



**CONFEDERAÇÃO
BRASILEIRA
DE HANDEBOL**

Filiada a International Handball Federation
Panamerican Team Handball Federation
Confederacion Sudamericana de Balonmano
Comitê Olímpico Brasileiro

IX. Regras de Jogo

b) Handebol de Areia

Edição: 08 de julho de 2014

Traduções:

Prof. Luiz Filipe Galvão da Silva Caldas

Árbitro Internacional (IHF)

Delegado Técnico da Federação Internacional de Handebol (IHF)

lfilipecaldas@hotmail.com

Índice

Prólogo.....	4
Regra 1 - Quadra de jogo	5
Regra 2 - Início do jogo, tempo de jogo, sinal de encerramento, “time out” e tempo técnico.	12
Regra 3 – A Bola.....	19
Regra 4 – Equipe, equipamentos e substituições.....	20
Regra 5- O Goleiro.....	26
Regra 6 – A Área de Gol	28
Regra 7 - Jogando a Bola e Jogo Passivo	30
Regra 8 - Faltas e Condutas Antidesportivas.....	33
Regra 9 - O Gol e Decisão do Resultado do Jogo	38
Regra 10 - Tiro de Árbitro.....	42
Regra 11 - Tiro de Lateral	43
Regra 12 - Tiro de Meta	44
Regra 13 - Tiro Livre	46
Regra 14 - Tiro de 6 Metros	50
Regra 16 - Punições.....	54
Regra 17 – Os Árbitros.....	61
Regra 18 - O Cronometrista e o Secretário.....	64
Apêndices	
Os Sinais Manuais dos Árbitros	66
Esclarecimentos sobre as Regras do Jogo	75
Regulamento da Área de Substituição.....	89
Regulamento do Uniforme dos Atletas	94
Regulamento da Qualidade da Areia e da Iluminação.....	99

Prólogo

Estas Regras do Jogo entrarão em vigor em 08 de julho de 2014.

Por uma questão de simplicidade, este livro de regras geralmente usa a forma masculina de palavras com relação a jogadores do sexo feminino e masculino, oficiais, árbitros e outras pessoas.

No entanto, as regras se aplicam igualmente a ambos os participantes do sexo feminino e masculino, exceto na Regra 3 (tamanho da bola).

A Filosofia do Handebol de Areia se baseia nos princípios do “Jogo Limpo” – cada decisão tem que ser tomada de acordo com estes princípios.

Jogo Limpo (*Fair Play*) significa:

Respeitar a saúde, a integridade física e o corpo dos jogadores.

Respeitar o espírito e a filosofia do jogo.

Respeite a fluência do jogo, mas nunca tolerar uma vantagem adquirida por violações das regras.

Promover o verdadeiro espírito esportivo e a missão cultural e atlética do evento.

De acordo com a Filosofia do Handebol de Praia (atratividade do jogo: duas equipes, que jogam tanto quanto possível, com força máxima), todas infrações cometidas durante o jogo serão contra os jogadores como indivíduos e não contra a equipe.

Regra 1 - Quadra de jogo

1:1 A quadra de jogo (Diagrama Nº1) é um retângulo de 27 metros de comprimento por 12 metros de largura, que consiste em uma **Área de Jogo** e duas **Áreas de Gol**. As dimensões da quadra são medidas a partir das bordas externas das linhas de delimitação.

A superfície de jogo deve ser composta de areia nivelada, o mais plana e uniforme possível, livre de pedras, conchas e qualquer outra coisa que pode representar risco de cortes ou ferimentos aos jogadores.

A areia deve ser de pelo menos 40 centímetros de profundidade e composta por grãos finos vagamente compactados.

A quadra deve estar posicionada na direção norte-sul em relação ao seu comprimento.

As características da quadra de jogo não devem ser alteradas durante o jogo de tal forma que uma equipe obtenha vantagem.

Deve haver uma zona de segurança com uma largura de 3 metros em torno da quadra de jogo.

O tempo não deve apresentar qualquer perigo (descargas elétricas) à saúde dos jogadores.

Para competições jogadas durante a noite, a iluminação na área de jogo deve ser de 400 lux (no mínimo).

1:2 A quadra é marcada com linhas (Diagrama Nº 1-A). Estas linhas pertencem às áreas que elas delimitam. As duas linhas de marcação mais compridas são chamadas de **Linhas Laterais**. As duas linhas de marcação mais curtas são chamadas de **Linhas de Gol**, embora não haja nenhuma linha entre os postes. As **Linhas da Área de Gol** ficam a 6 metros e paralelas às linhas de gol.

A quadra está dividida em duas metades por uma linha imaginária de meio campo. O meio desta linha imaginária é a posição exata para o tiro de árbitro.

1:3 Todas as linhas têm entre 5 e 8 centímetros de largura e são feitas de fita de cor sólida, contrastante com a areia (azul, amarelo, vermelho, etc.). As fitas devem ser flexíveis e resistentes, mas não devem colocar em risco os pés dos jogadores e árbitros, e devem estar firmemente presas na areia em cada canto e na interseção de cada linha da lateral com a linha da área de gol com âncoras enterradas.

Uma corda elástica deve ser fixada em cada extremidade das linhas conectando uma âncora de madeira ou um disco de plástico (sem arestas cortantes). A corda elástica irá fornecer a tensão necessária para manter as linhas no lugar, dando a flexibilidade para reduzir as chances de lesão no caso de um jogador ou oficial enfiarem seus pés sob as linhas. As linhas estão presas nas balizas com anéis de borracha ligados aos postes. As âncoras não devem criar perigo para os jogadores e árbitros.

A Baliza

1:4

- a) Uma baliza retangular deve ser posicionada no centro de cada linha de gol. Ela deve ser composta por dois postes verticais equidistantes de cada canto e unidos na parte superior por uma barra horizontal.
- b) Os postes da baliza deverão se estender verticalmente e a altura deve ser de 2 metros da superfície da areia até a parte inferior da barra horizontal, e a distância interna entre as traves verticais devem ser de 3 metros.
- c) Os postes da baliza e a barra horizontal que formam a moldura de alumínio tubular deverão ser de um projeto específico com um diâmetro externo de 8 centímetros, e devem ser pintadas com uma cor sólida, que contraste

- claramente com a areia e com o fundo (amarelo, azul, vermelho, etc.). A cor de ambas as balizas deve ser a mesma.
- d) Os postes da baliza e a barra horizontal serão completados por uma estrutura de suporte à rede, onde o ponto mais profundo deve ser de 80 centímetros na parte superior e de 1 metro na parte inferior.
 - e) Cada baliza deve incluir uma rede, feita de nylon (ou outro material sintético semelhante, sem nós, malha de 80 milímetros x 80 milímetros ou menor, de espessura 6 mm) ligados à parte traseira dos postes e da barra horizontal. Ela deve ser fixada de tal forma que uma bola lançada ao lado do gol não possa entrar na baliza pelo lado de fora e ser confundida com um gol, e que uma bola lançada para o gol não saia do gol ou passe entre a rede e os postes da baliza sendo confundido com um tiro de meta ou tiro de lateral. Essa rede deve estar fixada de maneira a não atrapalhar o goleiro. A parte inferior da rede deve ser conectada a um tubo curvo ou outros meios apropriados de suporte, de tal maneira que uma bola que entra no gol não passe pelo buraco da rede. A cor da rede deve contrastar com a cor da areia e o fundo, e ser da mesma cor da baliza.
 - f) Para a segurança dos jogadores e árbitros, a parte inferior de cada baliza deve ser devidamente fixada na areia. As fixações não devem criar perigo para os jogadores.
 - g) Deve haver uma rede de contenção três metros atrás de cada gol. As redes de contenção devem estar suspensas ao longo de toda a largura do campo de jogo (12 metros por 7 metros de altura) e também devem estar pousadas no chão fazendo com que a bola não passe por baixo.

A Mesa do Cronometrista e do Secretário

1:5 A mesa do cronometrista e do secretário deve ter espaço para 3 ou 4 pessoas e é colocada no meio de uma linha lateral a pelo menos 3 metros de distância para fora dela.

A mesa do cronometrista e do secretário tem de ser colocada de tal maneira que o cronometrista e o secretário possam ver as áreas de substituição.

Áreas de Substituições

1:6 A área de substituição para os jogadores de linha é de 15 metros de comprimento por 3 metros de largura. As áreas de substituições estão situadas em cada lado da área de jogo fora das linhas laterais. Os jogadores de linha devem entrar na quadra somente a partir desta área.

1:7

- a) É permitido ao goleiro e aos jogadores de linha deixar a área de jogo pelo caminho mais curto do lado da área de substituições de sua própria equipe. Isso praticamente significa que os jogadores podem deixar a quadra de jogo por toda extensão da linha lateral da área de jogo e as áreas de gol no lado da área de substituições de sua própria equipe.
- b) Os goleiros devem entrar na quadra sobre a linha lateral da área de gol da sua equipe a partir do lado da área de substituição de sua própria equipe (Regras 4:13, 5:12).
- c) Ao goleiro substituto é permitido aguardar sua vez de entrar na quadra sentado (ou agachado) na zona de entrada do goleiro que fica na parte lateral entre a linha de gol de sua equipe e a linha da área de gol de sua equipe.

Diagrama N°1: Quadra de Jogo

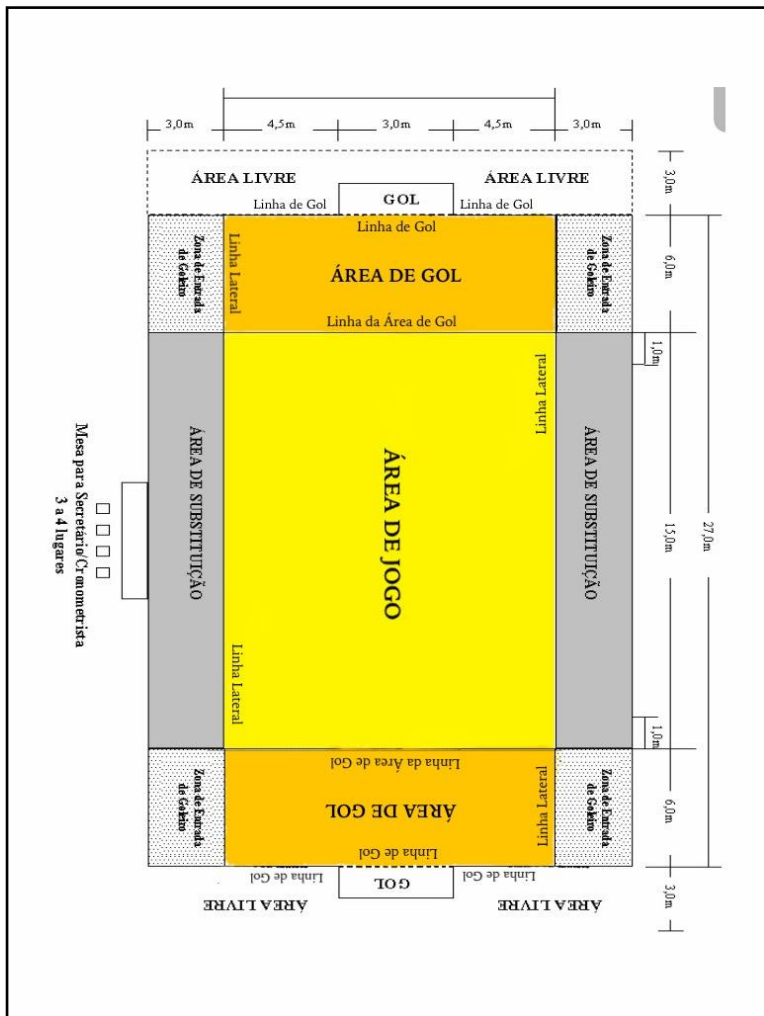


Diagrama N°1-a: Quadra de Jogo

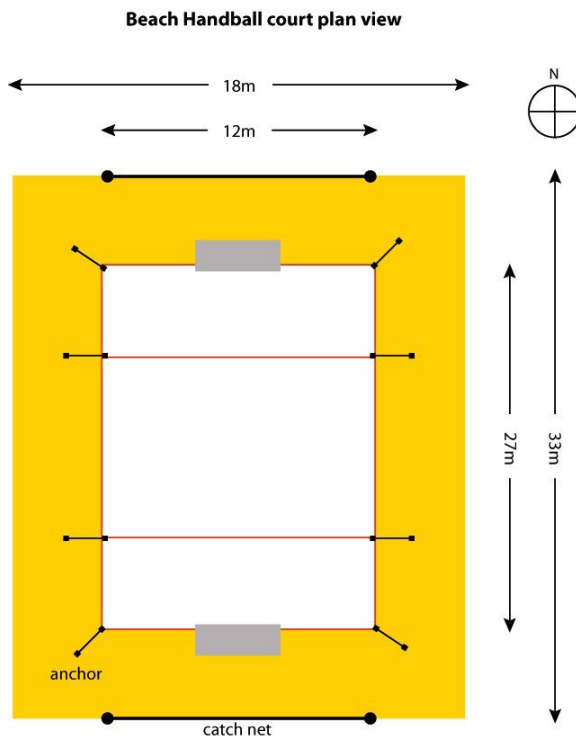
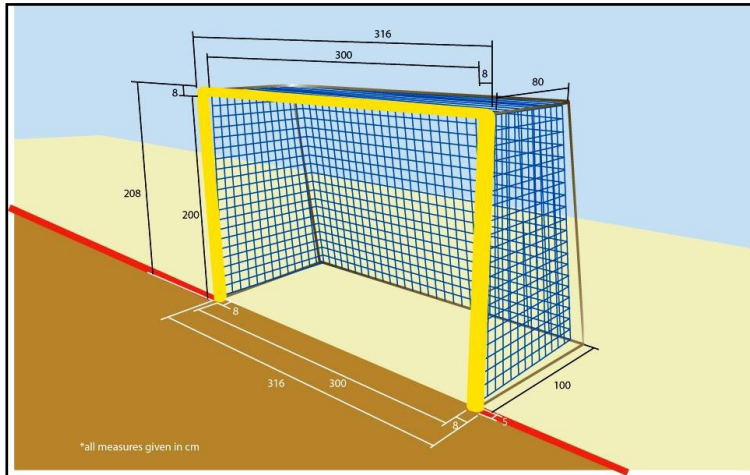


Diagrama N°2 – A Baliza



Regra 2 - Início do Jogo, Tempo de Jogo, Sinal de Encerramento, "Time Out" e Tempo Técnico.

Início do Jogo

2:1 Antes do jogo, os árbitros realizam um sorteio para determinar a escolha do lado que a equipe irá atacar e das áreas de substituição.

A equipe vencedora deverá então optar por um dos lados da quadra ou por um dos lados da área de substituição. A outra equipe faz a sua escolha de acordo com a decisão da primeira equipe.

Após o encerramento do primeiro período as equipes trocam de lado. Elas não mudam o lado das áreas de substituição.

2:2 Cada período do jogo, e também o "Gol de Ouro", começa com um tiro de árbitro (Regra 10:1-2) depois de um sinal sonoro dado pelo apito do árbitro (Regra 2:5).

2:3 Os jogadores de linha podem se posicionar em qualquer lugar na área de jogo.

Tempo de Jogo

2:4 O jogo consiste em dois períodos, que são pontuados separadamente. Cada período dura 10 minutos (mas veja Regras 2:6, 2:8 e 4:2). O intervalo dura 5 minutos.

2:5 O tempo de jogo (execução do tiro árbitro e acionamento do relógio) começa com o apito do árbitro (Regra 2:2).

2:6 Se o placar estiver empatado no final de um período, o **Gol de Ouro** é usado, (Regra 9:7). O jogo recomeçará com um tiro de árbitro (Regra 10).

Ao vencedor de cada período é atribuído um ponto.

2:7 Se ambos os períodos são vencidos pela mesma equipe, essa equipe é a vencedora, com o marcador de 2-0.

2:8 Se cada equipe vencer um período, o resultado é um empate. Como deve haver sempre um vencedor, o "**Shoot out**" é usado (Regra 9).

Sinal de Encerramento

2:9 O tempo de jogo termina com o sinal de encerramento automático do placar eletrônico ou do cronometrista. Se o sinal não for ouvido, o árbitro apita para indicar que o tempo de jogo acabou (Regras 17:10, 18:1, 18:2).

Comentário:

Se um placar eletrônico com um sinal automático não está disponível, o cronometrista deverá usar um relógio de mesa ou um cronômetro e terminar o jogo com um sinal sonoro final. (Regra 18:2).

Se um placar eletrônico é utilizado, ele deve ser configurado para funcionar de 0 a 10.

2:10 As infrações e condutas antidesportivas que acontecerem antes ou simultaneamente com o sinal de encerramento (do meio ou do final de jogo) devem ser punidas, mesmo depois de ter sido dado o sinal. Os árbitros somente acabam o jogo após a execução do tiro livre ou tiro de 6 metros correspondente e de esperar seu resultado imediato (Esclarecimento N°3).

02:11 O tiro deve ser recobrado, se o sinal de encerramento (para o intervalo ou no final do jogo) soa precisamente quando um tiro livre ou um tiro de 6 metros estão sendo executados ou quando a bola já está no ar. Neste caso o resultado imediato do lançamento deve ser estabelecido antes dos árbitros terminarem o jogo.

2:12 Os jogadores e oficiais de equipe permanecem sujeitos às punições pessoais pelas infrações ou condutas antidesportivas que

ocorram durante a execução de um tiro livre ou um tiro de 6 metros, nas circunstâncias descritas na regra 2:10-11. Uma infração durante a execução destes tiros não pode, no entanto, conduzir a um tiro livre a favor do adversário.

2:13 Se os árbitros determinam que o cronometrista deu o sinal de encerramento (para o intervalo ou final de jogo) muito cedo, eles devem manter os jogadores na quadra e fazer 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 reiniciado 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 13:4a-b.

Se o primeiro período do jogo foi encerrado tarde demais, o segundo período deve durar 10 minutos, pois cada período é marcado separadamente.

Se o segundo período do jogo foi encerrado tarde demais, então os árbitros não estão em posição de mudar nada.

Intervalo

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

Nas situações a seguir, um "time out" é obrigatório:

- a) Exclusão ou desqualificação de um jogador;
- b) Tiros de 6 metros;
- c) Tempo técnico;
- d) Apito do cronometrista ou do Delegado Técnico;
- e) As consultas entre os árbitros, de acordo com a Regra 17:9;
- f) Exclusão ou desqualificação de oficial da equipe.

Além das situações acima indicadas, onde um “time out” é obrigatório, os árbitros devem usar seu julgamento sobre a necessidade de “time outs” também em outras situações.

No entanto, no caso dos “time outs” obrigatórios, onde o jogo foi interrompido por um apito do cronometrista ou do delegado, o cronometrista deverá parar o relógio oficial imediatamente, sem aguardar uma confirmação dos árbitros.

Algumas situações típicas aonde “time outs” não são obrigatórios, entretanto, tendem a ser dados em circunstâncias normais, são:

- a) Um jogador parece estar lesionado.
- b) Uma equipe está, claramente, gastando o tempo, por exemplo, quando a equipe está demorando na execução de um tiro, quando um jogador atira a bola para longe ou demora a repô-la em jogo.
- c) Fatores externos, por exemplo, as linhas da quadra devem ser recolocadas.

Comentário:

Um apito do cronometrista/delegado efetivamente para o jogo. Mesmo se os árbitros (e os jogadores) não percebem imediatamente que o jogo foi interrompido, qualquer ação na quadra depois do apito é inválida.

Isto significa que se um gol foi marcado após o apito, este gol deve ser anulado. Da mesma forma, a decisão de conceder um tiro para uma equipe (qualquer tiro) também é inválida. O jogo deve ser reiniciado de acordo com a situação correspondente à situação que existia quando o cronometrista/delegado apitou.

No entanto, qualquer punição pessoal dada pelos árbitros entre o momento do apito da mesa e do tempo que os árbitros interrompem a ação, permanece válida. Isto aplica-se independentemente do tipo de violação e independentemente da punição.

2:15 A infração durante um “time out” tem as mesmas consequências que as infrações durante o tempo de jogo (Regra 16:12, comentário N°1).

2:16 Os árbitros sinalizam ao cronometrista o momento em que o cronometro deve ser parado para um “time out”.

A interrupção do tempo de jogo deve ser indicada ao cronometrista através de três apitos curtos e do Sinal Manual N°14.

Depois de um “time out” o jogo será reiniciado através de um sinal de apito do árbitro (Regra 15: 3b). Com este apito o cronometrista reinicia o relógio.

Tempo técnico

2:17 Cada equipe tem o direito de receber um tempo técnico de um minuto em cada período durante o tempo regulamentar de jogo.

Um oficial de equipe da equipe que deseja requerer um tempo técnico deverá fazê-lo, mostrando claramente um cartão verde. Portanto, ele vai para o centro da linha lateral e mantém o cartão verde levantado de forma claramente visível, de modo que é imediatamente reconhecível pelo cronometrista.

(O cartão verde deve medir cerca de 30x20 centímetros e deve ter uma letra “T” grande em ambos os lados).

Uma equipe pode solicitar o seu tempo técnico somente quando ela tem a posse da bola (quando a bola estiver em jogo ou durante uma interrupção). Desde que a equipe não perca a posse de bola antes que o cronometrista tenha tempo de apitar (neste caso, o tempo técnico não será permitido), será concedido à equipe o tempo técnico imediatamente.

Depois que o cronometrista interrompe o jogo com o sinal do apito, faz o gesto manual de “time out” (Gesto Manual N° 16) e aponta com

o braço estendido para a equipe que solicitou o tempo técnico. O cartão verde é colocado na areia no centro da linha lateral e cerca de 1 metro fora dela pelo oficial da equipe. Ela permanece lá durante o resto do tempo de jogo do período em curso.

Os árbitros sinalizam um “time out” e o cronometrista parará o relógio. Os árbitros autorizam o tempo técnico e o cronometrista aciona um relógio separado para controlar a duração do tempo técnico. O secretário anota na súmula de jogo a equipe que solicitou o tempo técnico, o minuto e o período do jogo que o tempo foi solicitado.

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

As infrações durante tempo técnico tem as mesmas consequências que as infrações cometidas durante o tempo de jogo. É irrelevante, neste contexto, se os jogadores envolvidos estejam dentro ou fora da quadra. Sob Regras 8:4, 16:1d e 16:2c, uma exclusão pode ser concedida por conduta antidesportiva.

Após 50 segundos, o cronometrista dá um sinal acústico indicando que o jogo deve ser reiniciado em 10 segundos.

As equipes são obrigadas a estar prontas para reiniciar o jogo depois que o tempo técnico acaba.

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

Quando o árbitro apita, o cronometrista aciona o relógio.

Comentário

A "posse de bola" também inclui situações em que o jogo tem de ser continuado com um tiro de meta, um tiro de lateral, um tiro livre ou um tiro de 6 metros.

"Bola em jogo" significa que o jogador tem contato com a bola (segurando a bola em suas mãos, um tiro, está recebendo ou passando a bola para um companheiro de equipe) ou que a equipe está em posse de bola.

Regra 3 – A Bola

3:1 O jogo é jogado com uma bola redonda de borracha, não escorregadia. A bola para os homens pesa 350 a 370 gramas e tem uma circunferência de 54 a 56 centímetros; e para as mulheres o peso será de 280 a 300 gramas e tem uma circunferência de 50 a 52 centímetros. Uma bola de menor pode ser usada para jogos de crianças.

3:2 Antes de cada jogo, pelo menos, 4 bolas regulamentares devem estar disponíveis. Duas bolas reservas devem ser mantidas no meio atrás de cada gol em uma área designada e a terceira bola reserva deve ser mantida a mesa de controle.

3:3 A fim de minimizar quaisquer interrupções do tempo de jogo e evitar “time outs”, o goleiro, autorizado pelo árbitro, colocará em jogo uma bola reserva, o mais rapidamente possível, assim que a bola tenha deixado a quadra de jogo.

Regra 4 – Equipe, Equipamentos e Substituições.

Equipe

4:1 Podem ser organizados jogos e torneios de Handebol de Areia para equipes masculinas, femininas e mistas.

4:2 Em princípio uma equipe se compõe de 10 (dez) jogadores no máximo. Para iniciar uma partida é necessário que, no mínimo 6 (seis) jogadores estejam presentes. Se o número de jogadores de uma equipe, com direito a jogar, ficar abaixo de 4 (quatro) a partida será interrompida e a outra equipe será considerada a vencedora.

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

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

Um jogador que está autorizado a participar pode, em princípio, entrar na quadra de jogo através da linha de substituições da sua própria equipe a qualquer momento (ver, contudo, Regra 4:13).

O oficial responsável pela equipe deve assegurar que somente os jogadores autorizados a jogar entrem na quadra de jogo. Uma violação a isto deverá ser considerada conduta antidesportiva cometida pelo oficial responsável pela equipe.

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

4:6 À equipe é permitido usar no máximo 4 oficiais durante o jogo, mas apenas dois deles podem permanecer na área de substituição. Os outros 2 permanecem atrás da área de substituição fora da zona de segurança, mas em caso de lesão de um jogador, após autorização do árbitro, eles podem avançar para o local de assistência em conformidade com a Regra 4:7.

Estes oficiais não podem ser substituídos durante o jogo. Um deles deve ser designado como "oficial responsável pela equipe". Somente a este oficial é permitido se dirigir ao secretário e cronometrista e, possivelmente aos árbitros (exceto como mencionado na Regra 2:17).

Normalmente, não é permitido aos oficiais de equipe entrar na quadra durante o jogo. A violação desta regra será penalizada como conduta antidesportiva (Regras 8:4, 16:1d, 16:16: 2d e 6B). O jogo é reiniciado com um tiro livre para o adversário (Regra 13:1-b, Esclarecimento N°8).

4:7 Em caso de uma lesão, durante o jogo, os árbitros podem dar permissão (através de Sinal Manual N°15) para que duas das pessoas que “estão autorizadas a participar” (ver Regra 4:4) entrem na quadra durante um “time out” (Sinal Manual N°14), com o propósito específico de atender o jogador lesionado (Regra 16:2d).

Se mais de duas pessoas entrarem na quadra durante esta interrupção, esta entrada deve ser punida como substituição irregular. Quando for um jogador, de acordo com a Regra 4:14 e 16:2a. Se for um oficial de equipe de acordo com a Regra 4, 16:2h e 16:6a. Uma pessoa que foi autorizada a entrar na quadra, mas em vez de atender o jogador lesionado: dá instruções aos jogadores, se aproxima de adversários ou

árbitros, ou realiza qualquer ação não relacionada ao atendimento deve ser considerada culpada de conduta antidesportiva.

Equipamentos

4:8 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.

O uniforme do jogador do sexo masculino no Handebol de Areia consiste em camisa regata, short e eventuais acessórios. O uniforme do jogador do sexo feminino de Handebol de Areia consiste em tops e biquíni e eventuais acessórios.

As camisas regatas ou tops serão de cores claras e brilhantes (ou seja, vermelho, azul, amarelo, verde, laranja, branco, etc.), na tentativa de refletir as cores normalmente utilizadas na praia.

Um jogador que está entrando na quadra de jogo como goleiro deve usar uniformes idênticos (em design e número do jogador) com os jogadores de linha de sua equipe, mas em cores que o distinga dos jogadores de linha e dos goleiros de ambas as equipes (Regra 17:3).

Comentário:

Os oficiais de equipe devem usar camisas de modelos e cores idênticas com cores diferentes das camisas de seus próprios jogadores e dos jogadores da equipe adversária. Todos os 4 oficiais de equipe presentes na quadra durante o jogo devem usar exatamente o mesmo uniforme.

4:9 Os números dos jogadores devem ser colocados na parte da frente e de trás da camiseta regata dos homens e do top da mulheres. Eles devem ter aproximadamente 12cm x 10cm no uniforme masculino e 8cm x 6cm no uniforme feminino. As cores dos números devem contrastar claramente com as cores e desenhos das camisetas.

4:10 Todos os jogadores jogarão descalços.

É permitido o uso de meia soquete (de tecido) ou bandagens esportivas. O uso de calçado esportivo ou qualquer outro é proibido

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

Os atletas são autorizados a utilizar os seguintes acessórios:

Boné ou chapéu (com viseira macia ou viseira dura virada para a parte de trás, a fim de evitar lesões), fita de cabeça ou bandana (lenço de cabeça).

Óculos de Sol (plástico com tiras de sustentação).

Bandagens terapêuticas (ou curativos) para joelho / cotovelo / pé.

Comentário 1:

Bonés ou chapéus, tiaras ou bandanas usados por atletas de uma equipe devem ser da mesma cor. O mesmo se aplica a qualquer chapelaria usada pelos oficiais da equipe.

Atletas são responsáveis pelos seus próprios acessórios. Os jogadores, que não cumprem os requisitos anteriores, não serão autorizados a participar do jogo até que eles tenham corrigido o problema.

Comentário 2:

Protetor de nariz: A regra estabelece que não é permitido usar uma proteção na cabeça ou máscara facial. Esta regra deve ser interpretada como se segue: Uma máscara cobre a maior parte da face. Um protetor

de nariz é muito menor em tamanho e abrange apenas a área do nariz. Portanto, é permitido utilizar uma proteção nasal.

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

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

Substituições dos jogadores

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

Os jogadores sempre devem sair e entrar na quadra de jogo através da sua própria área de substituição (Regra 16:2a). Essas prerrogativas também se aplicam à substituição dos goleiros (Regra 5:12).

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

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

Se o jogo já estava paralisado, se reiniciará com o tiro correspondente a situação.

O jogador infrator será penalizado com uma exclusão (Regra 16). Se mais de um jogador da mesma equipe comete uma substituição

antirregulamentar na mesma situação, somente o primeiro jogador que acomete a infração será penalizado.

4:14 Se um jogador adicional entra na quadra de jogo sem que seja feita uma substituição, ou se um jogador interfere ilegalmente no jogo a partis da área de substituição, este jogador será penalizado com uma exclusão. Assim, a equipe deve ser reduzida em um jogador na quadra de jogo.

Se um jogador entra na quadra de jogo enquanto está cumprindo uma exclusão, a ele será dado uma exclusão adicional, que começará imediatamente e também, ocasionará a desqualificação do jogador.

Se a bola estiver em jogo: e a equipe adversária estiver de posse da bola no momento da entrada irregular, então a equipe do jogador infrator será reduzida de mais um jogador na quadra até a mudança da posse da bola. Se a equipe do jogador infrator estiver de posse da bola no momento da entrada, sua equipe deverá continuar com menos um jogador (houve mudança na posse da bola).

Em ambos os casos, o jogo é reiniciado com um tiro livre a favor da equipe adversária (Regra 13:1a-b, ver, contudo, Esclarecimento N° 8).

Regra 5- O Goleiro

É permitido ao goleiro:

5:1 Tocar a bola com qualquer parte de seu corpo durante o ato de defesa dentro da área de gol;

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

5:3 Sair da área de gol sem a posse de bola e participar do jogo na quadra de jogo; enquanto fizer isto, o goleiro estará sujeito às mesmas regras aplicadas aos jogadores na área de jogo.

O goleiro é considerado dentro da área de jogo, tão logo, qualquer parte do seu corpo tocar a areia no lado de fora da linha da área de gol.

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

Não é permitido ao goleiro:

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

5:6 Sair da área de gol com a bola sob controle (tiro livre de acordo com a Regra 13:1, se os árbitros apitaram para a execução do tiro de meta; senão, simplesmente será repetido o tiro de meta);

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

5:8 Tocar a bola quando ela está parada ou rolando na areia fora da área de gol, enquanto ele estiver dentro da área de gol (Regra 13:1);

5:9 Puxar a bola para dentro da área de gol quando ela estiver parada ou rolando na areia fora da área de gol (Regra 13:1);

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

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

Substituição do goleiro

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

O goleiro pode deixar a quadra de jogo pela linha lateral da área de substituições de sua própria equipe ou da sua área de gol (Regras 1:8, 4:13), mas apenas no lado da área de substituições de sua própria equipe.

Regra 6 – A Área de Gol

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

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

- a) Tiro de meta quando um jogador de linha da equipe adversária entra na área de gol em posse da bola ou entra sem a bola mas leva vantagem com isso (Regra 12:1 a);
- b) Tiro livre quando um jogador de linha da equipe da defesa entra na área de gol e ganha uma vantagem, mas sem destruir a chance de marcar um gol (Regra 13:1-b);
- c) Tiro de 6 metros quando um jogador de defesa entra na área de gol e por causa disso impede uma clara chance de marcar um gol (Regra 14:1).

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

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

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

6:5 É permitido jogar a bola que está parada ou rolando dentro da área de gol.

Entretanto, não é permitido aos jogadores de campo entrar na área de gol para fazer isso (Tiro Livre).

É permitido jogar a bola que está no ar sobre a área de gol, exceto no caso de um tiro de meta (Regra 12:2).

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

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

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

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

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

Regra 7 - Jogando a Bola e Jogo Passivo

Jogando a Bola

É permitido:

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

Também é permitido mergulhar sobre a bola quando ela está parada ou rolando na areia.

7:2 Segurar a bola por no máximo 3 segundos inclusive quando estiver deitado na areia (Regra 13:1).

A bola não pode permanecer na areia mais de 3 segundos e ser apanhada pelo mesmo jogador que a tocou por último (tiro livre).

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

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

Comentário:

Se conta somente um passo, se um pé é movido de um local para outro, e em seguida, o outro pé é arrastado para próximo do primeiro.

7:4 Enquanto parado ou correndo:

- a) Quicar a bola uma vez e agarrá-la novamente com uma ou duas mãos;
- b) Quicar a bola repetidamente com uma das mãos (drible), ou rolar a bola sobre a areia repetidamente com uma das mãos, e depois agarrá-la ou detê-la novamente com uma ou duas mãos.

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

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

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 novamente.

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

7:6 Jogar a bola enquanto ajoelhado, sentado ou deitado na areia.

Não é permitido:

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

A falha de recepção da bola não é penalizada.

Comentário:

Falha de recepção significa que o jogador não consegue controlar a bola quando tenta agarrá-la ou detê-la.

Se a bola não foi controlada, então o jogador não pode tocá-la mais de uma vez depois de lança-la ao solo ou quicá-la.

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

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

Jogo Passivo

7:10 Não é permitido manter a bola em posse da equipe sem fazer uma tentativa reconhecível de ataque ou arremesso à baliza (ver Esclarecimento N° 4). Isto é considerado como jogo passivo, que deve ser penalizado com um tiro livre contra a equipe de posse da bola (Regra 13:1).

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

7:11 Quando uma possível tendência para o jogo passivo é reconhecida, o sinal de advertência (Sinal Manual N°. 16) é mostrado. Isto dará à equipe de posse de bola a oportunidade de mudar a sua forma de atacar, a fim de evitar a perda de posse. Se a forma de atacar não muda depois que o sinal de advertência foi mostrado, ou nenhum arremesso à baliza é feito, então um tiro livre é ordenado contra a equipe de posse da bola (ver Esclarecimento N° 4).

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

Regra 8 - Faltas e Condutas Antidesportivas

É permitido:

8:1

- a) Usar braços e mãos para bloquear ou ganhar a posse da bola;
- b) Usar uma mão aberta para tirar a bola do adversário em 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 para ele e com os braços flexionados, e manter este contato de modo a controlar e acompanhar o adversário.

Não é permitido:

8:2

- a) Arrancar ou bater na bola para fora das mãos de um adversário;
- b) Bloquear ou empurrar o adversário com braços, mãos ou pernas;
- c) Deter, segurar, empurrar ou lançar-se sobre o adversário na corrida ou no salto;
- d) Impedir, obstruir ou colocar em perigo um adversário (com ou sem a bola), em contradição às regras.

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

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

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

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

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

Comentário:

Mesmo uma falta com um pequeno impacto físico pode ser muito perigosa e ter consequências potencialmente muito graves, se o

momento da falta é de tal forma que o adversário está indefeso e é pego de surpresa. É o risco para o jogador e não a natureza aparentemente menor do contato do corpo que devem servir de base para determinar a utilização de uma desqualificação.

8:6 Conduta antidesportiva grosseira de um jogador ou oficial de equipe, dentro ou fora da quadra de jogo (para exemplos, ver esclarecimento nº 6), será punida com a desqualificação (Regra 16:6e).

8:7 Um jogador que é culpado de "agressão" durante o tempo de jogo deve ser desqualificado e também ser relatado por escrito. Agressões fora do tempo de jogo conduzem a uma desqualificação (Regras 16:6f; 16:16b-d). Um oficial da equipe que é culpado de agressão deve ser desqualificado (Regra 16:6g).

Comentário:

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

8:8 Violação contra as Regras 8:2-7 conduzem a um tiro de 6 metros para os adversários (Regra 14:1), se a violação está direta ou indiretamente relacionada com a interrupção do jogo, que impediu uma clara chance de marcar um gol para os adversários.

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

8:9 Se os árbitros encontrarem uma ação particularmente imprudente, perigosa, premeditada ou maliciosa, eles devem apresentar um

relatório escrito após o jogo, para que as autoridades competentes possam tomar uma decisão sobre novas medidas.

Indicações e características que poderiam servir como critérios de orientação para além dos da Regra 8 de tomada de decisões são:

- a) Uma ação particularmente imprudente ou particularmente perigosa;
- b) Ação premeditada ou mal-intencionada, que não é de forma alguma relacionado com a situação de jogo.
Desqualificação devido à conduta antidesportiva grave também tem que ser comunicada por escrito.

8:10 Se os árbitros classificarem uma conduta como antidesportiva grave, devem apresentar um relatório escrito após o jogo, para que as autoridades competentes estão em condições de tomar uma decisão sobre novas medidas.

As seguintes ações podem servir como exemplos:

- a) Insultos ou comportamento ameaçador dirigido a outra pessoa, por exemplo, árbitro, secretário, cronometrista, delegado, oficial de equipe, jogador, espectador; o comportamento pode estar na forma verbal ou não-verbal (por exemplo, expressão facial, gestos, linguagem corporal ou contato corporal);
- b) (I) interferência por um oficial da equipe no jogo, na quadra de jogo ou a partir da área de substituição, ou (II) um jogador destruir uma clara chance de marcar um gol, seja através de uma entrada ilegal na quadra (Regra 4:14) ou a partir da área de substituição;
- c) Se, durante o último minuto de um jogo a bola estiver fora de jogo, e um jogador ou oficial de equipe prevenir ou retardar a execução de um tiro para os adversários, a fim de impedi-lo de ser capaz de executar um tiro direto ao gol ou para obter uma clara chance de gol; este é considerado culpado de

conduta antidesportiva grave, isso se aplica a qualquer tipo de interferência (por exemplo, com uma ação física, interceptar um passe, interferir na recepção da bola, não soltar a bola);

- d) Se, durante o último minuto de jogo a bola está em jogo, e os adversários, através de uma ação descrita nas Regras 8:5 ou 8:6, impedirem que a equipe em posse da bola seja capaz de executar um tiro na meta ou para obter uma clara chance de gol; este não deve apenas ser punido com uma desqualificação como nas Regras 8:5 ou 8:6; um relatório escrito também deve ser apresentado.

Regra 9 - O Gol e Decisão do Resultado do Jogo

O Gol

9:1 Um gol é marcado quando a bola ultrapassar por inteiro a largura da linha de gol (ver Diagrama Nº3), desde que nenhuma violação das regras tenha sido cometida pelo arremessador ou um companheiro de equipe antes ou durante o arremesso.

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

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

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

A um gol marcado contra sua própria meta é concedido um ponto para equipe adversária.

Comentário:

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

9:2 São concedidos dois pontos aos gols criativos ou espetaculares (ver Esclarecimento Nº1).

9:3 A um gol marcado por um tiro de 6 metros será concedido dois pontos.

9:4 Depois de um gol, o jogo é reiniciado com um Tiro de Meta executado da área de gol (Regra 12:1).

9:5 Um gol que tenha sido validado não pode mais ser anulado uma vez que o árbitro tenha concedido e o Tiro de Meta tenha sido executado.

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

O Gol do Goleiro

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

Decisão do Resultado da Partida

9:7 Se o resultado no final de um período ainda é de empate, o método "Gol de Ouro" é utilizado, ou seja, o vencedor é a equipe que marcar o primeiro gol (Regra 2:6)

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

Cinco jogadores que estão autorizados a jogar efetuarão arremessos alternados com a equipe adversária. Se um goleiro é um dos arremessadores, ele conta como um jogador de quadra, quando ele arremessa (Regra 4:8 comentário).

É considerada vencedora a equipe que marcar mais pontos após cinco arremessos. Se o resultado não foi decidido após a primeira rodada, o "shoot out" continuará. Para isto, as equipes deverão inicialmente, fazer a troca de campo (sem que haja a troca das zonas de substituições – ver comentário). Novamente, cinco jogadores autorizados a jogar, efetuarão arremessos alternados com a equipe adversária. Nesta

situação o outro time inicia primeiro. Nesta rodada e em qualquer outra subsequente a partida será decidida tão logo uma equipe assume a liderança uma vez que tenha sido feito um número igual de tentativas por parte de cada equipe.

Comentário:

Decisão do resultado do jogo usando o "Shoot Out":

No "Shoot Out" os árbitros farão um sorteio com uma moeda, a fim de determinar a escolha do campo ou qual equipe dará início ao sistema (ver Esclarecimento Nº2).

Se a equipe que ganhou o sorteio e decide iniciar o "Shoot-out", em seguida, os adversários têm o direito de escolher o campo. Alternativamente, se a equipe que ganha o sorteio prefere escolher o lado, então os adversários têm o direito de iniciar o "Shoot-out".

Ambos os goleiros devem começar com um dos pés sobre a linha de gol.

O jogador de linha deve estar na área de jogo com um pé sobre o ponto de intercessão da linha da área de gol com a linha lateral do lado direito ou esquerdo da quadra. Quando o árbitro apita ele passa a bola para seu goleiro que se encontra sobre sua linha do gol.

Durante o passe a bola não pode tocar no solo. Uma vez que a bola tenha saído da mão do jogador, ambos os goleiros podem mover-se para a frente.

O goleiro com a bola deve permanecer na sua área de gol. Dentro de 3 segundos, ele deve fazer o arremesso direto ao gol adversário ou passar a bola para seu companheiro de equipe, que estará correndo em direção ao gol do adversário. Também durante este passe, a bola não pode tocar no solo.

O jogador deverá receber a bola e tentar marcar um gol, sem qualquer violação da regra.

Se o goleiro atacante ou o jogador de linha cometem uma violação das regras, o ataque é finalizado.

Se o goleiro defensor deixa sua área de gol, então ele está autorizado a voltar para sua área de gol a qualquer momento.

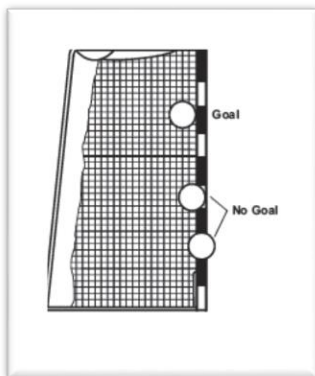
Se o número de jogadores cai abaixo de 5 em uma rodada, a equipe em questão terá como consequência menor número de arremessos, porque nenhum jogador pode arremessar pela segunda vez na mesma série.

9:9 Se o goleiro defensor salva um gol no "Shoot-out" violando uma regra, um tiro de 6 metros tem de ser marcado (ver Esclarecimento N°9).

Comentário:

Qualquer jogador que está apto a jogar está autorizado a executar este tiro de 6 metros.

Diagrama N°3



Regra 10 - Tiro de Árbitro

10:1 Cada período, e também o "Gol de Ouro", começam com um tiro de árbitro (Regra 2:2).

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

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

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

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

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

Regra 11 - Tiro de Lateral

11:1 O tiro de lateral é concedido quando a bola tiver cruzado completamente a linha lateral ou quando um jogador de linha da equipe defensora foi o último a tocar na bola antes que ela cruzou a linha de fundo do seu time.

11:2 O tiro de lateral é executado sem o apito do árbitro (ver, contudo, Regra 15:3b), pelos adversários da equipe cujo jogador tocou por último na bola antes que ela cruzou a linha.

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

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

11:5 Os jogadores defensores devem estar a pelo menos um metro de distância do jogador executante durante uma reposição.

Regra 12 - Tiro de Meta

12:1 Um tiro de meta é assinalado quando:

- a) um jogador da equipe adversária entrou na área de gol em violação da regra 6:2a;
- b) A equipe adversária marcou um gol;
- c) O goleiro controla a bola na sua área de gol (Regra 6:6);
- d) A bola cruza a linha de fundo, depois de ter sido tocada por último pelo goleiro ou um jogador da equipe adversária.

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

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

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

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

Os jogadores da outra equipe estão autorizados a ficar imediatamente fora da linha da área de gol, mas eles não estão autorizados a tocar na bola até que ela tenha cruzado a linha (Regra 15:7, parágrafo 3º).

Comentário:

Tiro de meta durante uma substituição de um goleiro: O tiro de meta tem que ser sempre executado pelo goleiro que está saindo.

Ele só é autorizado a sair da quadra após a execução do tiro de meta.

12:3 O goleiro não deve tocar na bola de novo depois de um tiro de meta, até que ela tenha tocado em outro jogador (Regras 5:7, 13:1a) .

Regra 13 - Tiro Livre

As Decisões para um Tiro Livre

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

- a) A equipe de posse da bola comete uma violação das regras que devem conduzir a uma perda de posse (ver Regras 4:4, 4:6, 4:13, 4:14, 5:6-11, 6:2b, 6:4, 6:8b, 7:2-4, 7:7-8, 7:10, 8:8, 11:4, 12:3, 13:9, 14:5-7 e 15:2-5).
- b) A equipe defensora comete uma violação das regras que causa para a equipe em posse da bola a perda da mesma (ver Regras 4:4, 4:6, 4:13, 4:14, 6:2b, 6:4, 6:8b, 7:8, 8:8, 13:7).

13:2 Os árbitros deveriam dar continuidade ao jogo, abstendo-se de interrompe-lo prematuramente com uma decisão de tiro livre.

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

Da mesma forma, conforme a Regra 13:1b, os árbitros não devem intervir até e ao menos que seja claro que a equipe atacante tenha perdido a posse de bola ou é incapaz de continuar o seu ataque, devido a uma violação cometida pela equipe defensora.

Se uma punição pessoal será dada por causa de uma violação das regras, então os árbitros devem decidir por interromper o jogo imediatamente, se isto não causar uma desvantagem para os adversários da equipe que cometeu a violação. Caso contrário, a punição deve ser adiada até que a situação existente termine.

A regra 13:2 não se aplica no caso de infrações às Regras 4:3, 4:4, 4:6, 4:13, 4:14, onde o jogo deve ser interrompido imediatamente, através da intervenção do cronometrista.

13:3 Se uma violação que normalmente conduziria a um tiro livre conforme Regra 13:1 ocorre quando a bola está fora de jogo, então o jogo é reiniciado com o tiro corresponde que causou a interrupção.

13:4 Somando-se às situações indicadas na Regra 13:1a-b, um tiro livre também é usado como forma de reiniciar o jogo em certas situações onde o jogo é interrompido (ou seja, quando a bola está em jogo), embora 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 tinha a posse por último deve ter a posse de novo;
- c) quando o jogo é interrompido porque a bola tocou um dispositivo elétrico acima da quadra, deve ser dada a posse de bola para a equipe que não tocou por último na bola.

A "lei da vantagem" de acordo com a Regra 13:2 não se aplica em situações indicadas na Regra 13:4.

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

Execução do tiro livre

13:6 Quando um tiro livre é executado, os jogadores da equipe atacante não estão autorizados a se posicionar a menos do que 1 metro da linha da área de gol da equipe adversária antes da cobrança do tiro livre (Regra 15:1) .

13:7 Quando o tiro livre está sendo cobrado, os adversários devem permanecer a uma distância de pelo menos 1 metro do executante.

13:8 O tiro livre é normalmente executado sem nenhum apito do árbitro (ver, contudo, Regra 15:3b) e, em princípio , do lugar onde a infração ocorreu. O que vem a seguir, são exceções a este princípio:

Nas situações descritas sob a Regra 13:4 a-b, o tiro livre é cobrado, depois do apito, em princípio do lugar onde a bola se encontrava no momento da interrupção. No caso da Regra 13:4 c, o tiro livre é executado, também depois do apito, em princípio do lugar abaixo de onde a bola tocou as instalações.

Se um árbitro ou delegado técnico (da IHF ou Federação Continental/Nacional) interrompe o jogo por causa de uma violação por parte de um jogador ou oficial de equipe da equipe defensora, e isso resulta em uma advertência verbal ou numa punição pessoal, então o tiro livre deve ser executado no local onde a bola estava quando o jogo foi interrompido, se esta é uma localização mais favorável do que a posição aonde a infração ocorreu.

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

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

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

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

13:9 Uma vez que um jogador da equipe que recebeu o tiro livre está na posição correta para executar o tiro , com a bola na mão, ele não

deve colocá-la na areia e pegá-la novamente, ou quicá-la e agarrá-la de novo (Regra 13:1).

Regra 14 - Tiro de 6 Metros

As Decisões para um Tiro de 6 Metros

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

- a) uma clara chance de marcar um gol é destruída qualquer lugar da quadra por um jogador ou oficial de equipe da equipe adversária;
- b) Existe um apito não autorizado no momento de uma clara chance de marcar um gol;
- c) Uma clara chance de marcar um gol é destruída através da interferência de alguém não participante do jogo (exceto quando Regra 9:1, comentário, é aplicável).

Para a definição de "clara chance de marcar um gol", ver Esclarecimento N° 7.

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

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

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

14:4 Se um gol for marcado por um tiro de 6 metros, 2 pontos são concedidos (Regra 9:3).

A Execução do tiro de 6 metros

14:5 O tiro de 6 metros é para executado diretamente ao gol, dentro de 3 segundos depois de um sinal de apito do árbitro central (Regra 13:1).

14:6 O jogador que está executando o tiro de 6 metros não deve tocar ou cruzar a linha de 6 metros antes que a bola tenha saído da sua mão (Regra 6:2a).

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

14:8 Quando um tiro de 6 metros está sendo executado, o goleiro e os outros adversários do executante devem permanecer a pelo menos 1 metro dele até que a bola tenha saído da sua mão. Se não o fizerem assim, o tiro de 6 metros será recobrado se ele não resultar em gol.

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

14:10 Por uma questão de “Fair Play”, nenhum tipo de obstrução dos defensores (com os movimentos do braço, sons etc.) é permitida aos jogadores que estão ao lado ou próximo ao executante.

Regra 15 - Instruções Gerais para a Execução dos Tiros (tiro de lateral, tiro de meta, tiro livre e tiro de 6 metros)

15:1 A bola deve estar na mão do executante antes de um tiro ser executado.

Todos os jogadores devem estar nas posições prescritas pelo tiro em questão. Os jogadores devem permanecer em suas posições corretas até que a bola tenha saído da mão do executante.

Uma posição inicial incorreta será corrigida (ver, contudo, Regra 15:7).

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

15:3 Os árbitros devem apitar para reiniciar:

- a) Sempre no caso de tiro de 6 metros;
- b) No caso de um tiro de lateral, tiro de meta ou tiro livre:
 - Para um reinício depois de “time out”;
 - Para um reinício com um tiro livre conforme regra 13:4;
 - Quando houve um atraso na execução;
 - Depois de uma correção nas posições dos jogadores;
 - Depois de uma advertência verbal.

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

15:4 Um tiro é considerado executado quando a bola tenha saído da mão do executante (ver, contudo, Regra 12:2).

A bola não pode ser entregue ou tocada por um companheiro do executante quando o tiro está sendo executado (Regra 13:1).

15:5 O executante não pode tocar na bola novamente até que ela tenha tocado outro jogador ou a baliza (Regra 13:1) (exceto para o tiro de meta, ver Regra 12:3).

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

15:7 As posições incorretas por parte dos jogadores defensores de acordo com a execução de um tiro lateral ou tiro livre não devem ser corrigida pelos árbitros, a menos que os jogadores atacantes sejam colocados em desvantagem por executar o tiro imediatamente. Se existe uma desvantagem então as posições devem ser corrigidas (Regra 15:3b).

Se o árbitro apita para um tiro ser executado, a despeito de posições incorretas por parte dos jogadores defensores, então estes jogadores estão completamente autorizados a intervirem.

Um jogador deve ser excluído se ele atrasa ou interfere na execução de um tiro feito pelos adversários por estar muito perto ou através de outras infrações (Regra 16:2e).

Regra 16 - Punições

Exclusão

16:1 Uma exclusão pode ser dada por:

- a) faltas e infrações similares contra um adversário (Regras 5:5 e 8:2), que não se enquadram na categoria de "punições progressivas" de acordo com a Regra 8:3;
- b) faltas que devem ser punidas progressivamente (Regra 8:3);
- c) infrações quando os adversários estão executando um tiro formal (Regra 15:7);
- d) comportamento antidesportivo de um jogador ou oficial de equipe (Regra 8:4).

16:2 Uma exclusão deve ser dada:

- a) por uma falta de substituição ou entrada ilegal na quadra de jogo (Regras 4:13 14);
- b) para faltas repetidas do tipo que devem ser punidas progressivamente (Regra 8:3);
- c) para conduta antidesportiva repetida um jogador, dentro ou fora da quadra (Regra 8:4);
- d) por não soltar ou não colocar a bola na areia quando uma decisão de tiro livre é tomada contra a equipe que está em posse da bola (Regra 13:5);
- e) para infrações repetidas quando os oponentes estão executando um tiro formal (Regra 15:7);
- f) em consequência de uma desqualificação de um jogador ou oficial de equipe durante o tempo de jogo (Regra 16:8, segundo parágrafo);
- g) para o oficial responsável pela equipe se um jogador que não está autorizado a participar entrar na quadra, ou mais do que os oficiais de equipe inscritos e os jogadores estão presentes na área de substituição após o início do jogo;

- h) se um oficial de equipe entrar em quadra como uma pessoa adicional em caso de lesão de um jogador;
- i) se um oficial de equipe entra na quadra em caso de lesão de um jogador e, em vez de ajudar o jogador lesionado, dá instruções aos jogadores, se aproxima de adversários ou árbitros.

Comentário:

Não é possível sancionar os oficiais de equipe com mais de uma exclusão no total.

Quando uma exclusão é dada para um oficial de equipe, permiti-se que ele permaneça na área de substituição exercendo suas funções. No entanto, o número de jogadores de campo da equipe é reduzido em quadra até a próxima mudança da posse da bola entre as duas equipes.

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

16:4 O jogador excluído não está autorizado a participar do jogo durante a sua exclusão, e a equipe não está autorizada a substituí-lo na quadra. A exclusão começa, quando o jogo é reiniciado com um apito.

O jogador excluído pode ser substituído ou é permitido a ele, voltar para quadra de jogo tão logo tenha havido uma mudança na posse da bola entre as duas equipes (ver Regra 16, comentário 2).

16:5 A segunda exclusão de um jogador resulta em sua desqualificação.

Em princípio, a desqualificação ocasionada por duas exclusões somente se aplica, para o restante do tempo de jogo (Regra 16, comentário 3) e tem de ser considerada como uma decisão dos árbitros

com base em fatos (tais desqualificações não devem ser mencionadas no relatório de jogo).

Desqualificação

16:6 Uma desqualificação deve ser dada para:

- a) Conduta antidesportiva grosseira;
- b) Pela segunda (ou subsequente) ocasião de conduta antidesportiva de qualquer um dos jogadores ou oficiais de equipe (Regra 8:4);
- c) Faltas que coloquem em perigo a saúde do adversário (regra 8:5);
- d) Faltas do goleiro, deixando sua área de gol durante um "shoot out" pondo em perigo a saúde do adversário (Regra 8:5: Ações que são claramente dirigidas ao corpo do adversário e não são destinadas a jogar a bola);
- e) Conduta antidesportiva grosseira de um jogador ou um oficial de equipe, dentro ou fora da quadra de jogo (Regra 8:6);
- f) Uma agressão de um jogador fora do tempo de jogo, ou seja, antes do jogo ou durante um intervalo (Regras 8:7, 16:12b, d);
- g) Uma agressão cometida por um oficial de equipe (Regra 8:7);
- h) A segunda exclusão para o mesmo jogador (Regra 16:5);
- i) Conduta antidesportiva repetida de um jogador ou oficial de equipe durante um intervalo (Regra 16:12d).

16:7 Depois de assinalar um time out, os árbitros devem claramente indicar a desqualificação para o jogador faltoso ou oficial e para o secretário/cronometrista segurando ao alto um cartão vermelho. (Sinal Manual Nº 13; o cartão vermelho deverá medir cerca de 9x12 centímetros).

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 qualquer forma de contato com a equipe.

Uma desqualificação de um jogador ou oficial de equipe sempre reduz o número de jogadores ou oficiais que estão disponíveis para a equipe (exceto como mencionado na Regra 16:12 b).

No entanto, é permitido à equipe, aumentar o número de jogadores na quadra de novo após uma mudança na posse da bola entre as equipes (ver Regra 16, comentário 2).

16:9 Uma desqualificação (exceto por causa da segunda exclusão - Regra 16:6 h) deve ser explanada pelos árbitros no relatório de jogo para as autoridades competentes e resulta numa (mínimo) suspensão de um jogo para o oficial ou para o jogador punido.

16:10 Quando um goleiro ou jogador de quadra durante o "Shoot out" é punido por causa de conduta antidesportiva ou antidesportiva grosseira, isso conduzirá a uma desqualificação do jogador.

Mais de uma violação na mesma situação

16:11 Se um jogador ou oficial de equipe é culpado de mais de uma violação, simultaneamente ou em sequência direta, antes do jogo ter sido reiniciado, e estas violações resultam em punições diferentes, então, em princípio, apenas a mais severa dessas punições deve ser dada. Este é sempre o caso quando uma das violações é uma agressão.

Infrações fora do tempo de jogo

16:12 Conduta antidesportiva, conduta antidesportiva grosseira ou uma agressão por parte de um jogador ou oficial de equipe dentro das instalações onde um jogo é jogado, mas fora do tempo de jogo, será punida como se segue:

Antes do jogo:

- a) uma advertência verbal deve ser dada em caso de conduta antidesportiva (Regra 16:1d);
- b) uma desqualificação deve ser dada em caso de conduta antidesportiva grosseira ou agressão (Regra 16:6), mas a equipe está autorizada a começar com 10 jogadores e 4 oficiais.

Durante um intervalo:

- c) uma advertência verbal deve ser dada em caso de conduta antidesportiva (Regra 16:1d);
- d) uma desqualificação deve ser dada em caso de conduta antidesportiva grosseira, conduta antidesportiva repetida ou no caso de uma agressão (Regra 16:6). A Regra 16:2c-d aplicável durante o tempo de jogo não se aplica no caso de conduta antidesportiva repetida.

Depois de uma desqualificação durante o intervalo a equipe está autorizada a voltar completa na quadra.

Após o jogo:

- e) um relatório escrito.

Comentário 1: O tempo de jogo

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

O tempo de jogo inclui os "time outs", o "Gol de Ouro" e do "shoot-out", mas não os intervalos.

Comentário 2: A mudança na posse da bola.

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

Exceções e esclarecimentos:

- a) No início do segundo período, de um "Gol de Ouro" e do "Shoot out", jogadores excluídos podem ser substituídos ou poderão voltar a entrar na quadra de jogo.

- b) Se houver uma exclusão retardada por uma situação de vantagem:
A exclusão começa no momento em que a sanção é imposta, ou seja, logo que a situação vantagem terminou e foi tomada a decisão correspondente.

Comentário 3:

A expressão “até o final da partida”, (Regra 16:5) inclui o período do "Gol de Ouro" e o período do "Shoot-out".

Comentário 4: O comportamento do goleiro fora da área de gol

O goleiro é totalmente responsável por qualquer contato com um adversário fora de sua área de gol. Isso significa que praticamente qualquer contato onde o jogador atacante não tem nenhuma chance de ver (ou evitar) o goleiro, um respectivo tiro (tiro de 6 metros, se houver uma clara chance de marcar um gol perdida) e punição progressiva serão concedidos. Se o incidente ocorreu durante o “shoot out”, um tiro de 6 metros e uma desqualificação do goleiro serão concedidos.

De outra forma (se o jogador atacante tem tempo e espaço suficiente para ver e evitar o goleiro) um tiro livre (falta de ataque) em favor da equipe do goleiro será concedido.

Comentário 5: O comportamento do goleiro dentro da área de gol

Se um goleiro salta contra um adversário que está tentando arremessar não verticalmente, mesmo para assustar o adversário, um tiro de 6 metros e uma exclusão devem ser concedidos. Se a ação do goleiro resultar num contato físico contra o adversário, um tiro de 6 metros e uma desqualificação devem ser concedidos. O goleiro defensor sempre tem a responsabilidade neste tipo de ação.

Regra 17 – Os Árbitros

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

17:2 Os árbitros monitoram a conduta dos jogadores do momento em que entram nas instalações da quadra até à sua saída.

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

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

17:4 O sorteio é feito por um dos árbitros, na presença do outro árbitro e os "oficiais responsáveis pelas equipes", ou pelos jogadores designados pelos "oficiais responsáveis pelas equipes".

17:5 Ao início do jogo, um árbitro posiciona-se fora da linha lateral do lado oposto da mesa de controle. O relógio oficial é acionado com o sinal sonoro de seu apito (Regra 2:5). O segundo árbitro se posiciona no centro da quadra de jogo. Após o apito, ele começa o jogo com um tiro de árbitro (Regras 2:2, 10:1-2).

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

17:6 Os árbitros deverão se posicionar de maneira que eles possam observar a área de substituição de ambas as equipes (Regras 17:11, 18:1).

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

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

Se um dos árbitros se torna incapaz de terminar o jogo, o outro árbitro continuará o jogo sozinho. (Para eventos da IHF e Continentais, esta situação é manejada de acordo com os regulamentos aplicáveis.)

17:8 Se ambos os árbitros apitam uma infração e concordam sobre qual equipe deveria ser penalizada, mas tem opiniões diferentes quanto à severidade da punição, então deve ser dada a punição mais severa.

17:9

a) Se ambos os árbitros têm opiniões diferentes sobre a concessão de pontos depois que uma equipe marcou, uma decisão conjunta será aplicada (ver comentário).

b) 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, uma decisão conjunta será aplicada (ver comentário).

Um time out é obrigatório.

Depois da consulta entre os árbitros, eles dão um claro sinal manual e o jogo é reiniciado depois de um sinal de apito (Regras 2:8f, 15:3b).

Comentário:

Os árbitros tomam uma decisão conjunta depois de uma consulta breve entre eles. Se eles não conseguem chegar a uma decisão conjunta, então a opinião do árbitro central prevalecerá.

17:10 Ambos os árbitros observam e controlam o placar, o tempo e o resultado do jogo. Eles são responsáveis por controlar o tempo de jogo. Se houver qualquer dúvida sobre a exatidão do cronômetro, os árbitros encontram uma decisão conjunta (ver também Regra 17:9, Comentário).

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

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

Desqualificações do tipo indicado na Regra 16:8 devem ser relatadas na súmula de jogo.

17:13 As decisões feitas pelos árbitros, incluindo as decisões baseadas nas recomendações dos delegados, com base em suas observações de fatos ou os julgamentos destes fatos são finais.

Apelos podem ser impetrados somente contra as decisões que não estejam em conformidade com as regras .

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

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

Regra 18 - O Cronometrista e o Secretário

18:1 Em princípio, o cronometrista controla o tempo de jogo e os “time outs”.

Geralmente, somente o cronometrista (e, quando aplicável, um dos delegados) deve interromper o jogo quando isto se tornar necessário.

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

Outras tarefas, como o controle do número de jogadores e oficiais de equipe na área de substituição, são consideradas como responsabilidades conjuntas.

Ambos dão suporte aos árbitros no controle das substituições (Regras 17:6, 17:11).

Ver também esclarecimento nº 8 de procedimentos próprios para as intervenções do secretário/cronometrista quando cumprindo algumas das responsabilidades indicadas acima.

Comentário:

Durante eventos da IHF, Continentais ou Nacionais a distribuição de tarefas pode ser organizada de outra maneira.

18:2 Se não há um placar público 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 houver um placar com cronômetro com sinal automático disponível, o cronometrista assume a responsabilidade dando o sinal de término no intervalo e no final do jogo (ver Regra 2:9, comentário).

Quando um jogador é excluído, o secretário confirma isto para o jogador e para os árbitros levantando um cartão. O cartão mostrará "1" para a primeira exclusão do jogador e "2" para a segunda exclusão.



**CONFEDERAÇÃO
BRASILEIRA
DE HANDEBOL**

Filiada a International Handball Federation
Panamerican Team Handball Federation
Confederacion Sudamericana de Balonmano
Comitê Olímpico Brasileiro

Apêndices



**CONFEDERAÇÃO
BRASILEIRA
DE HANDEBOL**

Filiada a International Handball Federation
Panamerican Team Handball Federation
Confederacion Sudamericana de Balonmano
Comitê Olímpico Brasileiro

Os Sinais Manuais dos Árbitros

Os Sinais Manuais dos Árbitros

1. Vantagem
2. Duplo Drible
3. Sobrepassos (andada) ou segurar a bola mais de 3 segundos.
4. Agarrar, segurar ou empurrar.
5. Golpear no Braço.
6. Falta de Ataque
7. Sentido do tiro de Lateral.
8. Tiro de Meta
9. Sentido do tiro livre.
10. Manter a distância de 1 metro.
11. 11.1. Um ponto.
11.2. Dois pontos.
12. Exclusão.
13. Desqualificação.
14. Time Out.
15. Autorização para a entrada na quadra de duas pessoas autorizadas a participar para atendimento durante um time out.
16. Sinal de advertência de jogo passivo.

Orientações

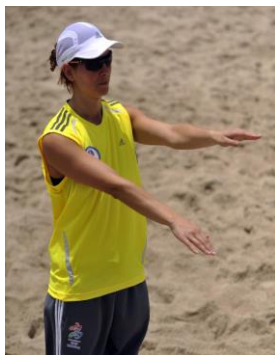
1. Se 1 ou 2 pontos são creditados quando um gol é marcado (regras 9, 14:4, esclarecimento N°1), então o árbitro central deverá indicar isso mostrando 1 ou 2 dedos. Quando 2 pontos são assinalados, o árbitro de gol deverá fazer um giro vertical completo pelo menos, com o braço que indica a pontuação para diferenciar da sinalização dos gols de 1 ponto.
2. No sinal manual N°12: O árbitro indica a violação da regra e aponta para o jogador infrator.
Um braço com o cotovelo semiflexionado, seguro pelo punho com a mão do outro braço, indicando a suspensão.
3. O árbitro usa um cartão vermelho para indicar uma desqualificação "imediate".
4. As desqualificações devem ser claramente confirmadas pelos secretários com um cartão vermelho levantado por este na mesa de controle.
5. Quando um tiro livre ou tiro de lateral é assinalado, os árbitros devem mostrar imediatamente o sentido deste tiro (sinal manual 7 ou 9).
Logo após, será feito, obrigatoriamente, o sinal manual correspondente, para indicar qualquer punição pessoal (sinais manuais 12-13).
Se parecer útil também explicar a razão de um tiro livre ou de um tiro de 6 metros, então a aplicação de um dos sinais entre 1 e 6 dará uma melhor informação.
6. Sinais manuais 11, 14 e 15 são obrigatórios naquelas situações em que se aplicam.
7. Sinais manuais 8, 10 e 16 são usados quando considerados necessários pelos árbitros.

Figuras dos Sinais Manuais

1. Vantagem



2. Duplo Drible



3. Sobrepassos (andada) reter a bola mais de 3 segundos



4. Agarrar, segurar ou empurrar



5. Golpear o braço



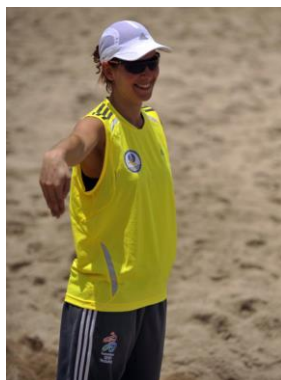
7. Sentido do tiro de lateral



6. Falta de Ataque



8. Tiro de meta



9. Sentido do tiro livre



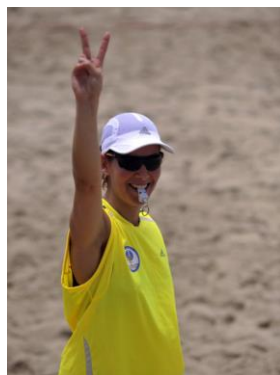
10. Manter a distância de 1 metro.



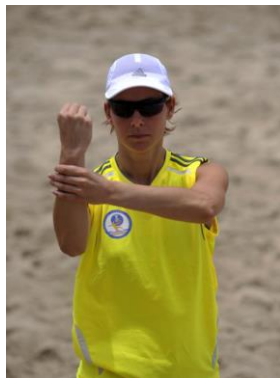
11. 1. Gol de 1 ponto livre



11.2. Gol de 2 pontos



12. Exclusão



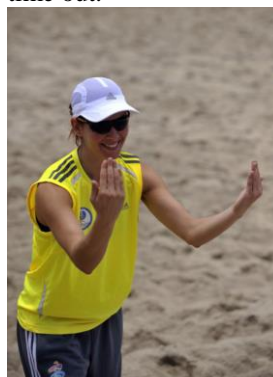
14. Time out



13. Desqualificação



15. Autorização para a entrada na quadra de 2 pessoas autorizadas a participar para atendimento durante um time out.



16. Sinal de advertência de jogo passivo.





**CONFEDERAÇÃO
BRASILEIRA
DE HANDEBOL**

Filiada a International Handball Federation
Panamerican Team Handball Federation
Confederacion Sudamericana de Balonmano
Comitê Olímpico Brasileiro

Esclarecimentos sobre as Regras do Jogo

Esclarecimentos sobre as Regras do Jogo

Conteúdo

1. Marcação de pontos.
2. Circuntancias especiais.
3. Execução do tiro livre após o apito final (Regras 2:10-12).
4. Jogo passivo (Regras 7:10-11).
5. Conduta antidesportiva (Regras 8:4, 16:1d)
6. Conduta antidesportiva grosseira (Regras 8:6, 16:6e).
7. Definição de “clara chance de gol”(Regra 14:1).
8. Interrupção feita pelo cronometrista (Regra 18:1).
9. Shoot out e contra ataque.

1. Marcação de pontos – (Regra 9)

Também nas seguintes situações de gols são marcados dois pontos.

Um gol feito em jogada aérea (Regra 9:2).

Este gol só valerá dois pontos se o jogador que recebe e controla a bola fizer o arremesso ainda no ar (dar uma cortada ou um soco na bola resultará num gol de um ponto apenas).

Comentário:

O espírito e a filosofia de jogo do Handebol de Areia tem que ser respeitados.

Deve haver espaço para gols criativos e espetaculares, que serão recompensados com dois pontos.

O gol é espetacular se ele é resultado de grande habilidade, e isso evidentemente não é o gol de um ponto que está baseado nas habilidades técnicas fundamentais.

A ação final extraordinária e dramática pode ocasionar um gol criativo.

Observação: Se esses gols visam claramente "ridicularizar" os jogadores adversários, devem ser considerados como conduta antidesportiva e nunca devem levar a um "gol de 2 pontos" (Fair Play).

2. Circunstancias especiais

Quando circunstâncias externas (vento, posição do sol, etc.) assim o exigem, os árbitros podem decidir utilizar apenas um dos gols para o "shoot out".

3. Execução do tiro livre após o apito final (Regras 2:10-12).

Em muitos casos, a equipe que tem a oportunidade de executar um tiro livre depois que o tempo de jogo expirou, não está realmente interessada em tentar marcar um gol, ou porque o resultado do jogo já está definido ou porque a posição de cobrança do tiro é muito distante do gol adversário. Mesmo que tecnicamente as regras exijam que o tiro livre deva ser executado, os árbitros devem demonstrar boa compreensão e considerar o tiro livre executado se um jogador que está na posição correta simplesmente deixa a bola cair ou entrega para os árbitros.

Naqueles casos que está claro que a equipe quer tentar marcar um gol, os árbitros devem tentar encontrar um equilíbrio entre permitir esta oportunidade (embora a chance seja muito pequena) e garantir que a situação não se deteriore em um demorado e frustrante "teatro". Isto significa que os árbitros rapidamente devem manter os jogadores de ambas as equipes na posição correta, de modo que o tiro livre possa ser executado sem demora. Os jogadores da equipe executante devem ser advertidos e monitorados de modo que apenas um jogador esteja segurando a bola. Se os jogadores querem deixar a quadra para serem substituídos, eles devem fazê-lo em seu próprio risco. Os árbitros não têm obrigação de protelar o apito até que um substituto tenha chegado na sua posição pretendida.

Os árbitros devem também, estar muito atentos para violações passíveis de punição cometidas por ambas as equipes. Os avanços persistentes dos defensores devem ser punidos (Regras 15:7, 16:1 c, 16:2 f).

Além disso, os jogadores atacantes freqüentemente violam as regras durante a execução. É muito importante não permitir que nenhum gol seja marcado ilegalmente.

4. Jogo passivo (Regras 7:10-11)

Guia Geral:

As aplicações das regras relacionadas ao jogo passivo tem como objetivo de prevenir métodos não atrativos de jogo, e retardos intencionais no jogo. Isto requer que os árbitros analisem o jogo, reconhecendo e julgando métodos passivos de maneira consistente.

Métodos passivos de jogo podem acontecer em todas as fases de ataque de uma equipe, ou seja, quando a bola está se movendo lentamente na quadra, durante a fase de construção ou durante a fase de finalização.

Formas passivas de jogar podem ser usadas relativamente mais freqüentemente nas seguintes situações:

- Uma equipe está um pouco a frente no placar no final do jogo;
- Uma equipe tem um jogador excluído;
- Quando a defesa do adversário tem superioridade numérica.

A utilização do sinal de advertência:

O sinal de advertência deve ser mostrado, particularmente, nas seguintes situações:

1 – Quando as substituições são feitas vagarosamente ou quando a bola se movimenta lentamente na quadra.

Os indicadores típicos são:

- os jogadores estão parados nas imediações do meio da quadra esperando as substituições serem completadas;
- um jogador está parado quicando a bola;
- a bola é jogada para trás na própria meia quadra de jogo, mesmo sabendo que os adversários não estão fazendo nenhuma pressão;
- demora nas execuções dos tiros de meta ou algum outro tiro.

2 – Em conexão com uma substituição tardia depois que uma fase de construção já começou.

Os indicadores típicos são:

- todos os jogadores já tomaram as devidas posições no ataque;
- a equipe começa a fase de construção com um jogo de passes preparatório;
- até esta fase a equipe não empreende uma substituição.

Nota:

A equipe que tentou um contra ataque rápido da sua própria metade da quadra, mas não conseguiu uma oportunidade imediata de marcar um gol depois de alcançar a metade da quadra do adversário, deve ter a oportunidade de fazer uma rápida substituição de jogadores neste estágio.

3 – Durante uma longa e excessiva fase de construção:

Em princípio, uma equipe deve sempre ter permissão a uma fase de construção com um jogo de passes preparatório, antes que eles possam começar uma situação de ataque ao objetivo.

Indicações típicas de uma longa e excessiva fase de construção são:

- o ataque da equipe não conduz a nenhuma ação de ataque objetiva.

Nota :

Uma “ação de ataque objetiva” existe particularmente quando o time atacante usa métodos táticos de ataque para mover-se de tal maneira que ele ganha vantagem espacial sobre os defensores, ou quando ele aumenta ritmo do ataque em comparação com a fase de construção.

- Os jogadores estão recebendo repetidamente a bola, enquanto estão parados, ou distanciando-se da baliza;
- O jogador ficar parado no mesmo lugar quicando ou driblando a bola;

- Quando confrontado por um adversário, o jogador atacante perde rapidamente o interesse em continuar, espera que os árbitros interrompam o jogo ou não ganha nenhuma vantagem espacial sobre o defensor;
- Ações defensivas ativas: métodos de defesas ativas, que previnem os atacantes de aumentar a velocidade, porque os defensores bloqueiam o movimento pretendido da bola e a corrida;
- A equipe atacante realiza um aumento não muito claro da velocidade da fase de construção para a fase de conclusão.

4 – Depois de mostrar o sinal de advertência de jogo passivo:

Depois de mostrar o sinal de advertência de jogo passivo, os árbitros devem permitir à equipe de posse de bola algum tempo para ela mudar a sua ação (os árbitros deveriam reconhecer e tolerar que jogadores mais jovens e equipes com nível técnico menor possam necessitar um tempo maior). Se depois desta fase de construção não houver claro aumento no ritmo e nenhuma ação de ataque ao objetivo pôde ser reconhecida, então os árbitros devem concluir que a equipe, em posse de bola está cometendo jogo passivo.

Nota:

Os árbitros devem ser cuidadosos para não apitarem jogo passivo precisamente no momento em que a equipe atacante está tentando arremessar ou movendo-se em direção ao gol adversário.

Como o sinal de advertência de jogo deve ser mostrado:

Se um árbitro (tanto o árbitro central ou o árbitro de gol) reconhece a atitude de jogo passivo, ele levanta o braço (Gesto Manual Nº 16) para indicar que a equipe não está tentando obter uma oportunidade de marcar o gol. O outro árbitro também deve dar o sinal de advertência.

O sinal de advertência de jogo passivo comunica que a equipe de posse de bola não quer fazer nenhuma tentativa de marcar um gol, ou que está atrasando repetidamente o reinício do jogo.

O sinal de advertência é mantido até:

- que o ataque seja finalizado; ou
- que o sinal de advertência não seja mais válido (veja recomendações abaixo).

Um ataque começa quando uma equipe ganha a posse da bola, e é considerado finalizado quando esta equipe faz um gol ou perde a posse da bola.

O sinal de advertência de jogo passivo normalmente se aplica a todo o restante do ataque. Entretanto, durante um ataque, existem duas situações onde o julgamento de jogo passivo não é mais válido e o sinal de advertência tem que ser parado:

- a) a equipe de posse da bola, arremessa para o gol e a bola rebate na baliza ou no goleiro e volta para a equipe que estava de posse da bola (diretamente ou de um tiro livre);
- b) um jogador ou oficial da equipe defensora recebem uma punição pessoal como descrito na Regra 16 devido à uma falta ou conduta antidesportiva.

Nessas duas situações, deve ser permitido que a equipe de posse da bola tenha uma nova fase de construção.

Se o time atacante requisitou um tempo técnico depois que o sinal de advertência foi mostrado, então o sinal de advertência deve ser mostrado novamente quando o jogo é reiniciado, após o tempo técnico, de modo a enfatizar que a advertência ainda tem efeito.

5. Conduta Antidesportiva (Regras 8:4, 16:1 d, 16:6 b)

São exemplos de conduta antidesportiva:

- a) gritar para o jogador que está executando um tiro de 6 metros;
- b) empurrar a bola para longe durante uma interrupção de maneira que o adversário não possa executar imediatamente o tiro que foi assinalado;
- c) abusar verbalmente de um adversário ou companheiro de equipe;
- d) quando um jogador ou oficial de equipe não libera a bola quando ela para no lado de fora da linha lateral;
- e) demora na execução de um tiro;
- f) agarrar o adversário pelo uniforme;
- g) se um goleiro não libera a bola quando um tiro de 6 metros foi assinalado para o adversário;
- h) se um jogador de campo está repetidamente bloqueando arremessos com o pé ou com a parte abaixo do joelho;
- i) se os jogadores de defesa entram repetidamente dentro da sua área de gol;
- j) se o jogador tenta criar a (incorreta) impressão de que o adversário cometeu uma infração.

6. Atitude Antidesportiva Grosseira (Regras 8:6, 16:6 e)

São exemplos de atitude antidesportiva grave:

- a) comportamento ofensivo (através de conversas, expressões faciais, gestos ou contato) dirigido a outra pessoa (árbitro, secretário, cronometrista, delegado, oficial de equipe, jogadores, espectadores, etc.);
- b) atirar ou empurrar a bola longe depois de uma decisão dos árbitros, se a bola vai tão longe que a ação não pode ser vista como somente uma atitude antidesportiva;
- c) se o goleiro demonstra uma atitude tão passiva quando um tiro de 6 metros está sendo concedido para o adversário, onde o árbitro entenda que ele não está tentando defender o arremesso;
- d) revidar depois de ter recebido uma falta (batendo de volta numa ação reflexa);
- e) arremessar deliberadamente a bola num adversário durante uma parada de jogo, a menos que isto seja feito de maneira que deva ser entendido com uma agressão.

7. Definição de uma “Clara Chance de Marcar um Gol” (Regra 14:1)

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

- (i) um jogador que já tem a bola e o corpo controlados na linha de área de gol do adversário tem a oportunidade de arremessar em gol, sem qualquer oponente estar apto à evitar o arremesso com métodos legais;
- (ii) um jogador que tem a bola e o corpo controlados está correndo (ou driblando) sozinho em direção ao goleiro num contra – ataque, sem qualquer outro adversário estar apto de ficar em frente à ele e parar o contra – ataque;
- (iii) um jogador está em uma situação que corresponda à (i) ou (ii) acima, exceto que o jogador ainda não tem o controle da bola mas está pronto para a recepção imediata da bola; os árbitros devem estar convencidos que nenhum adversário será capaz de evitar a recepção da bola com métodos legais;
- (iv) um goleiro saiu de sua área de gol e um adversário com a bola e corpo controlados tem uma clara e desimpedida oportunidade de arremessar a bola dentro da baliza vazia; (isto se aplica também se defensores estão em posições entre o jogador arremessador e a baliza, mas os árbitros devem então levar em conta a possibilidade para esses jogadores intervirem de uma maneira legal).

8. Interrupções feitas pelo Cronometrista (Regra 18:1)

Se um cronometrista interrompe o jogo devido a uma falta de substituição ou entrada ilegal conforme Regras 4:4, 4:6, 4:13, 4:14, o jogo é reiniciado com um tiro livre para os adversários, normalmente no lugar da infração. Se, contudo, a bola estava numa posição mais favorável para os adversários no momento da interrupção, então o tiro livre deveria ser executado daquele lugar (ver Regra 13:8, 3º e 4º parágrafos).

Em caso de tais infrações, o cronometrista deverá interromper o jogo imediatamente, sem respeitar a “regra da vantagem” em 13:2 e 14:2. Se uma clara chance de marcar um gol é impedida por causa desta interrupção, quando ela é causada por uma infração de parte da equipe defensora, então um tiro de 6 metros deverá ser assinalado de acordo com a Regra 14:1 a.

No caso de outros tipos de infrações que precisarem ser relatados aos árbitros, o cronometrista deverá geralmente esperar até a próxima interrupção do jogo.

Se o cronometrista porém, interrompe o jogo, tal interrupção não pode levar a perda de posse. O jogo será reiniciado com um tiro livre para a equipe que tinha a posse de bola no momento da interrupção. Se, contudo, a interrupção foi causada por uma infração de parte da equipe defensora, e os árbitros julgam que a interrupção prematura impediu uma clara chance de marcar um gol para os adversários, então um tiro de 6 metros deverá ser assinalado em analogia à Regra 14:1 b. Como um princípio geral, infrações observadas e relatadas pelo secretário/cronometrista (exceto conforme as Regras 4:4, 4:6, 4:13, 4:14) não conduzem a punições pessoais.

A premissa por conceder um tiro de 6 metros de acordo com a Regra 4:1 a, como indicado no segundo parágrafo acima, aplica-se também se o árbitro ou delegado técnico (da IHF ou federação continental / nacional) interrompe o jogo por causa de uma infração, quer seja verbal ou punição contra um jogador ou oficial da equipe defensora, no

momento em que a equipe em posse de bola tenha uma clara chance de marcar um gol.

9. “Shoot Out”

Se durante o “shoot out” ou no contra ataque o goleiro ou jogador defensor obstrui a corrida do jogador atacante, causando um contato físico, tanto um tiro de 6 metros quanto uma exclusão serão determinados.

O goleiro defensor ou o jogador sempre terá responsabilidade por este tipo de ação.



**CONFEDERAÇÃO
BRASILEIRA
DE HANDEBOL**

Filiada a International Handball Federation
Panamerican Team Handball Federation
Confederacion Sudamericana de Balonmano
Comitê Olímpico Brasileiro

Regulamento da Área de Substituição

Regulamento da Área de Substituição

1. Cada equipe tem uma área de substituição para os jogadores de campo com 15 metros de comprimento e 3 metros de largura. Estas áreas estão situadas em ambos os lados do campo de jogo no lado de fora da linha lateral (Regra 1:7).
2. Objetos de nenhum tipo podem ser colocados nas áreas de substituições. Garrafas de água e toalhas podem ser mantidos em um dispositivo (por exemplo, caixas) fornecido pela organização do evento.
3. Somente os jogadores e os oficiais de equipe inscritos na súmula estão autorizados a permanecer na área de substituição (Regras 4:2, 4:6).
4. Ambas as equipes tem suas áreas de substituições em seus respectivos lados (Regras 1:7, 2:1)
5. Os oficiais de equipe, na área de substituição, devem estar vestidos com roupas esportivas (Regra 4:8 Comentário).
6. Se um intérprete for necessário, ele deve tomar uma posição atrás da área de substituição.
7. O cronometrista e o secretário assim como os delegados deverão dar apoio aos árbitros monitorando a ocupação da área de substituição antes e durante o jogo.
Se antes da partida houver alguma infração às regras do jogo relacionadas à área de substituição, a partida não pode começar até que as infrações tenham sido corrigidas. Se estas regras são infringidas durante a partida, o jogo não pode continuar depois da próxima interrupção até que o problema tenha sido resolvido.

8. a) Os oficiais de equipe tem o direito e dever de guiar e conduzir a equipe deles durante o jogo, dentro do espírito esportivo e de justiça dentro da concepção das regras. Em princípio eles devem permanecer sentados ou de joelhos em sua área de substituição. Contudo, a um dos oficiais é permitido mover-se dentro de sua área de substituição, especificamente para:
- Conduzir as substituições dos jogadores;
 - Dar conselhos táticos aos jogadores na quadra e na área de substituições;
 - Ministrando cuidados médicos;
 - Requisitar um tempo técnico;
 - Comunicar-se com o secretário/cronometrista; isto se aplica somente para o “oficial responsável pela equipe” e somente em situações incomuns (Regra 4:6).

Em qualquer momento do jogo, a permissão para mover-se em volta aplica-se somente a um oficial por equipe. Além do mais, o oficial da equipe que está se movendo deve respeitar os limites da área de substituição, como definido no item nº 1 acima.

Ao mesmo tempo, o oficial de equipe deve também respeitar a irrestrita necessidade de visão de parte do secretário/cronometrista/delegado.

b) Em princípio, os jogadores na área de substituição deverão permanecer ajoelhados ou sentados. Contudo, é permitido a eles se mover pela área de substituição quando estão se preparando para entrar na quadra de jogo se isso não for feito de uma forma perturbadora.

c) Não é permitido aos oficiais de equipe e jogadores:

- Interferir ou insultar os árbitros, delegados, secretários, cronometristas, jogadores, oficiais de equipe, ou espectadores comportando-se provocativamente, protestando ou de outra maneira antidesportiva (verbalmente, expressões faciais ou gestos);
- Deixar a área de substituição com o propósito de influenciar no jogo;

- ficar em pé ou mover-se junto da linha lateral enquanto aquecendo.

Oficiais de equipe e jogadores geralmente deverão permanecer na área de substituição de sua equipe. Se um oficial de equipe, no entanto, deixa a área de substituição para outra posição, ele perde o direito de orientar e gerenciar sua equipe e deve retornar para a área de substituição para recuperar o seu direito.

De modo mais geral, os jogadores e oficiais de equipe permanecem sob a jurisdição dos árbitros/delegados durante todo o jogo, e as regras normais para aplicar punições pessoais também se um jogador ou oficial decide tomar uma posição longe da quadra e da área de substituição. Portanto, conduta antidesportiva, conduta antidesportiva grosseira e conduta antidesportiva grave devem ser punidas da mesma maneira como se a violação tivesse ocorrido na quadra ou na área de substituição.

9. Se o Regulamento da Área de Substituição for infringido, os árbitros são obrigados a agir de acordo com as Regras 16:1d, 16:2 c-d ou 16:6 b, e, h (advertência verbal, exclusão, desqualificação).
10. Se os árbitros falham em notificar uma infração do regulamento da área desubstituição, eles devem ser informados sobre isto pelo secretário/cronometrista durante a próxima interrupção do jogo.

11. Interferências do(s) Delegado(s):

Os Delegados Técnicos da IHF, Federação Continental ou Nacional que estão encarregados do jogo, tem o direito de informar aos árbitros sobre uma eventual decisão contrária as regras de jogo (exceto no caso de uma decisão dos árbitros com base nos fatos observados) ou sobre uma violação do regulamento da Área de Substituição.

O delegado pode interromper o jogo imediatamente. Neste caso, o jogo é reiniciado com um tiro livre para a equipe que não cometeu a violação que levou à interrupção.

Se a interrupção é causada por uma violação cometida pela equipe defensora e a interrupção provoca a destruição de uma clara chance de gol, então um tiro de 6 metros deve ser marcado, conforme a Regra 14:1a.

Os árbitros são obrigados a dar punições pessoais de acordo com as instruções do delegado.

Os factos relacionados com a desqualificação devem ser comunicados por escrito (Rule16:9).



**CONFEDERAÇÃO
BRASILEIRA
DE HANDEBOL**

Filiada a International Handball Federation
Panamerican Team Handball Federation
Confederacion Sudamericana de Balonmano
Comitê Olímpico Brasileiro

Regulamento do Uniforme dos Atletas

Regulamento do Uniforme dos Atletas

Os uniformes e acessórios contribuem ajudando aos atletas a aumentar o seu desempenho, bem como permanecer com uma imagem esportiva coerente e atraente no esporte.

Esta parte das regras fornece todos os detalhes relativos às especificações dos uniformes e acessórios com relação a cor, estilo, quantidade, tecido e as identificações de marca, que se esperam que todas as equipes e organizadores utilizem.

A organização da competição deve verificar os uniformes esportivos de cada equipe participante durante a Reunião Técnica (TM) e durante o evento. Todos os uniformes esportivos masculinos e femininos devem corresponder às normas indicadas a seguir. De acordo com a Carta Olímpica, mensagens religiosas, políticas e raciais são estritamente proibidas nos uniformes esportivos.

1. Camisetas regatas para o masculino e top no feminino

O estilo das camisetas regatas/tops devem estar de acordo com os gráficos apresentados. As camisetas regatas dos homens devem ser sem mangas e justas, e respeitar o espaço para os impressos necessários. As partes superiores das mulheres devem ser justas, bem como conter partes cavas na parte dos ombros nas costas, sempre respeitando o espaço para os impressos necessários. Não é permitido usar nenhum tipo de camisa ou camiseta por baixo dos tops ou das camisetas regatas.

Cor

As camisetas regatas/tops serão de cores brilhantes e claras (ou seja, vermelho, azul, amarelo, verde, laranja e branco), na tentativa de refletir as cores normalmente utilizadas na praia.

Propagandas e marcas

- Logos do patrocinador ou do promotor:

Patrocínios ou logos podem ser impresso na parte da frente e de trás da regata dos homens e na parte da frente e de trás do tops das mulheres.

- Logotipo do fabricante:

O logótipo do fabricante é impresso na parte da frente das camisetas regatas/tops e não deve exceder 20 cm².

Número dos Atletas

Os números dos atletas (de aprox. 12x10 centímetros para as camisetas regatas dos homens e 8x6 centímetros para os tops das mulheres) devem ser colocadas na parte da frente e de trás da camiseta regata dos homens e dos tops das mulheres. Esta informação deve ser impressa em cor contrastante com a da parte superior da camiseta regata dos homens e do top das mulheres (ou seja, claro em uma parte escura ou escuro numa parte clara).

2. Shorts para o masculino e biquíni para o feminino

Os membros da equipe devem usar shorts ou biquínis idênticos. Atletas do sexo masculino devem usar shorts conforme o gráfico em anexo. Os shorts dos jogadores, não necessitam ser justos, mas devem estar pelo menos 10 centímetros de distância acima da patela. As atletas do sexo feminino devem usar um biquíni conforme o gráfico em anexo. O ajuste, o corte e o ângulo devem seguir as especificações. A largura lateral deve ser de no máximo 10 centímetros.

As equipes estão autorizadas a ter logotipos de patrocinadores (incluindo fabricante) em seus

shorts/biquínis, localizado em qualquer posição e de qualquer tamanho.

Não há nenhuma limitação no número de patrocinadores para ser exibido nos shorts/biquínis. É obrigatória a impressão do nome dos atletas nos shorts/biquíni.

Os respectivos oficiais da equipe devem apresentar uniformes de sua própria equipe (Camisetas Regatas/Tops, Shorts/Biquínis) para aprovação durante o congresso técnico da competição.

Não são permitidos a utilização de camisas ou camisetas sob a parte superior (camisetas regatas ou tops).

Além disso, qualquer calça térmica deve ter a mesma cor da respectiva parte do uniforme.

Temperatura fria

Durante condições climáticas severas, os jogadores serão autorizados a usar uniformes compostos por camisa apertada, calças apertadas longos (até o tornozelo e não até os joelhos). Estes devem ser consistentes em estilo e cor seguindo as mesmas regras de de marketing para shorts e biquínis dos jogadores, independentemente do tamanho e posição. A organização de competição será responsável por permitir ou não aos jogadores usar um uniforme especial, sempre que isto seja necessário, após consulta com a equipe médica oficial.

O uniforme de tempo frio será composto por uma camisa apertada com manga longa ou curta e ou calças compridas apertadas. Este uniforme deve ser apertado para o corpo e consistente em estilo, cor e comprimento para todos os atletas de uma mesma equipe.

Para as parte superior dos uniformes de frio, os logotipos de patrocinadores são permitidos para homens e mulheres. Para calças de tempo frio, os logotipos de patrocinador são permitidos tanto para os homens (que vestem seus shorts em cima) quanto para as mulheres (não vestindo seus biquínis por cima), de acordo com a sua preferência.

Uniformes Masculinos



Uniformes Femininos





**CONFEDERAÇÃO
BRASILEIRA
DE HANDEBOL**

Filiada a International Handball Federation
Panamerican Team Handball Federation
Confederacion Sudamericana de Balonmano
Comitê Olímpico Brasileiro

Regulamento da Qualidade da Areia e da Iluminação

Requisitos de Qualidade da Areia no Handebol de Areia

A seleção de areia é provavelmente o fator mais importante na construção da quadra de jogo. A areia deve ser peneirada para um tamanho aceitável e não pode muito grossa, deve ser livre de pedras, conchas e partículas perigosas. A areia não pode ser muito fina a ponto de causar poeira e ficar retida na pele.

Qualquer areia que é usada deve se enquadrar nas seguintes especificações:

- Areia Lavada: A areia deve ser duas vezes lavada e isenta de sedimentos e argilas, a fim de evitar a compactação.
- O tamanho das partículas: O tamanho das partículas de areia deve ser entre 0,5 e 1 milímetro para permitir a drenagem apropriada e uma segurança máxima.
- A forma das partículas: Uma forma sub angular vai resistir a compactação e auxiliar a drenagem.
- Cor: a areia deve ser de cor que absorva menos calor com brilho mínimo.
- Fonte: A areia à base de granito (não-calcário - sem cálcio ou calcário) permanece estável em todas as condições de tempo e não é afetada pela chuva ácida.

Para encontrarmos alta qualidade a Areia para a prática Handebol de Areia, a seguinte fórmula deve ser seguida:

NOME	Diâmetro da Partícula	Especificações (%de retenção de partículas)
Cascalho Fino	2.0mm	0%
Areia muito grossa	1.0mm – 2.0mm	0% - 6%
Areia Grossa	0.5mm – 1.0mm	Mín. 80%
Areia Média	0.25mm – 0.05mm	Máx. 92%
Areia Fina	0.05mm – 0.15mm	Não mais de 2.0%
Lodo e Argila	Menos do que 0.05mm	Não mais do que 0.15%

Requisitos para Iluminação da Quadra de Handebol de Areia

Se o jogo vai ser jogado durante a noite, a quadra de jogo deve ser iluminada para permitir aos jogadores, os oficiais, os espectadores e os telespectadores verem a ação claramente. Isto significa que os níveis de claridade, contraste e brilho devem ser concebidos corretamente ao longo de toda a área de jogo. Os níveis de iluminação também dependem do tamanho do local.

Em caso de competições internacionais à noite, uma iluminação artificial de 1000-1500 lux (mínimo), medido a 1 metro acima da superfície de jogo, deve estar disponível. A luz artificial também pode estar funcionando durante o dia - mediante pedido da televisão - a fim de reduzir o impacto da sombra.

Parâmetros

Indicativos de Níveis Mínimos de Iluminação

Treinamentos	120 lux
Competições Locais	Mais de 400 lux
Competições Internacionais	1000 a 1500 lux