a-b, mas ver também 13:2 e 13:3).

## Regra 9 O Gol

**Um gol é marcado** quando toda a bola ultrapassa completamente a largura da linha de gol (ver fig. 4), desde que nenhuma violação às regras tenha sido cometida pelo arremessador, companheiro ou oficial de equipe antes ou durante o arremesso. O árbitro de fundo confirma com dois apitos curtos e mostra o gesto manual nº 12 que o gol foi marcado.

Um gol deve ser validado, se há uma violação das regras por um defensor, mas a bola ainda entra na baliza.

Um gol não pode ser validado, se um árbitro ou o cronometrista interrompeu o jogo antes que a bola tenha cruzado completamente a linha de gol.

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

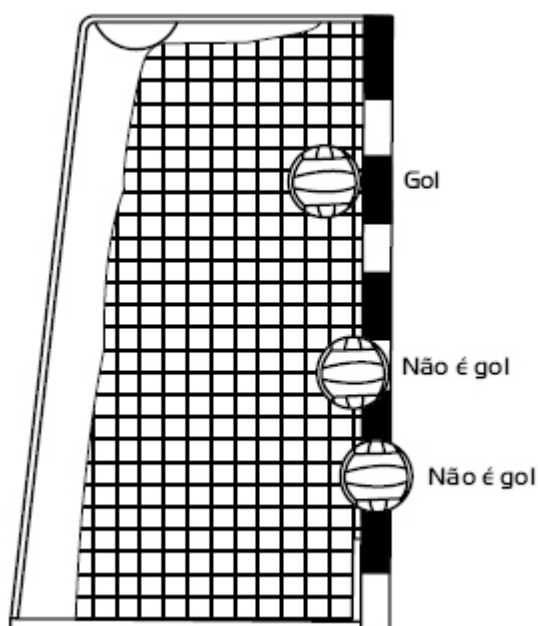
Um gol deve ser validado, se a bola é impedida de entrar na baliza por alguém ou alguma coisa que não está participando do jogo (espectadores, etc.), e os árbitros estão convencidos de que a bola de qualquer jeito teria entrado na baliza.

Um gol que tenha sido validado, **não pode mais ser anulado**, se o árbitro **apitou** para o subsequente **tiro de saída** ser executado. (Ver, contudo, Regra 2:9 Comentário).

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

Um gol deveria ser anotado na súmula tão logo ele tenha sido validado pelos árbitros.

9:3 A equipe que marcou mais gols do que o adversário é a vencedora. O jogo é considerado empatado se ambas as equipes marcaram o mesmo número de gols ou não converteram gol nenhum (ver Regra 2:2).



## Regra 10 O Tiro de Saída

No começo do jogo, o **tiro de saída** é executado pela equipe que vencer o **sorteio** e escolher começar com a posse de bola. Os adversários, então, têm o direito de escolher o **lado da quadra**. Alternativamente, se a equipe que vencer o **sorteio** preferir escolher o lado da quadra, então os adversários executam o tiro de saída.

As equipes mudam de lado de quadra no segundo período do jogo. O tiro de saída para início do segundo período é executado pela equipe que não teve o tiro de saída no início do jogo.

Um novo sorteio é feito antes de cada período extra, e todas as normas acima sobre a Regra 10:1 também se aplicam neste período extra.

**Depois que um gol** foi marcado, o jogo é reiniciado com um **tiro de saída** executado pela equipe que sofreu o gol (ver, contudo, Regra 9:2, 2º parágrafo).

O tiro de saída é executado em qualquer direção **do centro da quadra** (com uma tolerância lateral de cerca de 1,5 metros). O tiro é precedido por um apito, e na continuidade deve ser executado dentro de 3 segundos (13:1 a, 15:7 3º parágrafo). O jogador executante do tiro de saída deve ocupar uma posição com pelo menos um pé sobre a linha central, e o outro pé em cima ou atrás desta linha (15:6), e permanecer nesta posição até que a bola tenha saído de sua mão (13:1 a, 15:7 3º parágrafo). (Ver também Esclarecimento nº 7).

Os companheiros de equipe do executante, não estão autorizados a cruzar a linha central antes do apito (15:6).

Para o tiro de saída do **início de cada período** (inclusive qualquer período extra), todos os jogadores devem estar nos seus próprios lados de quadra.

Contudo, para o tiro de saída **depois que um gol** foi marcado, os adversários do executante estão autorizados a estarem em ambos os lados da quadra.

Em ambos os casos, contudo, os adversários devem estar a pelo menos 3 metros de distância do jogador executante do tiro de saída (15:4, 15:9, Esclarecimento nº 5.2b).

## Regra 11 O Tiro Lateral

Um tiro lateral é concedido quando a bola tiver cruzado completamente a **linha lateral**, ou quando um jogador de quadra da **equipe defensora** foi o último a tocar na bola antes que ela cruzou a **linha de fundo** de sua equipe. Ele também é concedido quando a bola tocou o teto ou objeto fixado sobre a quadra.

O tiro lateral é **executado sem o apito** do árbitro (ver, contudo, 15:5b), **pelo adversário** da equipe cujo jogador tocou por último na bola antes que ela cruzou a linha ou tocou o teto ou objeto fixado.

O tiro lateral é **executado do ponto** onde a bola cruzou a linha lateral ou, se ela cruzou a linha de fundo, da intersecção entre a linha lateral e linha de fundo daquele lado. Para um tiro lateral após a bola ter tocado o teto ou objeto fixado sobre a quadra, o tiro lateral será cobrado no ponto mais próximo da linha lateral mais próxima em relação ao ponto onde a bola tocou o teto ou o objeto fixado.

O **executante** deve permanecer com um pé **sobre a linha lateral** (15:6) e permanecer na posição correta até que a bola tenha saído de sua mão (15:7 2º e 3º parágrafos, 13:1a). Não há limites para o posicionamento do segundo pé.

Enquanto o tiro lateral está sendo executado, os **adversários** não podem estar a menos de 3 metros do executante (15:4, 15:9, Esclarecimento nº 5.2b).

Eles estão, contudo, sempre autorizados a permanecerem imediatamente no lado de fora de sua linha da área de gol, mesmo se a distância entre eles e o executante é inferior a 3 metros.

## Regra 12 O Tiro de Meta

Um tiro de meta é **concedido** quando: (i) um jogador da equipe adversária entrou na área de gol violando a Regra 6:2 a; (ii) o goleiro controlou a bola na área de gol, ou a bola ficar parada no solo dentro da área de gol (6:4-5); (iii) um jogador da equipe adversária tocou a bola quando ela estava rolando ou parada no solo dentro da área de gol (6:5, 1º parágrafo) ou (iv) quando a bola cruzou a linha de fundo, depois de ter sido tocada por último pelo goleiro ou pelo jogador da equipe adversária.

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

O tiro de meta é **executado** pelo goleiro, sem o apito do árbitro (ver, contudo, 15:5b), para fora e por sobre a linha da área de gol.

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

Os jogadores da outra equipe estão autorizados a ficar imediatamente no lado de fora da linha da área de gol, mas eles não estão autorizados a tocar na bola até que ela tenha cruzado completamente esta linha. (15:4, 15:9, Esclarecimento nº 5.2b).

## Regra 13 O Tiro Livre

### As decisões para um tiro livre

Em princípio, os árbitros interrompem o jogo e o reiniciam com um **tiro livre para os adversários** quando:

a. **a equipe em posse de bola comete uma violação das regras** que devem conduzir à perda de posse (ver 4:2-3, 4:5-6, 5:6-10, 6:5 1º parágrafo, 6:7b, 7:2-4, 7:7-8, 7:10, 7:11, 8:8, 10:3, 11:4, 13:7, 14:4-7 e 15:7 1º parágrafo, e 15:8).

b. **Os adversários cometem uma violação das regras** que cause para a equipe em posse de bola a sua perda (ver 4:2-3, 4:5-6, 5:5, 6:2b, 6:7b, 7:8, 8:8).

Os árbitros deveriam dar continuidade ao jogo, **adiando uma interrupção precipitada nele**, para sinalizar um tiro livre.

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

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

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

A Regra 13:2 não se aplica em caso de infrações contra as regras 4:2-3 ou 4:5-6, onde o jogo deve ser interrompido imediatamente, normalmente através da intervenção do cronometrista.

Se uma violação que normalmente conduziria a um tiro livre segundo a regra 13:1 a-b acontecer **quando a bola está fora de jogo**, então o jogo é reiniciado com o tiro que corresponda a razão para a existência desta interrupção.

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

- a. se **uma equipe** está em posse de bola no momento da interrupção, esta equipe deve manter a posse;
- b. se **nenhuma equipe** está em posse de bola, então a equipe que a detinha por último deverá tê-la em posse novamente;

A regra de vantagem conforme 13:2 não se aplica nas situações especificadas pela Regra 13:4.

Se houver uma decisão de tiro livre contra a equipe que está em posse de bola quando o árbitro apita, então o jogador que tem a bola neste momento deve **soltá-la ou colocá-la imediatamente** no solo no ponto onde ele está (16:3e).

## A execução do Tiro Livre

O tiro livre é normalmente executado **sem nenhum apito** do árbitro (ver, contudo, 15:5b) e, a princípio, do lugar **aonde a infração ocorreu**. O que vem a seguir são exceções deste princípio:

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

Se um árbitro ou delegado técnico (da federação IHF /Continental/ Nacional) interrompe o jogo por causa de uma infração de parte de um jogador ou oficial de equipe da equipe defensora, e isto resulta numa advertência verbal ou numa punição pessoal, então o tiro livre deveria ser executado do lugar onde a bola estava quando o jogo foi interrompido, se esta for uma posição mais favorável do que a posição aonde a infração ocorreu.

A mesma exceção como no parágrafo anterior se aplica se o cronometrista interrompe o jogo por causa de uma violação segundo Regras 4:2-3 ou 4:5-6.



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

Não esquecendo os princípios básicos e procedimentos declarados nos parágrafos precedentes, um tiro livre **nunca** pode ser executado **dentro da própria área de gol da equipe executante** ou **dentro da linha de tiro livre dos adversários**. Em qualquer situação onde a localização indicada por um dos parágrafos precedentes envolverem uma ou outra destas áreas, a localização para a execução deve ser transferida para o ponto mais próximo imediatamente no lado de fora da área restrita.

Se a posição correta do tiro livre for, na linha de tiro livre da equipe defensora, então a execução deve essencialmente acontecer no ponto preciso. Contudo, quanto mais distante a localização for da linha de tiro livre da equipe defensora, maior margem há para a permissão da execução do tiro livre ser cobrado a uma distância um pouco maior do ponto preciso. Esta margem aumenta gradativamente até 3 metros, que se aplicará no caso de um tiro livre ser executado no outro lado da quadra, justamente na própria área de gol da equipe executante.

A margem recém explicada, não se aplica segundo uma violação contra a Regra 13:5, se esta violação está sendo punida de acordo com o Esclarecimento nº 5.3a. Em tais casos, a execução deveria sempre ser do ponto preciso aonde a violação foi cometida.

Os jogadores da equipe executante não devem **tocar ou cruzar a linha de tiro livre** dos adversários antes que o tiro livre seja executado. Ver também as restrições especiais segundo Regra 2:5.

Os árbitros devem **corrigir as posições** dos jogadores da equipe executante que estão entre a linha de tiro livre e a linha da área de gol antes da execução do tiro livre, se as posições incorretas **tiverem influência** no jogo (15:3, 15:6). O tiro livre deve então ser executado na seqüência de um apito (15:5b). O mesmo procedimento se aplica (Regra 15:7, 2º parágrafo) se os jogadores da equipe executante entram na área restrita durante a execução do tiro livre (antes que a bola tenha saído da mão do executante), se a execução do tiro **não** foi precedida por um apito.

No caso onde a execução de um tiro livre tenha sido autorizada **através de um apito**, e se os jogadores da equipe atacante tocarem ou cruzarem a linha de tiro livre antes que a bola tenha saído da mão do executante, deverá haver um tiro livre concedido para a equipe defensora (15:7, 3º parágrafo, 13:1 a).

Quando um tiro livre está sendo executado, os **adversários** devem manter uma distância de pelo menos **3 metros** do executante. Eles estão, contudo, autorizados a permanecer imediatamente no lado de fora da sua linha da área de gol, se o tiro livre está sendo executado na sua linha de tiro livre. Interferência na execução do tiro livre será penalizada de acordo com a Regra 15:9 e Esclarecimento 5.2b.

## Regra 14 O Tiro de 7 Metros

### As decisões para um tiro de 7 metros

Um tiro de 7 metros é **assinalado** quando:

- a. uma clara chance de marcar um gol for impedida ilegalmente em qualquer lugar da quadra, por um jogador ou oficial da equipe adversária;
- b. houver um apito não autorizado no momento de uma clara chance de marcar um gol;
- c. uma clara chance de marcar um gol é impedida através da interferência de alguém não participante do jogo, por exemplo um espectador entra na quadra ou pára os jogadores com um apito (exceto quando se aplica o Comentário 9.1). Por analogia, esta regra também se aplica no caso de "força maior", como uma repentina falha elétrica, que pare o jogo precisamente durante uma clara chance de marcar um gol.

Para definir "clara chance de marcar um gol", ver Esclarecimento nº 8.

Se um jogador atacante **detém completo controle da bola e do corpo** apesar de uma violação da regra 14:1a, não há razão para assinalar um tiro de 7 metros, mesmo se depois disso o jogador perder a oportunidade de utilizar a clara chance de marcar um gol.

Sempre que houver uma decisão potencial de assinalar um tiro de 7 metros, os árbitros deveriam sempre **controlar essa intervenção até que eles possam determinar claramente** se assinalar um 7 metros é devidamente justificado e necessário. Se o jogador atacante marcar um gol apesar da interferência ilegal dos defensores, então não há obviamente razão para assinalar um tiro de 7 metros. Contrariamente, se aparentemente o jogador perdeu a bola ou controle do corpo realmente por causa da violação, então aquela clara chance de marcar um gol não existe mais, logo um tiro de 7 metros será assinalado.

Quando concederem um tiro de 7 metros, os árbitros podem sinalizar um **time-out**, mas somente se houver um atraso substancial, por exemplo, devido a uma substituição do goleiro ou executante, e a decisão em assinalar um time – out estaria alinhada com os princípios e critérios estabelecidos no Esclarecimento nº 2.

## A Execução do 7 Metros

O tiro de 7 metros será executado como um **arremesso ao gol**, dentro de 3 segundos **após o apito** do árbitro (15:7, 3º parágrafo; 13:1a).

O jogador que está executando o tiro de 7 metros **deve posicionar-se atrás da linha de 7 metros**, não mais distante do que 1 metro desta linha (15:1, 15:6). Depois do apito do árbitro, o executante não deve tocar ou cruzar a linha de 7 metros antes que a bola tenha saído da sua mão (15:7, 3º parágrafo; 13:1a).

A bola não deve ser **tocada novamente** pelo executante ou companheiro de equipe após a execução do tiro de 7 metros, até que ela tenha tocado um adversário ou a baliza (15:7, 3º parágrafo; 13:1a).

Quando um tiro de 7 metros está sendo executado, os **companheiros** do executante devem se posicionar fora da linha de tiro livre, e permanecer nesta posição, até que a bola tenha saído da mão do executante (15:3, 15:6). Se eles não cumprirem isto, um tiro livre será sinalizado contra a equipe que está executando o tiro de 7 metros (15:7, 3º parágrafo; 13:1a).

Quando um tiro de 7 metros está sendo executado, **os jogadores da equipe adversária** devem permanecer fora da linha de tiro livre e a pelo menos 3 metros distantes da linha de 7 metros, até que a bola tenha saído da mão do executante. Se eles não cumprirem isto, o tiro de 7 metros será recobrado se ele não resultou em gol, mas não haverá punição pessoal.

O tiro de 7 metros será recobrado, a não ser que um gol seja marcado, se o **goleiro cruzar a sua linha de limitação**, ou seja, a linha de 4 metros (1:7, 5:11), antes que a bola tenha saído da mão do executante. Contudo, esta ação não resultará em punição ao goleiro.

Não é mais permitido **trocar goleiros** uma vez que o executante está pronto para executar o tiro de 7 metros, parado na posição correta com a bola na mão. Qualquer tentativa de fazer uma substituição nesta situação será penalizada como atitude anti-desportiva (8:4, 16:1c e 16:3c).

## Regra 15 Instruções Gerais para a Execução dos Tiros

(Tiro de Saída, Tiro Lateral, Tiro de Meta, Tiro Livre e Tiro de 7 Metros)

### O executante

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

Durante a execução, exceto no caso de tiro de meta, o executante deve ter uma parte de um pé em constante contato com o solo até que a bola seja liberada. O outro pé pode ser levantado e apoiado repetidamente. (Ver também Regra 7:6). O executante deve permanecer na posição correta até que o tiro tenha sido executado. (15:7, 2º e 3º parágrafos).

Um tiro será considerado executado quando a bola sair da mão do executante (ver, contudo, 12:2).

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

Um gol pode ser marcado diretamente de qualquer tiro, exceto que um "gol contra" direto não pode ser marcado através de um tiro de meta (ou seja, deixando a bola cair dentro de sua própria baliza).

### Os companheiros do executante

Os companheiros devem tomar a posição descrita para o tiro em questão (15:6).

Os jogadores devem permanecer nas posições corretas até que a bola tenha saído da mão do executante, exceto segundo 10:3, 2º parágrafo. A bola não pode ser tocada ou escondida, por um companheiro durante a execução (15:7, 2º e 3º parágrafos).

# Os jogadores defensores

Os jogadores defensores devem tomar a posição descrita para o tiro e permanecer na posição correta até que a bola tenha saído da mão do executante (15:9).

Posições incorretas por parte dos jogadores defensores relacionadas com a execução do tiro de saída, tiro lateral ou tiro livre, não devem ser corrigidas pelos árbitros se os jogadores atacantes não estão em desvantagem por cobrarem o tiro imediatamente. Se houver uma desvantagem, então as posições serão corrigidas.

## Sinal de apito para o reinício

Os árbitros devem apitar para reiniciar:

- a. sempre nos casos de tiro de saída (10:3) ou tiro de 7 metros (14:4);
- b. no caso de um tiro lateral, tiro de meta ou tiro livre:
  - para um reinício depois de um time-out;
  - para um reinício com um tiro livre conforme Regra 13:4;
  - quando houver uma demora na execução;
  - depois de uma correção nas posições dos jogadores;
  - depois de uma advertência verbal ou advertência;

Os árbitros podem julgar apropriado, por motivo de esclarecimento, apitar para o reinício em qualquer outra ocasião.

A princípio, os árbitros não devem apitar para o reinício a menos e até que os requisitos para as posições dos jogadores segundo 15:1, 15:3 e 15:4 sejam encontrados. (Ver, contudo, 13:7 2º parágrafo e 15:4 2º parágrafo). Se o árbitro apita para um tiro ser executado, apesar de posições incorretas por parte dos jogadores, então estes jogadores estão completamente autorizados a intervirem.

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

## Punições

Violações feitas pelo executante ou seus companheiros antes da execução do tiro, ou seja, tipicamente na forma de posições incorretas ou a bola ser tocada por um companheiro, deverá ser corrigida. (Ver, contudo, 13:7 2º parágrafo).

As conseqüências das violações feitas pelo executante ou seus companheiros

(15:1-3) durante a execução do tiro, depende primeiramente se a execução foi precedida por um apito para o reinício.

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

Em princípio, qualquer violação durante uma execução depois de um apito para o reinício será penalizada. Isto se aplica, por exemplo, se o executante pula durante a execução, segura a bola por mais de 3 segundos, ou se move da posição correta antes que a bola tenha saído de sua mão. Aplica-se se os companheiros se movem para posições ilegais depois do apito mas antes que a bola tenha saído da mão do executante (Lembre-se 10:3, 2º parágrafo). Em tais casos, o tiro inicial será perdido, e para os adversários será concedido um tiro livre (13:1a) do lugar da infração (ver, contudo, Regra 2:6). A vantagem prevista segundo Regra 13:2 se aplica, ou seja, se a equipe do executante perder a posse da bola antes que os árbitros tenham a oportunidade de intervir, o jogo continua.

A princípio, qualquer violação imediatamente depois, mas relacionada com a execução será penalizada. Isto se refere a uma violação da 15:2, 2º parágrafo, ou seja, o executante toca na bola uma segunda vez antes que ela tenha tocado outro jogador ou a baliza. Pode ser em forma de um drible, ou agarrar a bola novamente depois que ela está no ar ou foi apoiada no solo. Isto será sancionado com um tiro livre (13:1 a) para os adversários. Como no caso de 15:7 3º parágrafo, a vantagem prevista se aplica.

Exceto como indicado na Regra 14:8, 14:9, 15:4 2º parágrafo e 15:5 3º parágrafo, jogadores defensores que intervirem na execução de um tiro dos adversários, por exemplo não tomando a correta posição inicial ou se movendo para uma posição incorreta subsequente, deverão ser punidos. Isto se aplica indiferentemente se acontecer antes da execução ou durante a execução (antes que a bola tenha saído da mão do executante). Também se aplica se o tiro foi precedido por um apito para reiniciar ou não. Esclarecimento nº 5:2b se aplica, em conjunto com a Regra 16:1c e 16:3c. Um tiro que foi afetado negativamente pela interferência de um defensor deverá, a princípio, ser repetido.

## Regra 16 As Punições

### Advertência

#### 16:1

Uma advertência **pode** ser dada por:

- faltas e infrações similares contra um adversário (5:5 e 8:2), que **não** se encaixam na categoria de punições progressivas da Regra 8:3;

Uma advertência **deve** ser dada por:

- faltas que são para ser punidas progressivamente (8:3);
- conduta anti-desportiva de um jogador ou oficial de equipe (8:4; Esclarecimento nº 5.1-2).

À um único jogador, não deveria ser dado mais do que uma advertência, e à uma equipe não deveria ser dado mais do que 3 advertências; após isto, a punição deveria ser no mínimo uma exclusão de 2 minutos;

À um jogador que já teve uma exclusão de 2 minutos, não deveria ser subsequente dado uma advertência.

Não mais do que uma advertência no total deveria ser dado para os oficiais de equipe.

**16:2** Os árbitros devem indicar a advertência para o jogador faltoso ou oficial de equipe e para o secretário/cronometrista segurando ao alto um **cartão amarelo**. (Gesto manual nº 13)

### Exclusão

**16:3** Uma exclusão (2 minutos) **deve** ser dada:

- a. por uma falta de substituição, se um jogador a mais entra na quadra, ou se um jogador ilegalmente interfere no jogo a partir da área de substituição (4:5-6);
- b. por faltas repetidas do tipo que devem ser punidas progressivamente (ver 8:3; 16:1 Comentário);
- c. por conduta anti-desportiva repetida de um jogador, dentro ou fora da quadra (ver 8:4; 16:1 Comentário);
- d. por conduta anti-desportiva cometida por qualquer um dos oficiais de uma equipe, depois que um deles tenha recebido previamente uma advertência de acordo com 8:4 e 16:1c; ver Regra 16:1 Comentário;
- e. por conduta anti-desportiva do tipo que é julgado certo como exclusão de 2 minutos em cada ocasião (8:4; Esclarecimento nº 5.3); ver também Regra 16:3 Comentário;

- f. como consequência de uma desqualificação de um jogador ou oficial de equipe (16:8 2o parágrafo; ver, contudo, 16:14b); Por conduta anti-desportiva de um jogador, antes do jogo ter sido reiniciado, depois que ele recém tenha recebido uma exclusão de 2 minutos (16:12a).

Está indicado em b), c) e d), que a exclusão naqueles casos é geralmente assinalada para casos de faltas repetidas ou conduta anti-desportiva. No entanto, os árbitros têm o direito de determinar que uma violação particular garante uma exclusão imediata, mesmo se o jogador não teve previamente uma advertência e a equipe ainda não teve um total de três advertências.

Similarmente, um oficial de equipe pode receber uma exclusão mesmo se os oficiais daquela equipe não receberam previamente uma advertência. Não é possível, no entanto, dar aos oficiais de equipe mais do que uma exclusão de 2 minutos no total.

Quando uma exclusão de 2 minutos é assinalada contra um oficial de equipe de acordo com 16:3d, ao oficial é permitido permanecer na área de substituição e continuar suas funções, contudo, o número de jogadores na quadra é reduzido por 2 minutos.

**16:4** Depois de assinalar um time-out, o árbitro deve claramente **indicar a exclusão** para o jogador faltoso e para o secretário/cronometrista através do gesto manual prescrito, ou seja, um braço levantado com dois dedos estendidos (gesto manual nº 14).

**16:5** Uma exclusão é sempre por um **tempo de jogo de 2 minutos**; a terceira exclusão para o mesmo jogador também sempre conduz a uma desqualificação (16:6f).

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

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

Uma exclusão de 2 minutos é transferida para o segundo período de jogo se ela não foi completada até o final do primeiro período de jogo. O mesmo se aplica do tempo regulamentar para o período-extra e durante o período-extra. Uma exclusão de 2 minutos não expirada no final do período extra, significa que o jogador não está autorizado a participar no desempate subsequente, tal como tiros de 7 metros de acordo com 2:2 Comentário.

## Desqualificação

**16:6** Uma desqualificação **deve** ser dada:

- a. Por conduta anti-desportiva por um dos oficiais de equipe, depois que eles tenham previamente recebido ambos, uma advertência e uma exclusão de 2 minutos de acordo com 8:4, 16:1c e 16:3d;
- b. por faltas que coloquem em perigo a saúde do adversário (8:5);



- c. por conduta anti-desportiva grosseira de um jogador ou oficial de equipe, dentro ou fora da quadra (8:6; Esclarecimento nº 6), e no caso especial de significativa ou repetida conduta anti-desportiva durante um desempate tal como tiros de 7 metros (2:2, Comentário e 16:13);
- d. por uma agressão de um jogador antes do jogo ou durante um procedimento de desempate (2:2, Comentário, 8:7; 16:14b);
- e. por uma agressão de um oficial de equipe (8:7);
- f. por causa da terceira exclusão para o mesmo jogador (16:5);

**16:7** Depois de assinalar um time out, os árbitros devem claramente **indicar a desqualificação** para o jogador faltoso ou oficial de equipe e para o secretário/cronometrista, segurando ao alto um cartão vermelho. (Gesto manual nº 13).

**16:8** Uma desqualificação de um jogador ou oficial de equipe é sempre **para todo o restante** do tempo de jogo. O jogador ou oficial deve sair da quadra e da área de substituição imediatamente. Depois de sair, o jogador ou oficial não está autorizado a ter nenhuma forma de contato com a equipe.

A desqualificação de um jogador ou oficial de equipe, dentro ou fora da quadra, durante o tempo de jogo, sempre acarreta **uma exclusão de 2 minutos para a equipe**. Isto significa que a equipe é reduzida na quadra por um jogador (16:3f). A redução na quadra, contudo, durará 4 minutos, se o jogador foi desqualificado nas circunstâncias indicadas na Regra 16:12b-d.

Uma desqualificação **reduz o número** de jogadores, ou oficiais, que estão **disponíveis** para a equipe (exceto como em 16:14b). A equipe pode, contudo, permitir o complemento do número de jogadores na quadra de novo, após a expiração da exclusão de 2 minutos.

Uma desqualificação se aplica, em princípio, somente para o restante do jogo no qual ela foi assinalada. Ela é considerada como uma decisão dos árbitros com base nas suas observações dos fatos. Não deve haver maiores conseqüências desta desqualificação além do jogo, exceto no caso de desqualificação devido a uma agressão (16:6d-e), ou quando uma conduta anti-desportiva grosseira de um jogador ou oficial de equipe (16:6c) cai sob as categorias a), d) ou g) no Esclarecimento nº 6. Tais desqualificações devem ser explicadas no relatório de jogo (17:10).

## Expulsão

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

Quando um jogador é culpado de uma agressão (como definido na Regra 8:7) durante o tempo de jogo (ver 16:3, 1o parágrafo; e 2:6), dentro ou fora da quadra de jogo.

**16:10** Depois de assinalar um time-out, os árbitros devem claramente **indicar uma expulsão** para o jogador faltoso e para o secretário/cronometrista, através do gesto manual prescrito, ou seja, o árbitro cruza seus braços acima da sua cabeça (gesto nº 15).

**16:11** Uma expulsão é sempre para o total de **tempo remanescente do jogo** e a equipe deve continuar com **um jogador a menos** na quadra. Se um jogador que receber uma expulsão já estiver cumprindo (ou acabou de receber) uma exclusão de 2 minutos, ou tinha causado uma redução de 2 minutos na equipe segundo Regra 16:12, então, tal exclusão ou redução seria incorporada dentro da expulsão. Isto significa que a única redução remanescente será aquela causada pela expulsão.

O jogador expulso não pode ser substituído e deve sair de ambas, a quadra e a área de substituição imediatamente. Depois de sair, o jogador não tem permissão de ter qualquer forma de contato com a equipe.

Uma expulsão deve ser explanada pelos árbitros no relatório de jogo para as autoridades competentes (17:10).

## Mais de Uma Violação na Mesma Situação

**16:12** Se um jogador ou oficial de equipe é culpado de **mais de uma violação** simultaneamente ou seqüencialmente, antes que o jogo tenha sido reiniciado, e estas violações autorizam punições diferentes, então, **em princípio, somente a mais severa dessas punições deve ser dada**. Isto é **sempre** o caso quando uma das violações é uma **agressão**.

Há, contudo, as seguintes exceções específicas, onde em todos os casos a equipe deve jogar com número reduzido na quadra por 4 minutos:

a. se um jogador que acabou de receber uma **exclusão de 2 minutos** é culpado de **conduta anti-desportiva** antes de reiniciar o jogo, então ao jogador será dado uma **exclusão de 2 minutos adicional** (16:3g); "se a exclusão adicional é a terceira individual, então o jogador será desqualificado";

b. se um jogador que acabou de receber uma **desqualificação** (direta ou por causa de uma terceira exclusão) é culpado de **conduta anti-desportiva** antes do jogo ser reiniciado, então para a **equipe é dado mais uma punição**, de tal forma que a redução será por 4 minutos (16:8, 2º parágrafo);

c. se um jogador que acabou de receber uma **exclusão de 2 minutos** é culpado de uma **conduta anti-desportiva grosseira**, antes do jogo

ser reiniciado, então o jogador é além de tudo **desqualificado (16:6c)**; essas combinações de punição conduzem à uma redução de 4 minutos (16:8, 2º parágrafo);

- d. se um jogador que acabou de receber uma **desqualificação** (direta ou por causa de uma terceira exclusão) é culpado de **conduta anti-desportiva grosseira** antes do jogo ser reiniciado, então para a **equipe é dada mais uma punição**, de tal forma que a redução será por 4 minutos (16:8, 2º parágrafo).

**16:13** As situações descritas nas Regras 16:1, 16:3, 16:6 e 16:9 geralmente envolvem ofensas durante o tempo de jogo. Para o propósito destas regras, "tempo de jogo" incluem os períodos extras, os time-outs e todos os intervalos do jogo e, no caso de 16:6, também qualquer procedimento de desempate (tal como tiros de 7 metros).

Durante tais procedimentos de desempate, os árbitros podem determinar que, como punições específicas de tempo não tem sentido, então, qualquer caso de significativa ou repetida conduta anti-desportiva deveria conduzir a uma desqualificação de outras participações nestes procedimentos (2:2 Comentário).

## Infrações fora do tempo de jogo

**16:14** Conduta anti-desportiva, conduta anti-desportiva grosseira ou uma agressão por parte de um jogador ou oficial de equipe, que acontecem nas imediações da quadra, mas fora do tempo de jogo, devem ser punidas como segue:

### Antes do jogo:

- uma advertência deve ser dada em caso de conduta anti-desportiva (16:1c);
- uma desqualificação de um jogador faltoso ou oficial deve ser dada em caso de repetida ou conduta anti-desportiva grosseira ou agressão, mas a equipe tem permissão de começar com 14 jogadores e 4 oficiais; Regra 16:8, 2º parágrafo é aplicada somente por violações durante o tempo de jogo, ainda de acordo, a desqualificação não acarreta uma exclusão de 2 minutos.

Tais punições por violações anteriores ao jogo podem ser implementadas a qualquer momento durante o jogo, sempre que o jogador faltoso seja descoberto de estar participando no jogo, desde que este fato não pôde ser estabelecido ainda no momento do incidente.

### Depois do jogo:

- um relatório escrito.

## Regra 17 Os Árbitros

Dois árbitros com igual autoridade deverão ser encarregados de cada jogo. Eles são assistidos por um cronometrista e um secretário.

Os árbitros monitoram a conduta dos jogadores e dos oficiais de equipe do momento em que eles entram nas imediações da quadra até que eles saiam.

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

Os árbitros também conferem a presença de ambas as equipes com uniformes apropriados. Eles checam a súmula e o equipamento dos jogadores. Eles se asseguram que o número de jogadores e oficiais na área de substituição está dentro dos limites e eles conferem a presença e identidade dos "oficiais responsáveis de equipe", de cada equipe. Qualquer irregularidade deve ser corrigida (4:1-2 e 4:7-9).

O sorteio (10:1) é feito por um dos árbitros, na presença do outro árbitro e o "oficial responsável pela equipe" de cada equipe, ou um oficial de equipe ou jogador de confiança do "oficial responsável pela equipe".

Em princípio, o jogo inteiro deverá ser conduzido pelos mesmos árbitros.

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

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

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

Se ambos os árbitros apitam uma infração, ou a bola saiu da quadra e os dois árbitros mostram opiniões diferentes sobre qual equipe deveria ter a posse de bola, então uma decisão conjunta que os árbitros encontram depois de consultar um ao outro será aplicada. Se eles não conseguem encontrar uma decisão conjunta, então a opinião do árbitro central prevalecerá.

Um *time-out* é obrigatório. Depois da consulta entre os árbitros, eles dão um claro sinal com a mão e o jogo é reiniciado depois de um apito (2:8d, 15:5).

Ambos os árbitros são responsáveis pelo controle do placar.

Eles também tomam notas sobre advertências, exclusões, desqualificações e expulsões.

Ambos os árbitros são responsáveis pelo controle do tempo de jogo. Se houver qualquer dúvida sobre a exatidão do tempo de jogo, os árbitros encontram uma decisão conjunta (ver também 2:3).

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

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

As decisões feitas pelos árbitros com base nas observações deles dos fatos ou os julgamentos deles são finais.

Os apelos podem ser impetrados somente contra as decisões que não estão de conformidade com as regras.

Durante o jogo, somente os respectivos "oficiais responsáveis pela equipe" estão autorizados a se dirigirem aos árbitros.

Os árbitros tem o direito de suspender um jogo temporariamente ou permanentemente.

Todo esforço deve ser feito para continuar o jogo, antes de tomar uma decisão de suspendê-lo permanentemente.

O uniforme preto é primariamente reservado aos árbitros.

## Regra 18 O Secretário e o Cronometrista

Em princípio, o **cronometrista** tem como principal responsabilidade cuidar do tempo de jogo, dos time-outs, e do tempo de exclusão dos jogadores excluídos.

O **secretário** tem como principal responsabilidade cuidar da lista de jogadores, da súmula, da entrada dos jogadores que chegaram depois do jogo ter começado e da entrada dos jogadores que não estão autorizados a participar.

Outras tarefas, como o controle do número dos jogadores e oficiais de equipe na área de substituição e as saídas e entradas dos jogadores substitutos, são responsabilidades conjuntas.

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

Ver também o Esclarecimento nº 9 que diz respeito aos procedimentos próprios para as intervenções do cronometrista/secretário quando estiverem cumprindo algumas das responsabilidades indicadas acima.

Se **não há um placar público com cronômetro disponível**, então o cronometrista deve manter o “oficial responsável pela equipe” de cada equipe informado sobre quanto tempo foi jogado ou quanto tempo falta, especialmente após os time-outs.

Se **não há um placar com cronômetro com sinal automático** disponível, o cronometrista assume a responsabilidade dando o sinal de término do primeiro período e do final do jogo (ver 2:3).

Se o placar público **não é capaz de mostrar também o tempo de exclusão** (pelo menos três por equipe durante jogos da IHF), o cronometrista deve expor um cartão na mesa de controle, mostrando o tempo de expiração de cada exclusão, juntamente com o número da camisa do jogador.

Quando um tiro livre ou tiro de lateral é assinalado, os árbitros devem mostrar imediatamente a direção do tiro que se segue (gestos 7 ou 9).

Logo após, se aplicável o(s) sinal(s) apropriado(s) e obrigatório(s) deveria(m) ser dado(s), para indicar qualquer punição pessoal (gestos 13-15). Se parecer útil também explicar o motivo do tiro livre ou tiro de 7 metros, então a aplicação dos sinais 1-6 e 11 poderia ser dada, como forma de informação. (O sinal 11 deveria, contudo, sempre ser dado naquelas situações onde o tiro livre por jogo passivo não foi precedido pelo sinal 18). Os sinais 12, 16 e 17 são obrigatórios naquelas situações onde eles se aplicam. Os sinais 8, 10 e 18 são usados se os árbitros o julgarem necessário.

| A | Lista        | dos          | Sinais           | Página        |
|---|--------------|--------------|------------------|---------------|
| 1 | Invasão      | de           | área             | 85            |
| 2 | Drible       |              | ilegal           | 85            |
| 3 | Sobre-passos | ou segurar a | bola por mais de | 3 segundos 86 |
| 4 | Deter,       | segurar      | ou empurrar      | 86            |
| 5 |              |              | Golpear          | 87            |
| 6 | Falta        | de           | ataque           | 87            |
| 7 | Tiro         | lateral      | - direção        | 88            |
| 8 | Tiro         | de           | meta             | 88            |
| 9 | Tiro         | livre        | - direção        | 89            |

|    |  |    |
|----|--|----|
| 10 | Manter a distância de 3 metros   | 89 |
| 11 | Jogo passivo   | 90 |
| 12 | Gol  | 90 |
| 13 | Advertência (amarelo); Desqualificação (vermelho)  | 91 |
| 14 | Exclusão (2 minutos)   | 91 |
| 15 | Expulsão   | 92 |
| 16 | Time-out   | 92 |
| 17 | Permissão para que duas pessoas "que estão autorizadas a participar" entrem na quadra durante o time-out | 93 |
| 18 | Sinal de advertência para jogo passivo   | 93 |



Foto 1: Invasão da área



Foto 2: Drible ilegal



Foto 3: Sobre-passo ou segurar a bola por mais de 3 segundos







Foto 6: Falta de ataque



Foto 7: Tiro lateral – direção



Foto 8: Tiro de meta



Foto 9: Tiro livre – direção





Foto 12: Gol



Foto 13: Advertência (amarelo)  
Desqualificação (vermelho)





Foto 16: *Time-out*



Foto 17: Permissão  
para que duas pessoas  
“que estão autorizadas  
a participar” entrem  
na quadra durante o  
*time-out*



Foto 18: Sinal de pré-advertência para jogo passivo