

# ORIENTAÇÕES

## Técnico-administrativas

---

# ÉPOCA 2024/25



CONSELHO DE  
**ARBITRAGEM**  
Federação de Andebol de Portugal

# Chegada ao **PAVILHÃO**

1

## **Jogos PO1 e PO20**

Os Delegado(a)s(as) devem chegar ao pavilhão com antecedência mínima de **90 minutos**.

2

## **Outros Jogos**

Os Delegado(a)s(as) devem chegar ao pavilhão com antecedência mínima de **60 minutos**.

3

## **Árbitros**

Os Árbitros devem chegar ao pavilhão com antecedência mínima de **60 minutos**.

4

## **Observadores**

Os Observadores devem chegar com a antecedência necessária para garantir um bom desempenho.

# Vestuário dos **Quadros** **de Arbitragem**

---

## **Árbitros**

- PO1 e PO09 Vestuário business formal, semi formal ou business casual, podendo ser dispensado o uso de gravata
- Restantes provas. livre escolha entre vestuário desportivo ou civil

## **Delegados**

- Vestuário business formal ou semi formal, sendo obrigatório o uso de gravata.

## **Observadores**

- Vestuário smart casual
- Não podem apresentar vestuário com conexões clubistas, políticas ou religiosas

# Vestuário dos **Outros** **Intervenientes do Jogo**

---

## **Oficiais de Equipa**

- Livre escolha entre vestuário desportiva ou civil.

cores que podem causar confusão com os jogadores de campo da equipa adversária não são permitidas - III. REGULAMENTO DA ZONA DE SUBSTITUIÇÕES (Livro de Regras)

## **Oficiais de Mesa**

- Vestuário smart casual
- Não podem apresentar vestuário com conexões clubistas

## **Director de campo**

- Livre escolha entre vestuário desportivo ou civil

# Equipamento dos **Árbitros**

1

## Regra 17:13

O equipamento preto é prioritariamente utilizado pelos árbitros.

2

## Uso de Emblemas

Os Árbitros devem usar o emblema oficial da Federação de Andebol de Portugal em todas as provas nacionais.

3

## Equipamentos Iguais

Os equipamentos dos Árbitros devem ser iguais entre si.

4

## Publicidade

Não é permitida a exibição de publicidade no local de competição, exceto a contratada pela Federação.

4

## Equipamentos Eletrónicos

O Conselho de Arbitragem incentiva a utilização de equipamentos eletrónicos de comunicação, mas a sua utilização carece de aprovação.



**Cores oficiais**

# Acesso ao **Balneário dos Árbitros**

**1** Dirigentes do Conselho de Arbitragem

**2** Oficiais A das Equipas

**3** Delegado(a) da Federação

**4** Observador (Nomeado)

**5** Tutor

**DURANTE O INTERVALO**

**Árbitros**

**Dirigentes do CA-FAP**

# Sala para **Reunião Técnica e Fecho do Boletim de Jogo (1/2)**

## Reunião Técnica

A equipa visitada deve possuir uma **sala condigna** para a reunião técnica.

## Fecho Boletim de Jogo

Os **Árbitros, Delegados da FAP e Oficiais de Mesa** preenchem o boletim de jogo após o jogo.

## Responsabilidade

O Delegado(a) **é responsável pelo fecho do boletim de jogo** em jogos de determinadas competições.



# Sala para **Reunião Técnica e** **Fecho do Boletim de Jogo (2/2)**

## Pessoas Autorizadas

- Delegado(s)
- Diretor de Campo
- 1 Oficial de cada Equipa
- Polícia (P.S.P./G.N.R.)
- Membros do C.A.

## Provas

- PO.01 – PO.01A – PO.20\* – PO.22
- PO.09 – PO.09A – PO.23\* – PO.24

\*a partir dos 1/8avos de final

## 60 minutos

antes da hora prevista para início do jogo

1

## **Sorteio**

O sorteio é efetuado pelos Árbitros com a antecedência necessária. Junto da mesa de cronometragem com um oficial ou jogador, desde que conste na listagem de participantes

2

## **Aquecimento**

As equipas efetuam o aquecimento no lado em que vão iniciar o jogo.

3

## **Bola**

Os clubes devem apresentar a bola oficial na mesa ou no balneário dos Árbitros, com a antecedência necessária.

Compete aos Árbitros determinar qual a bola a utilizar no jogo.



# Equipamentos dos Jogadores

---

## 1 Equipamento do Clube

Os jogadores devem estar equipados com o equipamento correspondente ao seu clube.

## 2 Número Regulamentar

O equipamento deve ser identificado pelo número regulamentar, na parte da frente (mínimo 10 cm) e de trás da camisola (mínimo 20 cm), com numeração entre 1 e 99. A cor dos números deve contrastar claramente com as cores e desenho da camisola.

## 3 Equipamentos Regulamentares

Apenas é permitida a utilização de equipamentos regulamentares de acordo com as regras de jogo (**ver exemplos**).



## Mangas

- A utilização de mangas térmicas por baixo dos equipamentos de jogo é autorizada, devendo estas ser da mesma cor da camisola de jogo.





## Calções Térmicos

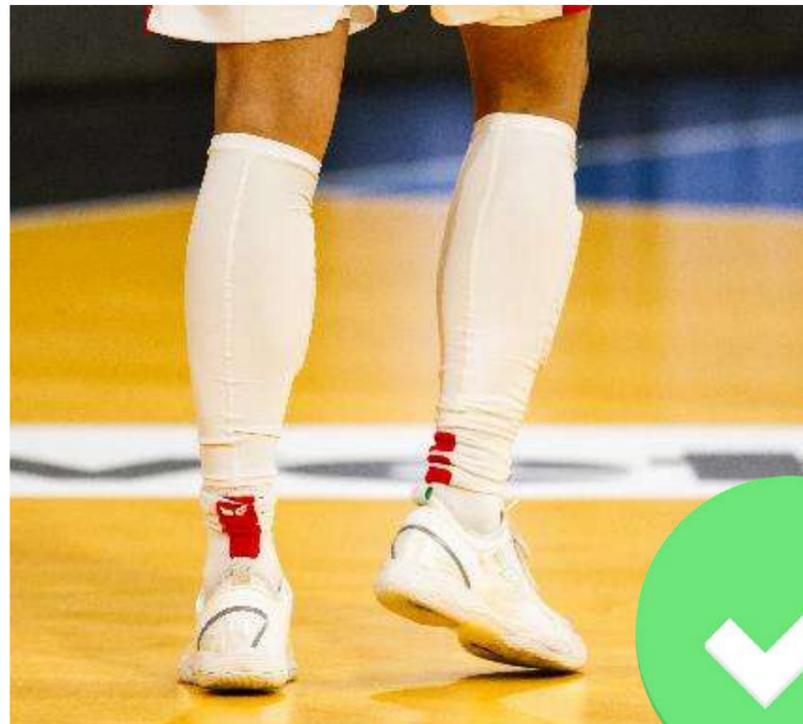
- A utilização de calções térmicos está autorizada, devendo ser da cor dos calções do equipamento, contudo, está autorizada a utilização de calções térmicos pretos, independentemente da cor do equipamento, desde que, toda a equipa jogue com a mesma cor de calções térmicos.





## Meias e suportes de compressão

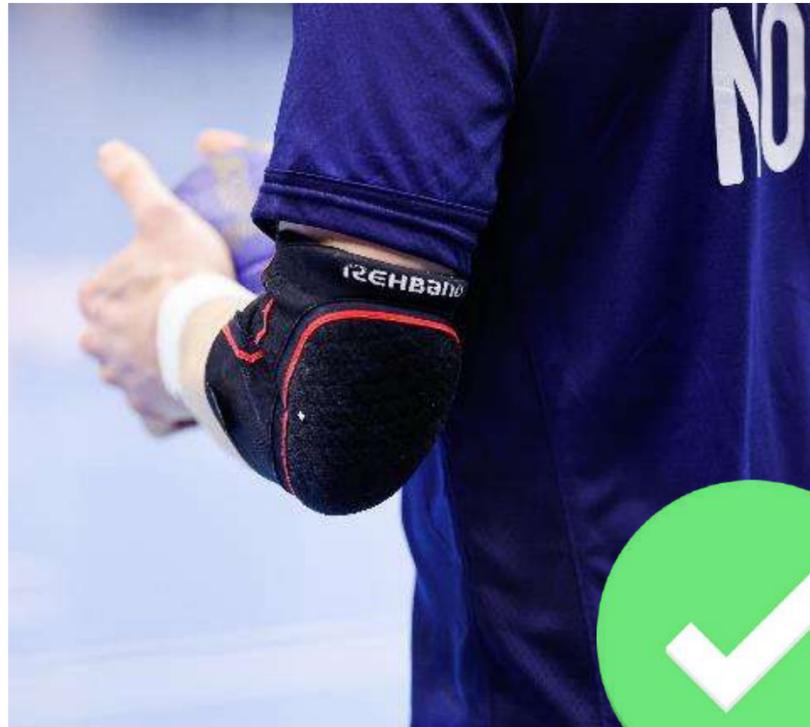
- As meias devem ser da mesma cor para todos os jogadores da mesma equipa;
- São permitidos suportes de compressão para a perna na mesma cor das meias.





## Equipamento de proteção - parte superior do corpo

- Cotoveleiras bem acolchoadas feitas de materiais macios e finos são permitidas e podem ser de qualquer cor.
- São permitidos protetores de cotovelo feitos de materiais macios e finos ou suportes de cotovelo (neoprene) de qualquer cor com uma ou mais almofadas grandes e espuma protetora. A almofada deve ter uma estrutura em relevo para melhor movimentação e permitir que o cotovelo deslize no chão.





## Equipamentos de proteção - parte inferior do corpo (1/2)

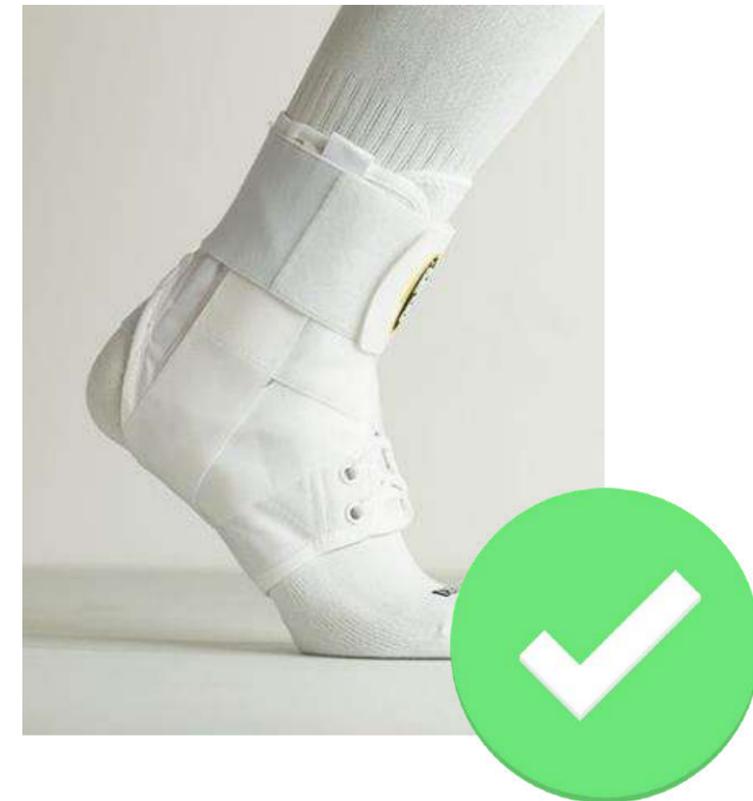
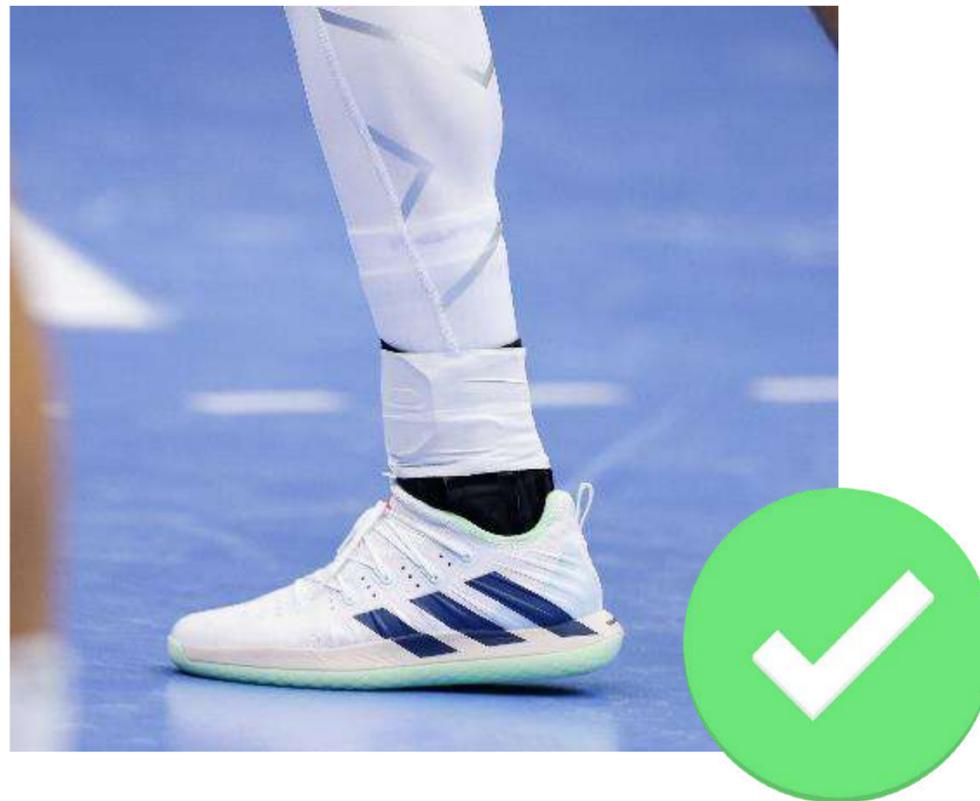
- Os protetores de joelho feitos de materiais macios e finos são permitidos e podem ser de qualquer cor
- Todos os componentes rígidos devem estar totalmente cobertos com ligaduras de espuma protetoras ou produtos similares (sem perigo para os adversários).
- São permitidos protetores de joelhos ou joelheiras (de neoprene) de qualquer cor com uma única almofada grande e espuma protetora. A almofada deve ter uma estrutura em relevo para melhor movimentação e permitir que o joelho deslize no chão.





## Equipamentos de proteção - parte inferior do corpo (2/2)

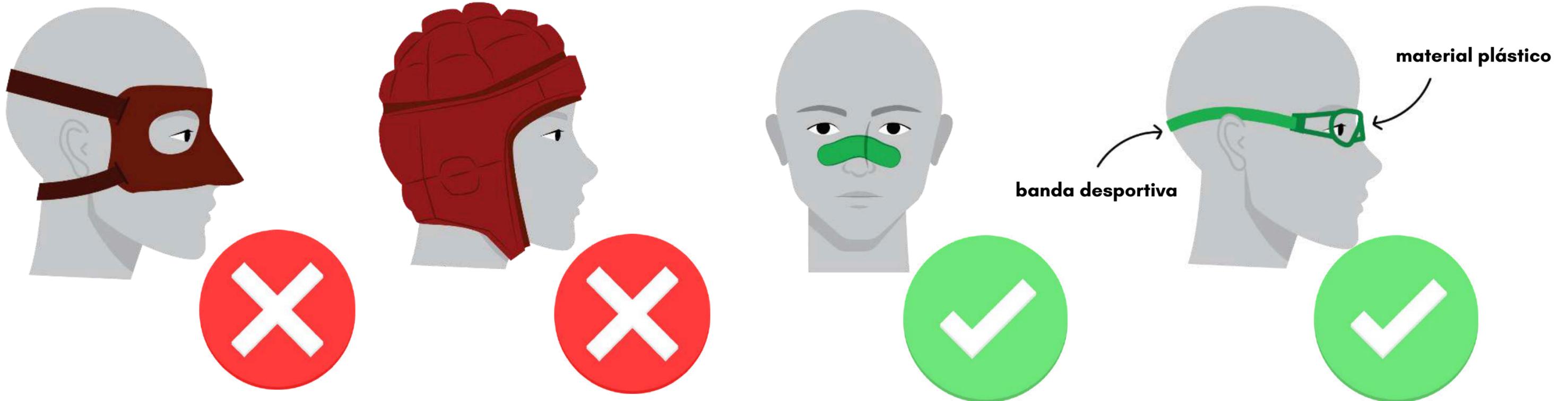
- Os protetores das articulações do tornozelo ou estabilizadores rígidos são permitidos se todos os componentes rígidos estiverem totalmente cobertos com ligaduras protetoras de espuma ou produtos similares (sem perigo para os adversários). Os protetores e a fita devem ser da mesma cor das meias.
- Os tornozelos com tiras são permitidos se não existirem componentes rígidos. Os protetores e a fita devem ser da mesma cor das meias.





## Equipamentos e acessórios - Cabeça/Cara (1/3)

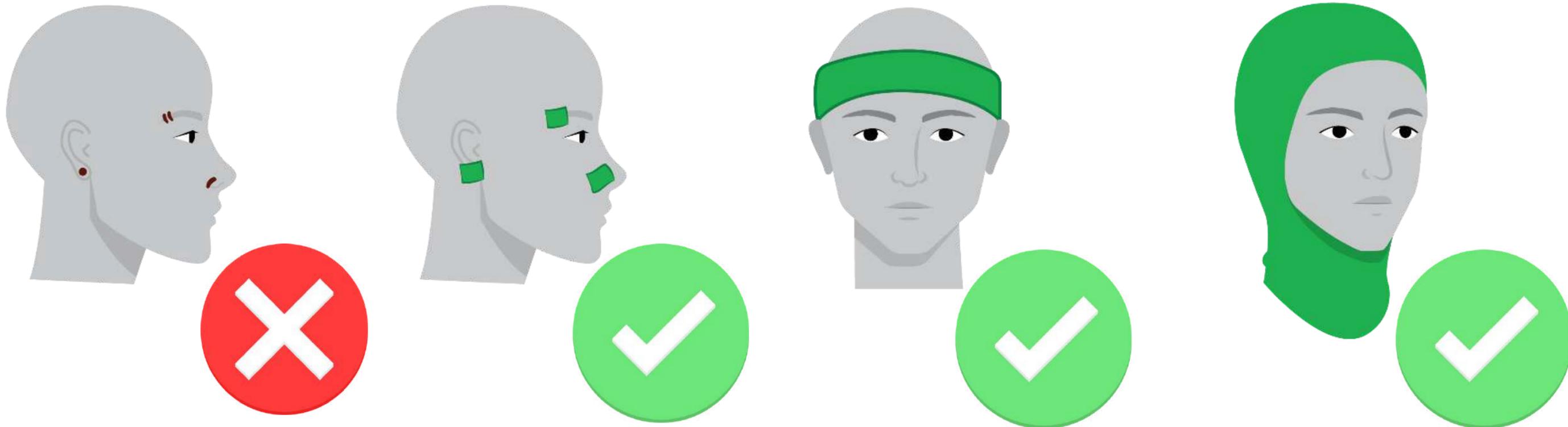
- Não são permitidas máscaras e capacetes.
- São permitidas proteções para o nariz feitas de materiais macios e de uma só cor e fitas.
- São permitidos óculos desportivos e óculos de proteção com bandas desportivas especiais, lentes de plástico sólido e hastes feitas de silicone ou outros materiais elásticos.





## Equipamentos e acessórios - Cabeça/Cara (2/3)

- Brincos e piercings pequenos são permitidos desde que totalmente cobertos com fita adesiva.
- Só são permitidas fitas elásticas, finas e estreitas.
- São permitidos lenços desportivos elásticos e de uma só cor. Se vários jogadores de uma equipa usarem lenço na cabeça, deverão ser da mesma cor.





## Equipamentos e acessórios - Cabeça/Cara (3/3)

- São permitidos protetores bucais transparentes e de cor única.
- Os ganchos de cabelo feitos de materiais macios são permitidos. Os agrafos de metal e/ou plástico devem ser removidos ou totalmente cobertos com fita adesiva.



# Lista de Participantes e Identificação

## 1 Inscrição de Jogadores

Os clubes devem apresentar a lista de participantes e os Cartões de Identificação de Participante de Andebol (CIPA) dos jogadores 30 minutos antes do início das provas nacionais e 15 minutos antes das provas regionais.

## 2 Identificação dos Jogadores

Os Árbitros devem identificar todas as pessoas inscritas na lista de participantes através dos seus cartões CIPA e do sistema de informação do Portal da Federação de Andebol de Portugal.

## 3 Alterações na Lista

As listas de participantes podem ser completadas ou retificadas nos termos definidos nas Regras de Jogo. As alterações devem ser efetuadas presencialmente e devidamente documentadas.

## 4 Verificação de Identidade

Caso os Árbitros não tenham acesso ao sistema de informação da Federação, devem verificar a identidade dos jogadores através de documento de identificação com fotografia.

# Presença Obrigatória do Treinador

---

## Presença Obrigatória

Nenhum jogo pode realizar-se sem a presença de um treinador certificado inscrito para cada equipa.

## Treinador Certificado

Caso uma equipa apresente um treinador com **Titulo Profissional de Treinador Desportivo** para um grau inferior ao exigido, os Árbitros devem realizar o jogo e mencionar esse facto no relatório.

# Oficiais **de Equipa**

---

## Inscrição

As equipas podem inscrever **4 Oficiais** no boletim de jogo.

## Responsabilidades

O Oficial “A” é o **responsável pela equipa**. Apenas o treinador principal deve dar indicações técnicas à equipa. Pontualmente outro Oficial poderá fazê-lo.

## Comportamento

Os oficiais de equipa **apenas podem** ir à mesa para pedir time-out ou esclarecimentos, não podendo contestar as decisões da equipa de arbitragem.

# Zona dos **Treinadores** (1/2)

## Definição da Zona

A zona dos treinadores começa a **3,5m da linha central e termina a 8m da linha exterior** de baliza, incluindo a área atrás do banco.

As linhas restritivas da área técnica são dadas para fins informativos.

## Marcação da Zona

O limite da zona dos treinadores deve ser marcado por uma **linha de 50 cm de comprimento e 5 cm de largura**.

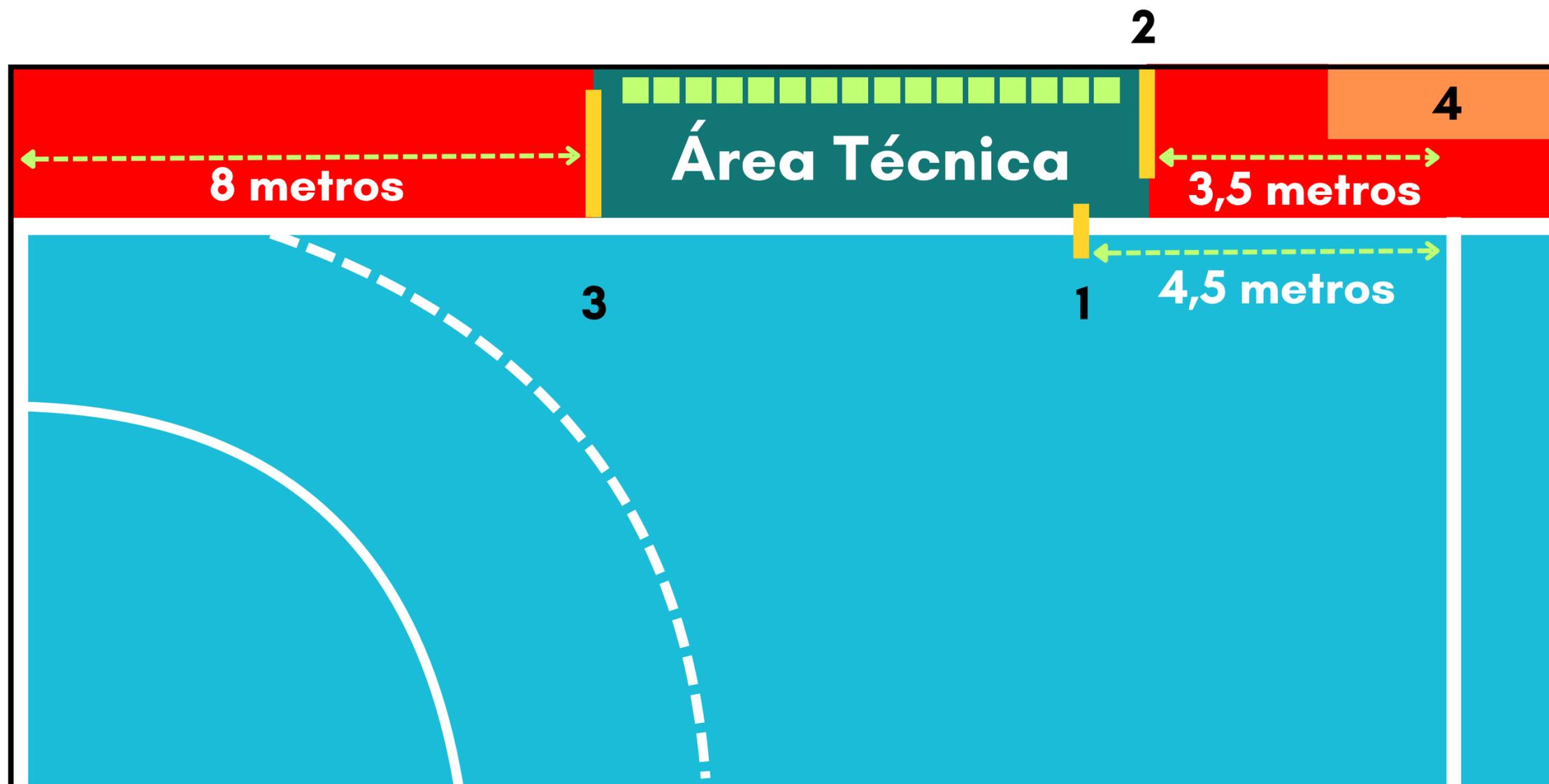
Tem início a 30 cm de distância na parte exterior à linha lateral e o fim/limite ligado à parte exterior da linha lateral do campo

## Responsabilidade

É da **responsabilidade do Delegado/Árbitros** verificar a conformidade da marcação da zona dos treinadores.



# Zona dos Treinadores (2/2)



## Legenda:

- 1** Linha de Substituição
- 2** Início da área técnica
- 3** Fim da área técnica
- 4** Mesa Secretário/  
Cronometrista/ Delegado

# Diretor de **Campo**

## Funções

- **Receber** a equipa de arbitragem, os clubes e o Delegado(a) da F.A.P.
- **Despedir-se** da equipa de arbitragem, dos clubes e do Delegado(a) da F.A.P.
- **Não pode exercer simultaneamente** as funções de “Oficial” ao jogo.

## Responsabilidades

- Manter-se **disponível para qualquer contacto** antes, durante o jogo e até ao abandono da área desportiva.
- Deve ter CIPA e estar devidamente inscrito e habilitado com os requisitos de formação exigíveis.

# Protocolo de **Começo de Jogo**

## **1** Respeito ao Protocolo

Os Árbitros devem respeitar os protocolos de início de jogo determinados nos Regulamentos da Federação para cada prova.

## **2** Início Pontual

O protocolo de começo de jogo deve ser iniciado com a antecedência necessária para que o jogo comece no horário estabelecido.

## **3** Equipamento Obrigatório

Os jogadores devem efetuar o protocolo de começo de jogo devidamente equipados com o equipamento que irão utilizar no jogo.

**30'** - Entrega das Listas de Participantes (**no máximo** até 30 minutos antes do início de jogo)

**20'** - Conformidade e acreditação dos Oficiais (A,B,C e D);

**15'** - Entrega dos Cartões T1 e T2 aos Oficiais 'A' de cada Equipa;

**10'** - Sinal Sonoro 10' antes do início de jogo

**8'** - Apresentação das Equipas

**0'** - Início do Jogo

# Intervalo **do Jogo**

---

## **Duração do Intervalo**

A Federação estabelece a duração do intervalo em 15 minutos para o escalão de Seniores e de 10 minutos para os restantes escalões.

## **Exceções**

As exceções à duração do intervalo devem ser autorizadas e coordenadas para efeitos de transmissão televisiva.

# Time-Out (de Equipa)

1

## Utilização do Time-Out

Cada equipa pode utilizar **3 Time-Out por jogo**, no máximo dois por cada parte. Sendo que nos **últimos 5 min do jogo só podem utilizar um time-out**.

2

## Entrega do Cartão

Qualquer oficial de equipa pode efetuar a entrega do cartão verde de Time-Out..

Tem de o **colocar sobre a mesa em frente do Oficial de Mesa ou Delegado(a)**.

3

## Restrições

Não é permitido utilizar o Time-Out durante o(s) prolongamento(s).

4

## Fornecimento de Cartões

A equipa visitada deve fornecer 6 cartões verdes de Time-Out para que sejam utilizados por ambas as equipas.

# Jogador **Lesionado**

1

## **Assistência Médica**

O parágrafo 1 da alínea 4:11 da Regra 4, relativa ao jogador lesionado que precisa de assistência médica dentro do terreno de jogo e fica impedido de participar durante 3 ataques da sua equipa é aplicável nas provas nacionais especificadas.

- **PO.01 - PO.01A - PO.02 - PO.03 - PO.04 - PO.20 - PO.22**
- **PO.09 - PO.09A - PO.10 - PO.23 - PO.24**

2

## **Exceções**

Nas restantes provas não se aplica o disposto no parágrafo 1 da Regra 4:11, pelo que os jogadores lesionados que recebem assistência médica dentro do terreno de jogo, não terão de abandonar o mesmo e esperar durante 3 ataques da sua equipa para poder reentrar.

# Falta de **Árbitros**

1

## **Um Árbitro**

Se faltar um Árbitro, ele deve encontrar outro Árbitro presente no pavilhão para dirigir o jogo.

2

## **Sem Árbitros**

Se não houver Árbitros, o jogo pode ser dirigido por técnicos ou dirigentes inscritos, com o acordo das equipas.

3

## **Jogadores**

Em última instância, o jogo pode ser dirigido por um jogador de cada equipa, com menos um jogador em campo.

4

## **Conclusão**

Se o jogo começar com Árbitros de recurso, ele deve terminar com a mesma dupla.

# Falta de **Oficiais de Mesa**

## **Oficial de Mesa de Clube (OMC)**

---

### Ausência de OMC

A ausência de OMC não impede a realização do jogo.

Cada equipa indica um oficial para desempenhar as funções de oficial de mesa.

### Prescindir de OMC

Se uma equipa prescindir do direito de indicar um oficial de mesa, a outra equipa poderá indicar duas pessoas.

A equipa visitada não pode prescindir do direito de apresentar oficial de mesa.

### Relatório

Os Árbitros devem mencionar no relatório as pessoas que desempenharam a função de oficial de mesa.

Se alguma equipa prescindiu do direito de indicar um oficial de mesa, isso também deve ser mencionado.

# Não Realização do **Jogo**

1

## **Esforços para Realização**

Os Árbitros devem desenvolver todos os esforços para que o jogo se realize.

2

## **Tempo de Espera**

Se o jogo ainda não se tiver iniciado, a equipa de arbitragem deverá esperar 45 minutos.

3

## **Suspensão**

A decisão de suspender temporária ou definitivamente um jogo cabe aos Árbitros.

4

## **Segurança**

Caso o não início do jogo ou a sua suspensão sejam causados por falta de segurança, a equipa de arbitragem deve aguardar que as autoridades policiais assegurem que os problemas estão sanados.

5

## **Relatório**

A não realização ou suspensão do jogo deve ser devidamente fundamentada no relatório dos Árbitros.

# Cartão Branco / Fair Play

## Objetivo

O Cartão Branco visa reconhecer e premiar as ações de respeito e fair play.

## Aplicação

O cartão branco aplica-se obrigatoriamente em todas as competições.

## Relatório

Os Árbitros e Delegados devem mencionar no relatório do jogo a amostragem dos cartões brancos.

## Exemplos

Comunicado Oficial relativo ao cartão brancos contempla alguns exemplos de situações, no entanto deve ser exibido em todas as ações que os árbitros considerem ser de respeito e fair play

# Observadores



1

## Nomeações

As nomeações dos Observadores são **confidenciais**.

2

## Acesso

O clube visitado tem obrigatoriamente de facultar livre acesso ao jogo ao Observador.

3

## Antecedência

O Observador deve comparecer no pavilhão com a necessária antecedência.

4

## Após o Jogo

Após o término do jogo, deve ser facultado ao Observador nomeado o acesso ao balneário dos Árbitros.

# Protesto **de Jogo**



## Fundamentos

Falta de  
qualificação dos  
jogadores

Condições  
irregulares da área  
de competição

Erros de  
arbitragem

## Apresentação

Antes do início do jogo

Após o jogo

## Responsável

Oficial A responsável de equipa

# Envio de **Relatórios**

---

## **Delegado**

Os Delegados devem enviar o relatório, para o Conselho de Arbitragem, **até 48h** após o término do jogo.

([avaliacao.arbitrosefpa.pt](mailto:avaliacao.arbitrosefpa.pt) | [c.arbitragemefpa.pt](mailto:c.arbitragemefpa.pt))

## **Observador**

Os Observadores devem enviar o relatório de observação, para o Conselho de Arbitragem e para os Árbitros observados, até **48 horas** após o fim do jogo em caso de observação presencial e **72 horas** em caso de video observação ([avaliacao.arbitrosefpa.pt](mailto:avaliacao.arbitrosefpa.pt))

Deve ser atribuída a seguinte nomenclatura aos documentos supra elencado:

- **RELA\_DEL\_número do jogo - nome e apelido**
- **RELA\_OBS\_número do jogo - nome e apelido**

# Relatório **Marketing**

---

1

## **Obrigatório**

Os Delegados terão de elaborar um relatório de marketing em todos os jogos da PO1.

2

## **Envio**

Este relatório deve ser enviado conjuntamente com o relatório do Delegado(a)

# Envio dos **Boletins de Jogo (1/2)**

1

## **Documentos**

Os Árbitros devem enviar para o Conselho de Arbitragem, após o fim do jogo, os documentos infra elencados pela seguinte ordem:

- i. Lista de Participantes Equipa Visitada;
- ii. Lista de Participantes Equipa Visitante;
- iii. Diretor Campo / Coordenador de Segurança;
- iv. Folha de Rascunho;
- v. Relatório ocorrências administrativas;

2

## **Nomenclatura**

Deve ser atribuída a seguinte nomenclatura aos documentos supra elencado: "número do jogo - ordem do documento".



# Envio dos **Boletins de Jogo (2/2)**

Por exemplo, no jogo n.o 1234 deverá ser dada a seguinte denominação aos documentos: “Jogo 1234 - 1”, “Jogo 1234 - 2”, “Jogo 1234 - 3”, “Jogo 1234 - 4”, “Jogo 1234 - 5” e “Jogo 1234 - 6”.

Em alternativa ao disposto no número anterior, poderão ser enviados num único ficheiro, pela mesma ordem, todos os documentos elencados na alínea a), dando-se o nome correspondente ao “número do jogo - U”. Por exemplo, no jogo n.o 1234 deverá ser dada a seguinte denominação: “Jogo 1234 - U”.

## **3 Envio**

Os Árbitros devem enviar para o Conselho de Arbitragem, até 48 horas após o fim do jogo, os originais dos documentos elencados.

# Pedidos de **Dispensa**

---

É considerada dispensa a indisponibilidade de um dia total (1 dispensa = 1 dia), se for parcial não será contabilizada desde que, durante essa disponibilidade, haja possibilidade de nomeação

Os pedidos de dispensa **têm ser efetuados através do portal "referee"**.

Qualquer pedido de dispensa enviado por outro meio (e-mail, sms, etc.) **não será considerado**.

Se um elemento da dupla de árbitros estiver de dispensa, o outro elemento não pode assumir que não irá receber nomeações. Para tal efeito também terá de efetuar pedido de dispensa

# ALTERAÇÕES ÀS REGRAS

IHF 2024



CONSELHO DE  
**ARBITRAGEM**  
Federação de Andebol de Portugal

# Desempate de 7m - **REGRA 2:2**



## Antes:

Os árbitros escolhem a baliza em que se efetuarão os lançamentos. Os árbitros realizam um sorteio e a equipa vencedora decidirá se inicia ou não a execução dos lançamentos. Inverte-se a ordem se o jogo continuar empatado depois da primeira série de lançamentos.



## Agora:

Os árbitros escolhem a baliza em que se efetuarão os lançamentos. Os árbitros realizam um sorteio e a equipa vencedora decidirá se inicia ou não a execução dos lançamentos.

**Após cada sequência de cinco lançamentos, a equipa inicial mudará se a execução de lançamentos tiver de continuar porque o jogo mantém-se empatado após cinco lançamentos de cada equipa.**

# Time-Out de Equipa

## REGRA 2.10 (Esclarecimentos)

---



1. Para pedir um Time-Out de Equipa, um Oficial de Equipa deve **colocar (pousar) um "Cartão Verde" na mesa, em frente ao Delegado e/ou Oficial de Mesa;**
2. Os Oficiais apenas podem sair da Área Técnica para solicitar Time-Out de Equipa, conforme mencionado no ponto anterior, ou para estabelecer contato com o Oficial de Mesa para o esclarecimento de qualquer dúvida (golos, tempo de jogo/exclusão);
3. Não é permitido aos Oficiais / Atletas permanecerem fora da Área Técnica (junto à mesa dos Oficiais de Mesa e Delegado (3,5m)).

# Entrada em Campo – REGRA 4:4-6

## Definição de substituição irregular e jogador adicional dentro de campo:

Uma substituição irregular acontece quando, quer o jogador que sai, quer o jogador que entra em campo, têm ambos ao mesmo tempo pelo menos um pé no campo de jogo.

A entrada como jogador adicional ocorre quando o jogador que entra já tem os dois pés no campo de jogo e ainda nenhum jogador da sua equipa saiu.

Uma violação das linhas de substituição (zona de substituições), ocorre quando um **jogador que sai ou entra em campo tem os dois pés do lado errado da linha de substituição ou da linha central.**



# Jogo Passivo – REGRA 7:12



**Definição de quando um passe se encontra completo, está agora escrito na regra 7:12**

Se não houver um remate à baliza depois de, no máximo, 4 passes, exemplo: **quando o jogador atacante recebe o 5.º passe,** então um lançamento livre é concedido à equipa adversária.

A alteração: “quando o jogador atacante recebe o 5.º passe”, significa que o passe é completo quando um colega **toca na bola.**

# Desqualificação do GR – **REGRA 8:5** **comentários**

Isto aplica-se quando o guarda-redes vem de dentro da área da baliza ou está numa posição semelhante fora da área da baliza e provoca uma colisão frontal com um adversário.

Isto não se aplica quando:

O guarda-redes corre na mesma direção que um adversário, por exemplo,, depois de entrar novamente no campo de jogo pela área de substituição.

~~O atacante corre depois da bola, e a bola está entre o atacante e o GR.~~

**A bola está entre o atacante e o guarda-redes, e o atacante que corre atrás da bola tem a possibilidade de evitar a colisão**



# Provocações – Reações – Simulações

## **Regra 8:7d – Sanção progressiva**

Através de provocações ou reações exageradas, tentar enganar os árbitros sobre as ações de um adversário ou exagerar o impacto de uma ação, de modo a provocar uma interrupção do tempo de jogo ou uma sanção injusta para o adversário

## **Regra 8:8g – 2 minutos diretos**

Através de simulação, tentar induzir os árbitros em erro relativamente às ações de um adversário quando este pouco ou nenhum contacto provocou sobre a parte do corpo em causa, isto com o objetivo de que os árbitros interrompam o jogo ou castiguem um adversário indevidamente (ver também 8:7d)



**PROVOCAÇÕES:** um defensor aproxima-se de um atacante que vai em direção à baliza tentando provocar uma falta atacante, lançando o seu corpo para trás.



[Ver VIDEO 1](#) 

**REAÇÕES:** uma infração é cometida contra um jogador, mas este reage de forma exagerada tentando que o efeito da infração se torne muito maior, com a finalidade de induzir os árbitros em erro e consequentemente numa sanção incorreta.



Ver VIDEO 2 

1 / 1

D2 min after Hollywood

1:04 SWE 23 55:29 18 BRA

EMPTY GOAL

**SIMULAÇÃO:** Nenhuma infração é cometida contra o jogador apesar de existir um contacto – no entanto, o jogador movimenta a cabeça para trás de forma a enganar os árbitros.



Ver VIDEO 3 

PASSES TAKEN: 1		
CRO 17	2ND HALF 40:51	14 SLO

# “Cortar” a bola com o pé ou abaixo do joelho – **REGRA 8:7e + 8:8e**

## **Regra 8.7e – Sanção Progressiva**

Intercetar intencionalmente um passe ou um remate, com o pé ou a perna abaixo do joelho, quando este movimento aumentar **a volumetria corporal do jogador;** Movimentos de puro reflexo, como por exemplo, fechar as pernas, não devem ser sancionados (ver também a Regra 7:8)

## **Regra 8.8e – Exclusão direta de 2 minutos**

~~Claramente~~ Abrir ou levantar **claramente** uma ou ambas as pernas ou pés com o objetivo de bloquear/interceptar um passe ou remate, factos que tenham uma clara influência na situação de jogo (ver também Regras 7:8 e 8:7e)



# Exemplo **1x sem** e **2x com** Sanção Progressiva



Ver VIDEO 4 

 HUN 27 2ND HALF 46:21 19  TUN

Abrir ou levantar claramente as pernas **com o objetivo de bloquear/interceptar a bola**



Ver VIDEO 5 

# Não respeitar a distância | atrasar ou não interceptar a bola num lançamento – **REGRA**

## **8:7c e 8.8f**

### **Regra 8.7c – Sanção Progressiva**

Atrasar a execução de um lançamento a favor dos adversários, por não estar a respeitar a distância de 3 metros ou por outra forma qualquer.

### **Regra 8.8f – Exclusão direta de 2 minutos**

**Impedir ativamente a execução de um lançamento formal para os adversários e não respeitar a distância de 3 metros e/ou cometer outras violações que impeçam a realização do lançamento;**

**Orientação: A grande diferença é possível executar o lançamento**

Se for possível executar o lançamento – Sanção progressiva;

Não é possível executar o lançamento – 2 minutos diretos.

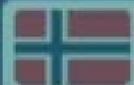


CONSELHO DE  
**ARBITRAGEM**  
Federação de Andebol de Portugal

Exemplo 8:7c – não manter a distância correta – lançamento pode ser executado



Ver VIDEO 6 

0:29	 NOR	2	1ST HALF 06:30	2	POR 
EMPTY GOAL					

Exemplo 8:7f – bloquear a bola ativamente – o lançamento não pode ser executado/bloqueado



Ver VIDEO 7 ▶

Jogador de campo entra na área de baliza com a baliza vazia “*empty goal*” -

## **REGRA 8:8h**

### **Regra 8.8h - Exclusão direta de 2 minutos**

**Um jogador de campo bloqueia um remate ou agarra a bola, quando o remate foi efetuado diretamente à baliza vazia, entrando na área de baliza.**



**Situação 1:** Jogador de campo corre fora da área de baliza, salta e apanha a bola enquanto está no ar, depois cai dentro da área de baliza com a bola na mão –  
**decisão: 7m + 2 minutos**



[Ver VIDEO 8](#) 

0:54	DEN 	8	1ST HALF	18:49	11		CRO
EMPTY GOAL							

**Situação 2:** Jogador de campo entra na área de baliza salta e agarra a bola –  
**decisão: 7m + 2 minutos**



[Ver VIDEO 9](#) 

CHI		7	FIRST HALF	17:26	8		IRI
-----	---	---	------------	-------	---	---	-----

**Situação 3:** Guarda-redes corre fora da área de baliza e toca com uma parte do pé na linha de área de baliza enquanto agarra a bola – **decisão: 7m + sem sanção**



Ver VIDEO 10 

1:09

 **NED**

**11**

1ST HALF  
**24:04**

**7**

**CZE** 

EMPTY GOAL

# Lançamento livre final, o rematador acerta com a bola na cara do defensor – **REGRA 8:9**

---

## **Regra 8:9e - Conduta antidesportiva grave que deve ser sancionada com uma desqualificação**

Quando o executante de um lançamento livre, após o **apito final**, acerta na cabeça de um defensor, e este não move a mesma na direção da bola, **de acordo com a Regra 2:4**



# Regra 8:10C e 8:10D = **REGRA 8:11A e 8:11B**

No seguimento das alterações às regras em 2016, a punição na regra 8:10c e 8:10d foi alterada de desqualificação com relatório escrito para desqualificação sem relatório escrito

A regra permaneceu sob a regra 8:10 que geralmente era feita para desqualificações com relatório escrito.

Isso agora foi alterado, a regra 8:10c – últimos 30 segundos, bola não está em jogo – agora é a regra

**8:11a.**

A regra 8:10d – últimos 30 segundos, bola em jogo – agora é a regra **8:11b.**

O texto nas regras diz o mesmo



# Instruções gerais para execuções de lançamentos – **REGRA 15:1**

---

Durante a execução, exceto para um lançamento de baliza e para um lançamento de saída na área de lançamento de saída, o executante tem de ter **uma parte do mesmo pé** em contacto permanente com o solo até que a bola tenha saído da sua mão. O outro pé pode ser levantado e apoiado no solo repetidamente.



## Execução de Lançamento - Regra 15



Ver VIDEO 11 

# Execução de Lançamento Regra 15



[Ver VIDEO 12](#) 

|PLAY|  
|OFF|



147

**SUCESSO DESPORTIVO**  
PARA TODOS!

**BOA ÉPOCA**  
**2024/25**



CONSELHO DE  
**ARBITRAGEM**  
Federação de Andebol de Portugal