



International  
Handball  
Federation

# Livro de Regras de Jogo de Andebol

---

*Edição: 1 julho 2025*



# Índice

<i>Índice</i>	<i>1</i>
<i>I. Preâmbulo</i>	<i>3</i>
<i>Regra 1 - O Terreno de Jogo</i>	<i>4</i>
<i>Regra 2 – Tempo de Jogo, Sinal Final e Time-Out</i>	<i>10</i>
<i>Regra 3 - A Bola</i>	<i>14</i>
<i>Regra 4 - A Equipa, Substituições, Equipamentos e Jogadores Lesionados</i>	<i>15</i>
<i>Regra 5 - O Guarda-Redes</i>	<i>19</i>
<i>Regra 6 - A Área de Baliza</i>	<i>21</i>
<i>Regra 7 - Manuseamento da Bola e Jogo Passivo</i>	<i>22</i>
<i>Regra 8 – Faltas e Condutas Antidesportivas</i>	<i>25</i>
<i>Regra 9 - Golo</i>	<i>32</i>
<i>Regra 10 - Lançamento de Saída</i>	<i>33</i>
<i>Regra 11 - Lançamento de Reposição em Jogo</i>	<i>35</i>
<i>Regra 12 - Lançamento de Baliza</i>	<i>36</i>
<i>Regra 13 - Lançamento Livre</i>	<i>37</i>
<i>Regra 14 - Lançamento de 7 Metros</i>	<i>39</i>
<i>Regra 15 - Instruções Gerais para a Execução dos Lançamentos (Lançamento de saída, lateral, de baliza, de reposição em jogo e de 7 metros)</i>	<i>41</i>

---

<i>Regra 16 - Sanções Disciplinares</i>	<b>45</b>
<i>Regra 17 - Os Árbitros</i>	<b>49</b>
<i>Regra 18 - Oficial de Mesa – Cronometrista/Secretário</i>	<b>51</b>
<i>Sinais Manuais do Árbitro</i>	<b>53</b>
<b>II. Esclarecimentos sobre as Regras do Jogo</b>	<b>62</b>
<b>III. Regulamento da Zona de Substituições</b>	<b>85</b>
<b>IV. Orientações e Interpretações</b>	<b>88</b>

**Nota:** As normas entrarão em vigor a 1 de julho de 2025. No caso de haver esclarecimentos adicionais relacionados com alterações às Regras do Jogo, o presente documento será atualizado em conformidade.

As regras segue com algumas anotações a cor amarela, que se referem às situações que foram alteradas relativamente ao último livro de regras.

# I. Preâmbulo

O [Texto das Regras](#), os [Comentários](#), os [Sinais Manuais dos árbitros da IHF](#), os [Esclarecimentos às regras do jogo](#), e o [Regulamento da Zona de Substituições](#) são [parte integrante das regras gerais](#).

Observe também a integração de “Orientações e Interpretações” que dão orientações adicionais sobre a aplicação de determinadas regras. Se necessário, as “Orientações e Interpretações” poderão estar sujeitas a aditamentos.

As “Diretivas para o Terreno de Jogo e Balizas” são unicamente incluídas no livro de regras para conveniência dos utilizadores deste texto, não fazendo parte integrante das regras de jogo.

## **Nota:**

De forma a simplificar o mais possível, este livro de regras usa geralmente a forma masculina das palavras com respeito a jogadores, oficiais, árbitros e outros intervenientes. No entanto, estas regras aplicam-se de igual forma a participantes masculinos e femininos, exceto no que concerne às regras sobre o tamanho das bolas a serem usadas (ver [Regra 3](#)).



# Regra 1 - O Terreno de Jogo

**1:1** O terreno de jogo (ver Figuras [1a](#) e [1b](#)) é um retângulo com 40 metros de comprimento e 20 metros de largura, consistindo em duas áreas de baliza (ver Regras [1:4](#) e [6](#)) e uma área de jogo. As linhas limite mais compridas são designadas linhas laterais e as mais curtas por linhas de baliza (entre os postes da baliza) ou linhas de saída de baliza (do lado exterior das balizas).

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

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

**1:2** A baliza (ver Figuras [2a](#) e [2b](#)) deverá ser colocada no centro de cada linha de saída de baliza. As balizas devem ser fixadas firmemente ao solo ou às paredes por trás das mesmas. Têm uma altura interior de 2 metros e de 3 metros de comprimento.

Os postes da baliza são unidos por uma barra transversal horizontal. A parte anterior dos mesmos deverá coincidir com a parte anterior da linha de baliza. Os postes da baliza e a barra transversal deverão ter uma secção quadrada de 8 cm. Os três lados que são visíveis a partir do campo deverão estar pintados em faixas de duas cores contrastantes, as quais deverão contrastar claramente com o fundo que as rodeia.

As balizas têm de ter uma rede, a qual deverá estar presa, de modo que uma bola normalmente lançada para a baliza permaneça dentro da mesma.

**1:3** Todas as linhas do terreno de jogo são parte integrante do mesmo. As linhas de baliza devem ter 8 cm de largura entre os postes da baliza (ver Figura [2a](#)), e todas as outras devem ter 5 cm de largura.

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

**1:4** Na frente de cada baliza há uma área de baliza (ver [Figura 5](#)). A área da baliza está definida pela linha de área de baliza (linha de 6 metros) que deverá ser desenhada como se segue:

- a. Uma linha de 3 metros de comprimento diretamente à frente da baliza; esta linha é paralela à linha de baliza e deverá estar a 6 metros da mesma (medido da parte anterior da linha de baliza até ao limite da parte posterior da linha da área de baliza);
- b. Dois quartos de círculo, cada um com um raio de 6 metros (medido do canto interior dos postes da baliza), ligando a linha de 3 metros de comprimento com a linha de saída de baliza (ver Figuras [1a](#), [1b](#) e [2a](#)).

**1:5** A linha de lançamento livre (linha de 9 metros) é uma linha tracejada, desenhada a 3 metros da parte exterior da linha de área de baliza. Tanto os segmentos da linha como os espaços entre eles medem 15 cm (ver Figuras [1a](#) e [1b](#)).

**1:6** A linha de 7 metros é uma linha com 1 metro de comprimento, centrada à frente da baliza. É paralela à linha de baliza e está a 7 metros da mesma (medido da parte anterior da linha de baliza até ao limite exterior da linha de 7 metros) (ver Figuras [1a](#) e [1b](#)).

**1:7** A linha de restrição do guarda-redes (linha de 4 metros) é uma linha com 15 cm de comprimento, está situada diretamente à frente da baliza. É paralela à linha de baliza e está a 4 metros da mesma (medida da parte anterior da linha de baliza até ao limite exterior da linha de 4 metros) (ver Figuras [1a](#) e [1b](#)).

**1:8** A linha central une os pontos médios das duas linhas laterais (ver figuras [1a](#) e [3](#)).

**1:9** Um círculo com um diâmetro de 4 metros, referido como área de lançamento de saída, é colocado no meio da linha central (ver Figura [1b](#) e Regra [10:3b](#)).

A área de lançamento de saída pode ser:

- a. Uma área com uma cor diferente do resto do terreno de jogo (diâmetro 4m);
- b. Uma linha circular.

**Nota:**

A área de lançamento de saída é obrigatória para eventos IHF e ligas profissionais seniores de andebol, sendo opcional para Confederações Continentais e quaisquer outros eventos organizados por Federações Nacionais.

**1:10** A linha de substituição (um segmento da linha lateral) para cada equipa estende-se da linha central até à distância de 4.5 metros da mesma. O extremo desta linha deverá ser assinalado por uma linha paralela à linha central, com 15 cm para a parte interior da linha lateral e 15 cm para a parte exterior da mesma (ver Figuras [1a](#), [1b](#) e [3](#)).

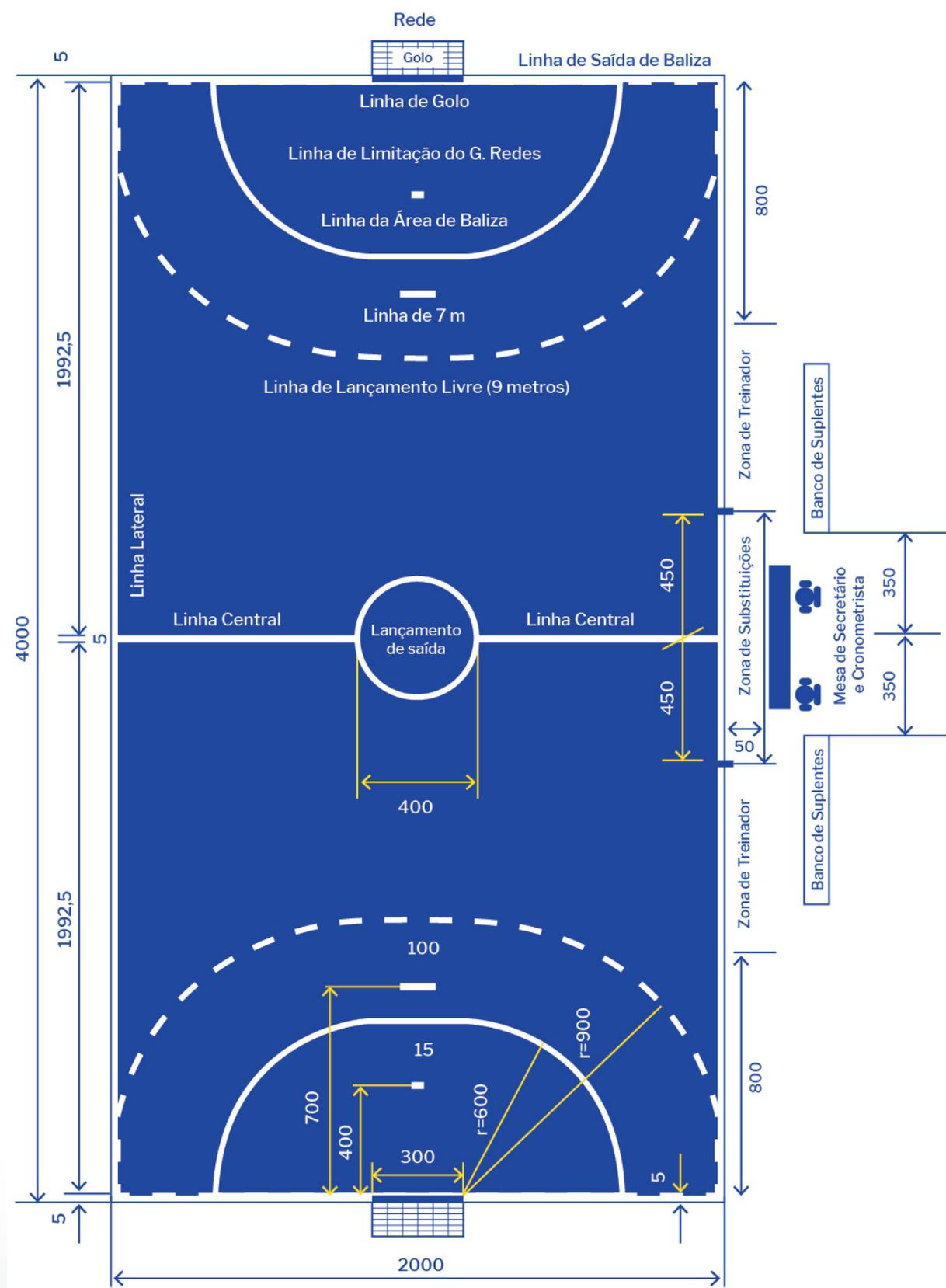
**1:11** A área técnica inicia a 3,5 m da linha central e termina a 8 m do exterior da respetiva linha de baliza exterior, incluindo, tanto quanto possível, a área diretamente atrás do banco de suplentes.

**Nota:**

Requisitos técnicos mais detalhados para o terreno de jogo e as balizas poderão ser encontradas nas “[Diretivas para o Terreno de Jogo e Balizas](#)”.

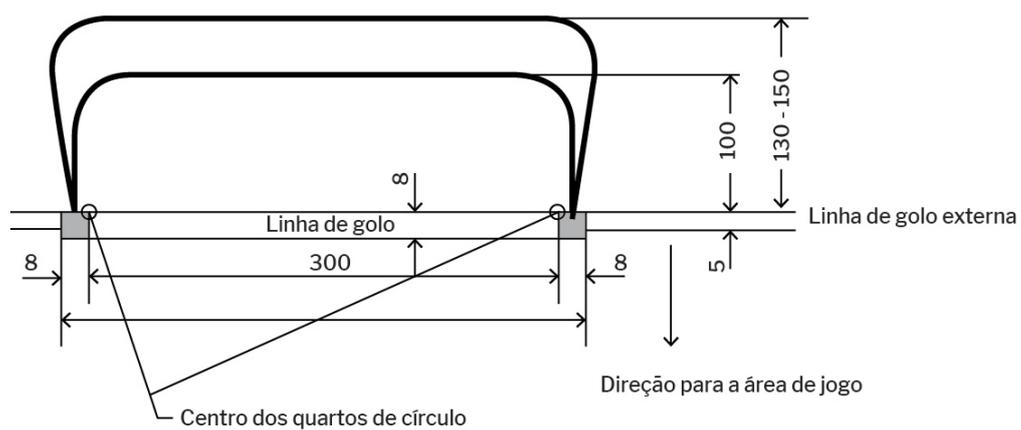
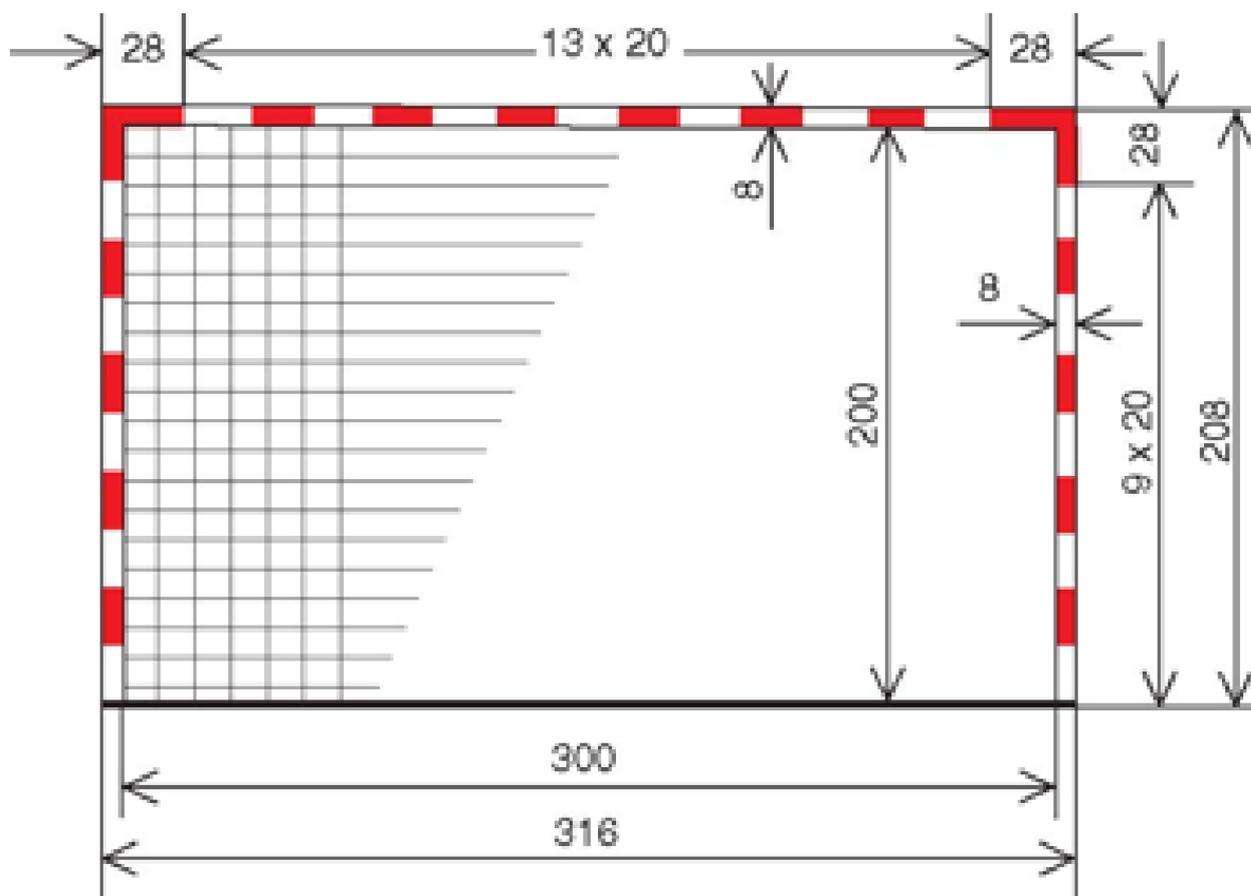


**Figura 1b** - Terreno de Jogo – com área de lançamento de saída (dimensões indicadas em cm)



Área de baliza: ver também [Figura 5](#).

**Figura 2a** – Baliza (dimensões indicadas em cm)







## Regra 2 – Tempo de Jogo, Sinal Final e Time-Out

### TEMPO DE JOGO

**2:1** O tempo de jogo normal para todas as equipas com jogadores de idade superior a 16 anos (inclusive) é de 2 partes de 30 minutos cada. O intervalo é normalmente de 10 minutos.

O tempo de jogo normal para as equipas mais jovens é 2 x 25 minutos para as idades entre os 12 e os 16 anos e 2 x 20 minutos para as idades entre os 8 e os 12 anos. Em ambos os casos o intervalo entre as duas partes é normalmente de 10 minutos.

#### **Nota:**

A IHF, as Federações Continentais e Nacionais, têm o direito de aplicar, nas provas de sua responsabilidade, alterações ao tempo de intervalo. O tempo máximo de intervalo será de 15 minutos.

**2:2** O prolongamento é jogado, após um intervalo de 5 minutos, caso o jogo se encontre empatado até ao final do tempo regulamentar e seja imprescindível determinar um vencedor. O período de prolongamento consiste em 2 partes de 5 minutos cada uma, com um minuto de intervalo entre ambas.

Caso o jogo continue empatado após este primeiro prolongamento, deverá ser jogado um segundo prolongamento, depois de uma pausa de 5 minutos. Este segundo prolongamento também tem 2 partes de 5 minutos, com um minuto de intervalo.

Caso o jogo continue empatado, o vencedor será determinado de acordo com as regras particulares para a competição. No caso de a decisão de desempate ser através de lançamentos de 7 metros, proceder-se-á como a seguir se indica:

#### **Comentário:**

Se os lançamentos de 7 metros são utilizados como forma de desempate, os jogadores que se encontram excluídos ou desqualificados no final do último prolongamento não estão autorizados a participar (ver também [Regra 4:1](#), 4.º parágrafo). Cada equipa designa 5 jogadores. Estes jogadores executam um lançamento cada um, de forma alternada com os jogadores da outra equipa. Não é necessária a indicação de qualquer ordem de execução dos lançamentos. Os guarda-redes podem ser livremente escolhidos e substituídos, a cada lançamento, de entre os jogadores autorizados a participar. Ou seja, os jogadores podem participar nos lançamentos de 7 metros em ambas as funções, como jogador de campo e como guarda-redes.

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, no caso de o jogo se manter empatado, deverá ser alterada a equipa que executa o primeiro lançamento da nova sequência.

Se o jogo continuar empatado, cada equipa designará novamente 5 jogadores. Todos ou alguns dos jogadores, podem ser os mesmos que foram designados para a primeira série. Este método de designar 5 jogadores de cada vez continua tantas vezes quanto as necessárias. No entanto, o vencedor é encontrado quando se obtém uma diferença de um golo, após ter sido executado o mesmo número de lançamentos por ambas as equipas. **Se o desempate por lançamentos de 7 metros ficar resolvido na primeira série antes de cada equipa ter executado os cinco lançamentos regulamentares, não é necessário efetuar os restantes lançamentos.**

Os jogadores podem ser desqualificados e impedidos de uma posterior participação nos lançamentos de 7 metros no caso de conduta antidesportiva grave ou repetida ([Regra 16:6e](#)). Se a desqualificação for de um jogador que tinha sido designado num grupo de 5 lançadores, a equipa deve designar outro jogador.

## Sinal Final

**2:3** O tempo de jogo começa com o apito do árbitro para o lançamento de saída e termina com o sinal final automático do relógio eletrónico ou do oficial de mesa. Caso nenhum destes sinais se faça sentir, o árbitro, o oficial de mesa ou o delegado sinalizarão, por meio de um apito, que o tempo de jogo terminou ([Regra 17:9](#)).

### **Comentário:**

Caso não esteja disponível um relógio eletrónico com um sinal sonoro automático, o cronometrista usará um relógio de mesa ou um cronómetro manual e sinalizará o fim do tempo de jogo com um apito ([Regra 18:2](#), 2.º parágrafo).

**2:4** As infrações e condutas antidesportivas que ocorram antes ou em simultâneo com o sinal final (para o fim da 1.ª parte ou fim de jogo e também para o final dos períodos dos prolongamentos) serão punidas, mesmo que o lançamento livre (de acordo com a [Regra 13:1](#)) ou lançamento de 7 metros não possam ser executados sem ser após o sinal final.

De forma semelhante, o lançamento deve ser repetido se o sinal final (para o fim da 1.ª parte ou fim de jogo e também para os prolongamentos) tiver soado precisamente quando estava a ser executado um lançamento livre ou lançamento de 7 metros e a bola estava no ar.

Em ambos os casos, os árbitros somente darão o jogo por terminado após o lançamento livre ou lançamento de 7 metros (ou repetição) e o seu resultado imediato tenha sido estabelecido.

**2:5** Para os lançamentos livres executados (ou repetidos) de acordo com a [Regra 2:4](#), aplicam-se algumas restrições especiais, respeitantes às posições e às substituições de jogadores. Como exceção à flexibilidade normal para as substituições indicadas na [Regra 4:4](#), só é permitida a substituição de um único jogador da equipa atacante; do mesmo modo, é permitido à equipa que defende substituir um jogador de campo por um guarda-rede, se esta equipa estiver a jogar sem guarda-redes aquando do sinal final. As infrações a esta regra são sancionadas de acordo com o disposto na [Regra 4:5](#), 1.º parágrafo. Durante a execução do lançamento, todos os companheiros de equipa do executante devem colocar-se a pelo menos 3 metros de distância do mesmo e deverão encontrar-se fora da linha de lançamento livre da equipa adversária (Regras [13:7](#) e [15:6](#), ver também o Esclarecimento n.º 1). As posições dos jogadores defensores são indicadas na Regra [13:8](#).

**2:6** Os Jogadores e oficiais de equipa continuam sujeitos a sanções pessoais por infrações ou conduta antidesportiva cometidas aquando da execução de um lançamento de livre ou de um lançamento de 7 metros nas circunstâncias descritas nas Regras [2:4](#) e [2:5](#). Uma infração durante a execução de um destes lançamentos não poderá, no entanto, levar à execução de um lançamento livre para a equipa adversária.

**2:7** Se os árbitros constatarem que o oficial de mesa deu o sinal final (para o fim da 1.ª parte, fim de jogo, ou de uma das partes dos prolongamentos) demasiado cedo, deverão manter os jogadores no terreno de jogo e prosseguir o jogo até que o tempo remanescente se esgote. A equipa que estava em posse da bola aquando do apito prematuro manterá a posse da mesma quando o jogo se reiniciar. Caso a bola não esteja em jogo, este é reiniciado com o lançamento correspondente à situação. Caso a bola se encontre em jogo, então o jogo é reiniciado com um lançamento de livre de acordo com a Regra [13:4a-b](#). Caso a primeira parte do jogo (ou do prolongamento) tenha sido terminada demasiado tarde, a segunda parte deve ser correspondentemente encurtada. Caso a segunda parte de um jogo (ou do prolongamento) tenha sido terminada demasiado tarde, então os árbitros não poderão alterar seja o que for.

### **Time-Out (Interrupção do Tempo de Jogo)**

**2:8** Os árbitros decidem quando devem interromper o tempo de jogo (“Time-Out”) e quando devem reiniciar o mesmo. A interrupção do tempo de jogo (Time-Out) é obrigatória quando:

- a. Haja lugar a uma exclusão de 2-minutos ou desqualificação;
- b. É concedido um Time-Out de equipa;
- c. Há um apito do oficial de mesa ou do delegado;
- d. Sejam necessárias consultas entre os árbitros de acordo com a [Regras 17:6 e 17:7](#).

Uma paragem do tempo de jogo (Time-Out) também é efetuada noutras situações, dependendo das circunstâncias (ver Esclarecimento n.º [2](#)).

As infrações cometidas durante uma interrupção do tempo de jogo têm as mesmas consequências que as infrações ocorridas durante o tempo de jogo ([Regra 16:10](#)).

**2:9** Em princípio, os árbitros decidem quando devem interromper o tempo de jogo e quando deve ser novamente iniciada a contagem do tempo de jogo. A interrupção do tempo de jogo será indicada ao oficial de mesa através de três apitos curtos e do sinal manual n.º [15](#). No entanto, no caso de existir uma interrupção do tempo de jogo obrigatória, quando o jogo é interrompido por um apito proveniente do oficial de mesa ou do delegado ([Regra 2:8b-c](#)), o oficial de mesa deverá parar o cronómetro oficial imediatamente, sem esperar qualquer sinal de confirmação por parte dos árbitros.

Após a interrupção do tempo de jogo (Time-Out), o jogo é sempre reiniciado através de um apito dos árbitros ([Regra 15:5b](#)).

#### **Comentário:**

Um apito ou sinal sonoro do oficial de mesa ou delegado pára efetivamente o jogo. Mesmo que os árbitros (e os jogadores) não tenham notado imediatamente que o jogo foi interrompido, qualquer ação no terreno de jogo depois do apito ou sinal sonoro é anulada e não é válida. Isto significa que se um golo foi marcado depois do apito da mesa, esse “golo” não pode ser validado. De forma semelhante, uma decisão de atribuir um lançamento a uma equipa (lançamento de 7 metros, lançamento livre, lançamento lateral, lançamento saída ou lançamento de baliza) é também inválida. O jogo reiniciar-se-á da forma que corresponda à sua situação existente aquando do apito ou sinal sonoro do oficial de mesa ou delegado. (Deve ter-se presente que uma interrupção do tempo de jogo pelo oficial de mesa ou delegado ocorre normalmente aquando de um Time-Out de equipa ou substituição irregular). No entanto, qualquer sanção pessoal atribuída pelos árbitros entre o momento do apito proveniente do oficial de mesa ou delegado e o momento em que os árbitros efetivamente interrompem o jogo mantém-se válida. Isto aplica-se independentemente do tipo de infração e da gravidade da sanção.

**2:10** Cada equipa tem o direito a uma interrupção do tempo de jogo (Time-Out) de equipa com a duração de 1 (um) minuto em cada parte do tempo de jogo regulamentar, mas não nos prolongamentos (Esclarecimento n.º [3](#)).

#### **Nota:**

A IHF, as Federações Continentais e Nacionais têm o direito de aplicar, nas provas da sua responsabilidade, alterações ao número de Time-Outs de equipa, podendo cada equipa ter direito a 3 (três) Time-Outs de equipa com a duração de 1 (um) minuto cada um, por jogo (excluindo os

---

prolongamentos), mas apenas poderá utilizar no máximo 2 (dois) Time-Outs de equipa numa parte do jogo (ver nota do Esclarecimento n.º [3](#)).



## Regra 3 - A Bola

**3:1** A bola é feita de couro ou material sintético. Tem de ser esférica. A sua superfície não deve ser brilhante ou escorregadia ([Regra 17:3](#)).

**3:2** São utilizadas as seguintes duas categorias de bolas de andebol:

**a) Bolas de andebol jogadas com resina**

As medidas da bola (isto é, a circunferência e peso) a ser usada pelas diferentes categorias de equipas são as seguintes:

- 58 a 60 cm e 425 a 475 g (Tamanho 3 da IHF) para o escalão de seniores e jovens masculinos (a partir de 16 anos inclusive);
- 54 a 56 cm e 325 a 375 g (Tamanho 2 da IHF) para o escalão de seniores e jovens femininas (a partir de 14 anos inclusive) e escalões jovens masculinos (dos 12 aos 16 anos);
- 50 a 52 cm e 290 a 330 g (Tamanho 1 da IHF) para escalões jovens femininas (dos 8 aos 14 anos) e escalões jovens masculinos (dos 8 aos 12 anos).

**b) Bolas de andebol jogadas sem resina**

As medidas da bola (isto é, a circunferência e peso) a ser usada pelas diferentes categorias de equipas são as seguintes:

- 55,5 a 57,5 cm e 400 a 425 g (Tamanho 3 da IHF) para o escalão de seniores e juniores masculinos (a partir de 16 anos inclusive);
- 51,5 a 53,5 cm e 300 a 325 g (Tamanho 2 da IHF) para o escalão de seniores e jovens femininas (a partir de 14 anos inclusive), e escalões jovens masculinos (dos 12 aos 16 anos);
- 49 a 51 cm e 290-315 g (Tamanho 1 da IHF) para escalões jovens femininas (dos 8 aos 14 anos) e escalões jovens masculinos (dos 8 aos 12 anos).

**Comentário:**

As normas técnicas para as bolas a serem usadas em todos os jogos internacionais oficiais estão incluídas no Regulamento de Bola Oficial da IHF.

O tamanho e peso das bolas a serem usadas no “mini-andebol” não são definidos nas regras de jogo.

**3:3** Para cada jogo deverão estar sempre disponíveis no mínimo duas bolas. As bolas de reserva devem estar imediatamente disponíveis na mesa do oficial de mesa durante o jogo. As bolas devem corresponder às características indicadas nas Regras [3.1](#) e [3.2](#).

**3:4** Os árbitros decidirão quando a bola de reserva deverá ser utilizada. Em tais casos, os árbitros devem colocar rapidamente a bola de reserva em jogo com o objetivo de minimizar as paragens de jogo e evitar interrupções do tempo de jogo.



## Regra 4 - A Equipa, Substituições, Equipamentos e Jogadores Lesionados

### A Equipa

**4:1** Uma equipa é constituída até um máximo de **16 (dezasseis)** jogadores.

Somente 7 (sete) jogadores, no máximo, poderão estar presentes no terreno de jogo ao mesmo tempo. Os restantes jogadores são suplentes.

Um jogador identificado como guarda-redes pode tornar-se um jogador de campo a qualquer momento (ver Comentário da [Regra 8:5](#), 2.º Parágrafo). De forma semelhante, um jogador de campo pode tornar-se guarda-redes a qualquer momento desde que esteja identificado com guarda-redes. (ver Regras [4:4](#) e [4:7](#)). **Apenas um jogador de cada equipa pode ser identificado como guarda-redes em campo em simultâneo.**

Se a equipa estiver a jogar sem guarda-redes, 7 (sete) jogadores de campo no máximo estão autorizados a permanecer em simultâneo no terreno de jogo (ver Regras [4:7](#), [6:1](#), [6:2c](#), [6:3](#), [8:7f](#) e [14:1a](#)).

As Regras [4:4](#) a [4:7](#) aplicam-se nas substituições de um guarda-redes por um jogador de campo.

Uma equipa tem de ter, no mínimo, 5 (cinco) jogadores no terreno de jogo, no início do jogo.

O número de jogadores de uma equipa pode ser aumentado até **16 (dezasseis)** jogadores, em qualquer momento do jogo, inclusive nos prolongamentos.

O jogo pode continuar, mesmo que uma equipa seja reduzida a menos que 5 (cinco) jogadores no terreno de jogo. Caberá aos árbitros decidir se e quando o jogo deve ser definitivamente terminado ([Regra 17:12](#)).

### **Nota:**

A IHF, as Federações Continentais e Nacionais têm o direito de aplicar, nas provas de sua responsabilidade, alterações ao número de jogadores. No entanto, o número máximo de jogadores não pode ultrapassar os 16 (dezasseis).

**4:2** É permitido a uma equipa ter um máximo de **5 (cinco)** oficiais de equipa durante o jogo. Estes oficiais de equipa não podem ser substituídos durante o decurso do jogo. Um deles deve ser designado como o “oficial responsável de equipa”. Apenas a este oficial é permitido dirigir-se ao oficial de mesa e eventualmente aos árbitros (ver, no entanto, o Esclarecimento n.º [3](#)).

A um oficial de equipa não é normalmente permitido entrar no terreno de jogo, durante o jogo. A violação desta regra será sancionada como conduta antidesportiva (ver as Regras [8:7-10](#), [16:1b](#), [16:3e-g](#) e [16:6c](#)). O jogo é reiniciado com um lançamento livre para a equipa contrária (Regra [13:1a-b](#); no entanto, ver o Esclarecimento n.º [7](#)).

O “oficial responsável de equipa” deverá assegurar-se de que, uma vez o jogo iniciado, nenhuma outra pessoa, além dos oficiais de equipa inscritos (**no máximo 5**) e os jogadores que estão autorizados a participar (ver [Regra 4:3](#)) permanecem na zona de substituições. É também responsável pelo cumprimento por parte da sua equipa do Regulamento da Zona de Substituição. A violação desta regra implicará uma sanção progressiva para o “oficial responsável de equipa” (Regras [16:1b](#), [16:3e](#) e [16:6c](#)).

#### **Nota:**

A IHF, as Federações Continentais e Nacionais têm o direito de aplicar, nas provas de sua responsabilidade, alterações ao número permitido de oficiais. No entanto, o número máximo de oficiais não pode ultrapassar os 5 (cinco).

**4:3** Um jogador ou oficial da equipa está autorizado a participar no jogo se estiver presente no começo do jogo e inscrito no Boletim de Jogo.

Os jogadores e oficiais da equipa que chegam depois do início do jogo têm de obter autorização para participar junto do oficial de mesa e têm de ser inscritos no Boletim de Jogo.

O jogador que esteja autorizado a participar pode, em princípio, entrar em qualquer momento no terreno de jogo, pela zona de substituições da sua equipa (ver, no entanto, as Regras [4:4](#) e [4:6](#)).

O “oficial responsável de equipa” deverá assegurar-se que somente os jogadores autorizados a participar no jogo entram no terreno de jogo. Uma violação desta regra será sancionada como conduta antidesportiva por parte do “oficial responsável de equipa” (Regras [13:1a-b](#), [16:1b](#), [16:3d](#) e [16:6c](#); ver, no entanto, Esclarecimento n.º [7](#)).

## **Substituições de Jogadores**

**4:4** Os suplentes podem entrar no terreno de jogo, a qualquer momento e repetidamente (ver, no entanto, Regras [2:5](#) e [4:11](#)), sem avisar o oficial de mesa, desde que os jogadores que eles estão a substituir já tenham abandonado o terreno de jogo ([Regra 4:5](#)).

Os jogadores envolvidos nas substituições deverão sair e entrar no terreno de jogo, sempre pela zona de substituições da sua equipa ([Regra 4:5](#)). Estas exigências também se aplicam para a substituição de guarda-redes (ver também Regras [4:7](#) e [14:10](#)).

As regras de substituição também se aplicam durante uma interrupção do tempo de jogo (exceto durante um Time-Out de equipa).

### **Comentário:**

O objetivo do conceito de “zona de substituição” é de assegurar que as substituições são feitas de forma correta, desportiva e ordenada. Não foi criada para que sejam aplicadas sanções noutras situações, como quando um jogador transpõe a linha lateral ou a linha exterior de baliza de uma maneira descuidada e sem nenhuma intenção de ganhar uma vantagem (por exemplo, quando vai buscar água ou uma toalha no banco, só que um pouco além da linha de substituições ou quando abandona o terreno de jogo de uma maneira desportiva após ser sancionado com uma exclusão e cruza a linha lateral em frente ao banco de suplentes, mas fora da zona de substituição). A utilização estratégica e irregular da área fora do terreno de jogo é tratada separadamente na [Regra 7:10](#).

**4:5** Uma substituição irregular deverá ser sancionada com uma exclusão de 2 minutos para o jogador infrator. Se mais do que um jogador da mesma equipa efetuar uma substituição irregular dentro da mesma situação, apenas o primeiro jogador que cometeu a infração é sancionado. O jogo é reiniciado com um lançamento livre para o adversário (Regra [13:1a-b](#); ver, no entanto, Esclarecimento n.º [7](#)).

**4:6** Se um jogador adicional entrar no terreno de jogo sem ser substituído, ou se um jogador interferir ilicitamente com o jogo desde a zona de substituições, será sancionado com uma exclusão de 2 minutos. Em consequência, a equipa deve ser reduzida de um jogador no terreno de jogo durante os 2 minutos seguintes (para além do facto do jogador adicional que entrou no terreno de jogo dever sair do mesmo). Se um jogador entra no terreno de jogo enquanto está a cumprir uma exclusão de 2 minutos, deverá ser sancionado com uma exclusão adicional de 2 minutos. Esta exclusão começa imediatamente, assim a equipa deve ser reduzida de mais um jogador durante o tempo remanescente em falta para o cumprimento da primeira exclusão. Em ambos os casos, o jogo é reiniciado com um lançamento livre para a equipa adversária (Regra [13:1a-b](#); no entanto, ver também o Esclarecimento n.º [7](#)).

## **Equipamento**

**4:7** Todos os jogadores de campo de uma equipa têm que usar equipamento idêntico. As combinações de cores e desenhos para as duas equipas devem ser claramente distintas uma da outra. Todos os jogadores de uma equipa utilizados como guarda-redes têm que usar a mesma cor,

que deve distinguir-se dos jogadores de campo das duas equipas e dos guarda-redes da equipa adversária ([Regra 17:3](#)).

**4:8** Os jogadores têm de usar equipamentos com números visíveis, medindo pelo menos 20 cm de altura na parte de trás da camisola e pelo menos 10 cm de altura na frente. Os números usados devem ser de 1 a 99. Um jogador que troque as posições de jogador de campo e guarda-redes deve utilizar o mesmo número em ambas as posições. A cor dos números tem de contrastar claramente com as cores e desenho da camisola.

**4:9** Os jogadores têm de usar calçado desportivo. Não é permitido o uso de objetos que possam ser perigosos para os jogadores ou dar-lhes vantagens indevidas. Isso inclui, por exemplo: proteção de cabeça, máscaras faciais, luvas, pulseiras, relógios, anéis, piercings visíveis, colares ou correntes, brincos, óculos sem elásticos de segurança ou com armações sólidas, **objetos que possam provocar cortes ou escoriações (as unhas devem ser curtas sem arestas cortantes)** ou qualquer outro objeto perigoso ([Regra 17:3](#)).

Os jogadores que não cumpram estes requisitos não estão autorizados a participar no jogo até que corrijam o problema.

Anéis planos, pequenos brincos e piercings visíveis são autorizados desde que estejam tapados e protegidos de maneira que não possam tornar-se perigosos para os outros jogadores. São permitidas faixas na cabeça, lenços e braçadeiras de capitão desde que sejam feitos de material macio e elástico.

O “oficial responsável de equipa” confirma, antes do início de jogo, que todos os jogadores estão corretamente equipados, através da assinatura do boletim de jogo e/ou da lista de participantes. Se os árbitros observarem alguma irregularidade no equipamento de jogo depois do início do jogo (de acordo com a [Regra 4:9](#)), o “oficial responsável de equipa” será sancionado progressivamente e o jogador em causa deverá sair do terreno de jogo até que o problema seja corrigido.

Se a equipa tiver alguma dúvida sobre o equipamento, o “oficial responsável de equipa” deve contactar os árbitros ou o delegado antes de começar o jogo (ver também “Orientações e Interpretações”, Apêndice 2).

## **Jogadores Lesionados**

**4:10** Um jogador que está a sangrar, tem sangue no corpo ou no equipamento deve abandonar imediatamente e de forma voluntária o terreno de jogo (substituição normal) para estancar o sangue, cobrir a ferida e limpar o corpo e equipamento. O jogador não pode regressar ao terreno de jogo até que todos estes preceitos tenham sido observados.

Um jogador que não cumpra as instruções dos árbitros relativamente a esta matéria é considerado culpado de conduta antidesportiva ([Regras 8:7](#), [16:1b](#) e [16:3d](#)).

**4:11** Em caso de uma lesão, os árbitros podem dar permissão (através dos Sinais Manuais n.º 15 e 16) para duas pessoas que estejam autorizadas a participar no jogo ([Regra 4:3](#)) entrarem no terreno de jogo durante uma interrupção do tempo de jogo unicamente para dar assistência ao jogador lesionado da sua equipa.

Após ter recebido assistência médica no terreno de jogo, o jogador terá de sair imediatamente. Só poderá voltar a entrar no terreno de jogo após o terceiro ataque da sua equipa (procedimentos e explicações constam no Esclarecimento n.º [8](#)).

Independentemente do número de ataques da sua equipa, o jogador pode voltar a entrar no terreno de jogo quando o mesmo se reinicia depois do intervalo. Se o jogador entrar no terreno de jogo demasiado cedo, será sancionado de acordo com as Regras [4:4](#) a [4:6](#).

**Nota:**

Apenas as Federações Nacionais têm o direito de suspender a regulamentação do 2.º parágrafo da [Regra 4:11](#), mas apenas nas categorias jovens.

Se uma terceira pessoa ou mais, bem como pessoas da equipa adversária, entrarem no terreno de jogo depois de duas pessoas autorizadas já o terem feito serão sancionadas como uma entrada irregular, aplicando-se as Regras [4:6](#) e [16:3a](#) se forem jogadores e as Regras [4:2](#), [16:1b](#); [16:3d](#) e [16:6c](#) no caso de se tratar de oficiais de equipa. Uma pessoa que tenha sido autorizada a entrar no terreno de jogo, em conformidade com o disposto no 1.º parágrafo da [Regra 4:11](#), mas, em vez de prestar assistência médica ao jogador lesionado, dá instruções aos jogadores, aproxima-se dos adversários ou dos árbitros, etc., será sancionado por conduta antidesportiva (Regras [16:1b](#), [16:3d](#) e [16:6c](#)).



## Regra 5 - O Guarda-Redes

Ao guarda-redes é permitido:

**5:1** Tocar a bola com qualquer parte do corpo, enquanto ato de defesa, dentro da sua área de baliza;

**5:2** Mover-se com a bola dentro da área de baliza sem estar sujeito às restrições que se aplicam aos jogadores de campo (Regras [7:2-4](#) e [7:7](#)); porém, não é permitido ao guarda-redes demorar a execução de um lançamento de baliza (Regras [6:4-5](#), [12:2](#) e [15:5b](#));

**5:3** Sair da área de baliza sem ter a posse da bola e participar no jogo dentro da área de jogo. Ao proceder deste modo, o guarda-redes fica sujeito às regras que se aplicam aos jogadores de campo (exceto nas situações descritas no 2.º parágrafo do Comentário à [Regra 8:5](#)). Considera-se

---

que o guarda-redes abandonou a área de baliza quando qualquer parte do seu corpo toca o terreno de jogo fora da linha da área de baliza;

**5:4** Sair da área de baliza com a bola e jogá-la novamente na área de jogo, caso não tenha conseguido obter o controlo do corpo e/ou da bola.

Ao guarda-redes não é permitido:

**5:5** Pôr em perigo o adversário aquando de um ato de defesa (Regras [8:3](#), [8:5](#), Comentário à [8:5](#) e Regra [13:1b](#));

**5:6** Sair da área de baliza com a bola controlada; situação que implica um lançamento livre para a equipa adversária (de acordo com as Regras [6:1](#), [13:1a](#) e Regra [15:7](#), 3.º parágrafo) caso os árbitros tenham apitado para a execução do lançamento de baliza; caso contrário, repete-se, simplesmente, o lançamento de baliza (Regra [15:7](#), 2.º parágrafo); no entanto, deve atender-se à interpretação da Lei da Vantagem na Regra [15:7](#), no caso do guarda-redes ter perdido a bola para fora da área de baliza depois ter ultrapassado a linha da área de baliza com a bola na mão;

**5:7** Tocar a bola quando está parada ou a rolar no chão fora da área de baliza enquanto o guarda-redes está dentro da área de baliza (Regras [6:1](#) e [13:1a](#));

**5:8** Levar a bola para a área de baliza quando esta está parada ou a rolar no chão fora da área de baliza (Regras [6:1](#) e [13:1a](#));

**5:9** Reentrar na área de baliza a partir da área de jogo com a posse da bola (Regras [6:1](#) e [13:1a](#));

**5:10** Tocar a bola com o pé ou a perna (abaixo do joelho), quando está a ir em direção à área de jogo (Regra [13:1a](#));

**5:11** Atravessar a linha restritiva do guarda-redes (linha dos 4 metros) ou a sua projeção em qualquer dos lados, antes da bola deixar a mão do jogador adversário que está a executar um lançamento de 7 metros (Regra [14:9](#)).

#### **Comentário:**

Sempre que o guarda-redes mantenha um pé no chão, em cima ou atrás da linha dos 4 metros, é-lhe permitido mover o outro pé ou qualquer outra parte do corpo no ar por cima desta linha.



## Regra 6 - A Área de Baliza

**6:1** Só ao guarda-redes é permitido entrar na área de baliza (ver, no entanto, a Regra [6:3](#)). A área de baliza, que inclui a linha de área de baliza, é considerada violada quando um jogador de campo a toca com qualquer parte do corpo.

**6:2** Quando um jogador de campo entra na área de baliza é sancionado do seguinte modo:

- a) Lançamento de baliza, quando um jogador de campo da equipa em posse da bola entrar na área de baliza com ou sem bola, obtendo vantagem ao fazê-lo (Regra [12:1](#));
- b) Lançamento livre, quando um jogador de campo da equipa defensora entrar na área de baliza conseguindo desta forma obter alguma vantagem, mas sem impedir uma clara ocasião de golo (Regra [13:1b](#); ver também a Regra [8:7f](#));

c) Lançamento de 7 metros quando um jogador de campo da equipa defensora entra na área de baliza e, por esse motivo, impede uma clara ocasião de golo (Regra [14:1a](#), ver também Regra [8:8i](#)).

Para efeitos desta regra, o conceito de “entrar na área de baliza” significa tocar na linha da área de baliza, ou entrar claramente no interior da área de baliza.

**6:3** A entrada na área de baliza não é penalizada quando:

- a. Um jogador entrar na área de baliza depois de passar a bola, desde que isto não crie uma desvantagem para os adversários;
- b. Um jogador entrar na área de baliza sem a posse da bola e não obtenha nenhuma vantagem dessa situação.

**6:4** Considera-se que uma bola “não está em jogo” quando o guarda-redes controla a bola e o seu corpo dentro da sua área de baliza (Regra [12:1](#)). A bola deve ser colocada novamente em jogo através de um lançamento de baliza (Regra [12:2](#)).

**6:5** A bola permanece em jogo, quando está a rolar no solo dentro da área de baliza. Ela está na posse da equipa do guarda-redes e somente este está autorizado a tocar-lhe. O guarda-redes pode pegar na bola, passando a mesma assim a “não estar em jogo”, e então colocá-la novamente em jogo de acordo com as Regras [6:4](#), [12:1](#) e [12:2](#) (ver, no entanto, a Regra [6:7b](#)). Sancionar-se-á com um lançamento livre (Regra [13:1a](#)) no caso de a bola ser tocada por um colega de equipa do guarda-redes enquanto estiver está a rolar na área de baliza (ver, no entanto a Regra [14:1a](#), conjugada com o Esclarecimento n.º 6c), e será marcado um lançamento de baliza (Regra [12:1iii](#)) se a bola for tocada por um jogador adversário.

A bola “não está em jogo” quando se encontra parada no solo na área de baliza (Regra [12:1ii](#)). Nesta situação, considera-se que a bola está na posse do guarda-redes e somente este lhe pode tocar. O guarda-redes tem de a colocar de novo em jogo de acordo com as Regras [6:4](#) e [12:2](#) (ver, no entanto, a Regra [6:7b](#)). Será lançamento de baliza se a bola for tocada por algum outro jogador, de qualquer uma das equipas (Regra [12:1](#), 2.º parágrafo, e Regra [13:3](#)).

É permitido tocar a bola quando esta estiver no ar sobre a área de baliza, desde sejam respeitadas as Regras [7:1](#) e [7:8](#).

**6:6** Quando um jogador da equipa defensora, num ato defensivo, tocar a bola e esta for agarrada pelo guarda-redes ou ficar parada na área de baliza, o jogo continuará através de um lançamento de baliza (Regras [6:4](#) e [6:5](#)).

**6:7** Se um jogador jogar a bola para a sua própria área de baliza, as decisões serão as seguintes:

- a. Golo, se a bola entrar na baliza;
- b. Lançamento livre, se a bola ficar parada na área de baliza ou se o guarda-redes tocar a bola e esta não entrar na baliza (Regra [13:1a-b](#));
- c. Lançamento de reposição em jogo, se a bola sai pela da linha de saída de baliza (Regra [11:1](#));
- d. O jogo continua se a bola atravessar a área de baliza e voltar para a área de jogo sem que tenha sido tocada pelo guarda-redes.

**6:8** Uma bola que retorna da área de baliza para a área de jogo permanece em jogo.



## Regra 7 - Manuseamento da Bola e Jogo Passivo

A bola é considerada “em jogo” desde o momento em que um lançamento formal é executado, até que o jogo seja interrompido por um sinal de apito dos árbitros, do cronometrista ou do delegado, ou até que os árbitros tomem uma decisão relativa a um lançamento de baliza ou a um lançamento de reposição em jogo.

### Manuseamento da Bola

**É permitido:**

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

**7:2** Segurar a bola no máximo de 3 (três) segundos, mesmo quando a bola está em contacto com o solo ([Regra 13:1a](#));

**7:3** Dar um máximo de 3 (três) passos com a bola na mão ([Regra 13:1ª](#)), após a receber de outro jogador ou de a agarrar após bater a bola. Se um jogador recebe ou agarra a bola enquanto os seus pés não estão em contacto com o solo, colocar um pé ou ambos os pés simultaneamente no solo, tal ação não conta como um passo. Considera-se que um passo é dado quando:

- a. Um jogador está com ambos os pés no solo, levanta um pé e baixa-o novamente, ou move um pé de um lado para o outro;
- b. Um jogador só tem um pé assente no solo, agarra a bola e pousa no solo o outro pé;
- c. Um jogador, após saltar para agarrar a bola, toca o solo com um só pé, salta sobre o mesmo pé ou toca o solo com o outro pé;
- d. Um jogador, após saltar para agarrar a bola, toca simultaneamente com ambos os pés no solo, levanta um dos pés e volta a pousá-lo ou move um dos pés de um lado para o outro;

**Comentário:**

Se um pé é movido de um lado para o outro e o outro pé é junto ao primeiro apenas é considerado um passo.

É permitido a um jogador em posse da bola que escorregue e caia no chão levantar-se e continuar a jogar. É também permitido ao jogador mergulhar para a bola, controlá-la e levantar-se para continuar a jogar.

**7:4** Parado ou em movimento:

- a. Lançar a bola ao solo uma vez e agarrá-la novamente com uma ou ambas as mãos;
- b. Lançar a bola ao solo repetidamente com uma mão (driblar), e depois agarrá-la novamente com uma ou ambas as mãos;
- c. Fazer rolar a bola no solo de forma continuada com uma mão e depois agarrá-la novamente com uma ou ambas as mãos.

Assim que o jogador agarre a bola com uma ou ambas as mãos, deve jogá-la após dar no máximo 3 (três) passos ou dentro de 3 (três) segundos ([Regra 13:1a](#)).

Considera-se existir drible quando um jogador tocar a bola com qualquer parte do seu corpo e a dirigir para o solo. Depois da bola tocar outro jogador ou a baliza, volta a ser permitido ao jogador bater a bola ou driblar e agarrá-la novamente (ver, no entanto, a [Regra 14:6](#)).

**7:5** Passar a bola de uma mão para a outra;

**7:6** Jogar a bola estando de joelhos, sentado ou deitado no chão (ver, no entanto, [Regra 15:1](#)).

### **Não é permitido:**

**7:7** Depois da bola ter sido controlada, tocar a bola mais de uma vez, a menos que, entretanto, tenha tocado o solo, outro jogador ou a baliza ([Regra 13:1a](#)); no entanto, tocá-la mais de uma vez não é penalizado, se o jogador tem uma “recepção defeituosa”, ou seja o jogador não consegue controlar a bola ao tentar agarrá-la ou pará-la;

**7:8** Tocar a bola com o pé ou perna abaixo do joelho, exceto quando a bola foi lançada por um jogador adversário ([Regra 13:1a-b](#); ver também as Regras [8:7e](#) e [8:8f](#));

**7:9** O jogo continua se a bola tocar num árbitro dentro do terreno de jogo.

**7:10** Não é permitido tocar na bola se alguma parte do corpo estiver em contacto com o solo fora do terreno de jogo ao mesmo tempo. Esta ação dará lugar a um lançamento livre a favor da equipa adversária ([Regra 13:1a](#)).

Se um jogador da equipa que está com a posse da bola sair do terreno de jogo, mas não tendo a bola em seu poder, os árbitros indicarão ao jogador que deve colocar-se dentro do terreno de jogo. Se o jogador não o fizer, ou a esta ação for posteriormente repetida pela equipa, será assinalado um lançamento livre favorável à equipa adversária ([Regra 13:1a](#)) sem que haja lugar a nova advertência. Tais ações não importam uma sanção disciplinar, de acordo com as Regras [8](#) e [16](#).

### **Jogo Passivo**

**7:11** Não é permitido à equipa manter a posse de bola sem que seja efetuada qualquer tentativa, reconhecível, para atacar ou rematar à baliza. Similarmente, não é permitido retardar, repetidamente, a execução de um lançamento de saída, lançamento livre, lançamento lateral ou lançamento de baliza a favor da própria equipa (ver Esclarecimento n.º 4). Esta situação é considerada como jogo passivo, devendo ser sancionada com um lançamento livre contra a equipa que tem a posse de bola, em princípio após a sinalização de advertência ([Regra 13:1a](#)).

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

**7:12** Quando for reconhecida uma eventual tendência de jogo passivo, os árbitros devem assinalá-lo através do sinal de advertência de jogo passivo (Sinal Manual n.º 17). Este sinal dá à equipa que tem a posse da bola a oportunidade para mudar o seu modo de atacar e assim evitar a perda da bola. Se o modo de atacar não se alterar, depois de efetuado o sinal de advertência de jogo passivo, os árbitros podem sancionar jogo passivo a qualquer momento. Se a equipa atacante não efetuar nenhum remate à baliza após um máximo de 4 passes, i.e., quando o 5.º passe for rececionado pelo

colega de equipa, será assinalado um lançamento livre a favor da equipa adversária ([Regra 13:1a](#), procedimentos e exceções constam do Esclarecimento n.º 4, secção D).

A tomada de decisão dos árbitros sobre a contagem dos passes é baseada na sua observação dos factos, atendendo ao disposto na [Regra 17:11](#).

Em circunstâncias excepcionais, os árbitros podem assinalar um lançamento livre contra a equipa que tem a posse da bola, mesmo sem ter efetuado anteriormente qualquer sinal de advertência de jogo passivo, por exemplo, quando um jogador se abstém intencionalmente de tentar concretizar uma clara oportunidade de golo.



## Regra 8 – Faltas e Condutas Antidesportivas

### Ações Permitidas

#### É permitido:

##### 8:1

- Tirar a bola a um adversário com a mão aberta;
- Usar os braços fletidos para estabelecer contacto corporal com o adversário e manter este contacto com o intuito de controlar e seguir o adversário;
- A utilização do tronco para bloquear o adversário, na luta por uma posição.

#### Comentário:

Bloquear significa impedir que um adversário se movimente para um espaço livre. Bloquear, manter o bloqueio e sair do bloqueio, deve ser efetuado de forma passiva em relação ao adversário (ver, no entanto, a [Regra 8:2b](#)).

### Faltas que normalmente não levam a sanção disciplinar (considerar, no entanto, os critérios estabelecidos nas [Regras 8:3a-d](#)).

#### Não é permitido:

##### 8:2

- Arrancar ou bater na bola que se encontra nas mãos de um adversário;
- Bloquear um adversário com braços, mãos, pernas, empurrá-lo ou afastá-lo utilizando qualquer parte do corpo para o efeito. A utilização dos cotovelos, tanto na posição inicial como em movimento, também é interdita;
- Agarrar um adversário pelo corpo ou pelo equipamento mesmo que este possa continuar a jogar;
- Correr ou saltar contra o adversário.

## Faltas que justificam uma sanção disciplinar segundo as regras [8:3](#) A [8:6](#)

**8:3** As faltas cuja ação se dirige principal ou exclusivamente ao corpo do adversário têm de ser sancionadas disciplinarmente. Isto significa que, além do lançamento livre ou lançamento de 7 metros, a falta deve ser sancionada de forma progressiva, começando com uma advertência (Regra 16:1), seguindo-se exclusões de 2 minutos ([Regra 16:3b](#)) e desqualificação ([Regra 16:6d](#)).

Para faltas mais graves, existem mais três níveis de sanções com base nos seguintes critérios:

- ✓ Faltas que devem ser sancionadas diretamente com uma exclusão de 2 minutos ([Regra 8:4](#));
- ✓ Faltas que devem ser sancionadas com uma desqualificação ([Regra 8:5](#));
- ✓ Faltas que devem ser sancionadas com uma desqualificação e que obrigam a relatório escrito ([8:6](#)).

### Critérios para a tomada de decisão:

Para avaliar qual a sanção disciplinar mais apropriada para determinada falta, aplicam-se os seguintes critérios de tomada de decisão, que devem ser usados em conjunto e de forma apropriada para cada situação:

- a. A **posição** do jogador que comete a falta (posição frontal, lateral ou por trás);
- b. A **parte do corpo** contra o qual se dirige a ação faltosa (tronco, braço de remate, pernas, cabeça/pescoço/nuca);
- c. A **intensidade** da ação faltosa, (determinação da força do contacto corporal e/ou a intensidade da falta quando o adversário está em movimento completo);
- d. O efeito da ação faltosa:
  - Sobre a perda do controlo do corpo e da bola;
  - Sobre a redução ou impossibilidade de se mover;
  - Sobre a impossibilidade de continuar o jogo.

Para uma correta avaliação das faltas, é importante ter em consideração a situação em concreto do jogo (por exemplo, ação de remate, correr para um espaço livre ou situações de contra-ataque, que se produzam a grande velocidade).

## Faltas que justificam uma sanção de exclusão direta de 2 minutos

**8:4** Para certas faltas, os árbitros devem optar por uma sanção é uma exclusão direta de 2 minutos, independentemente do jogador ter ou não sido previamente advertido.

Isto aplica-se, especialmente, quando o jogador infrator não tem em consideração o perigo em que coloca o adversário (ver também as Regras [8:5](#) e [8:6](#)).

Tendo em consideração os critérios de tomada de decisão referidos na Regra [8:3](#), tais faltas poderão ser, por exemplo:

- a. Faltas cometidas com grande intensidade ou contra um adversário que está em corrida;
- b. Agarrar um adversário de forma contínua ou fazê-lo cair ao solo;
- c. Faltas dirigidas à cabeça, pescoço ou nuca;
- d. Golpear fortemente o tronco ou o braço de remate do adversário;
- e. Tentar que o adversário perca o controlo do seu corpo (por exemplo: agarrar a perna ou pé de um adversário que está a saltar; ver, no entanto a [Regra 8:5a](#));
- f. Correr ou saltar contra um adversário com forte intensidade.

### **Faltas que são sancionadas com uma desqualificação**

**8:5** Um jogador que atinge um adversário de modo a colocar em perigo a integridade física deste último deve ser desqualificado ([Regra 16:6a](#)). O perigo para a integridade física do adversário mede-se pela intensidade da falta ou pelo facto do adversário estar completamente desprevenido e, por conseguinte, desta forma não se poder proteger (ver Comentário [Regra 8:5](#)).

Além dos critérios e exemplos referidos nas Regras [8:3](#) e [8:4](#), também devem ser aplicados os seguintes critérios para a tomada de decisão:

- a. A perda do controlo do corpo quando corre ou salta, ou durante uma ação de remate;
- b. Uma ação particularmente agressiva contra o corpo do adversário, em especial contra a face, pescoço ou nuca (intensidade do contacto corporal);
- c. A atitude irresponsável demonstrada pelo jogador faltoso no momento em que cometeu a falta.

#### **Comentário:**

Mesmo as faltas com impacto físico muito pequeno podem ser muito perigosas e provocar lesões graves se forem cometidas quando o adversário está a saltar ou a correr e, portanto, impossibilitado de se proteger. Neste tipo de situações, é o perigo para o adversário e não a intensidade do contacto que serve de base para o julgamento e leva à aplicação de uma desqualificação.

Isto também se aplica nas situações em que o guarda-redes sai da área de baliza com a intenção de interceptar um passe dirigido a um adversário. Neste caso a responsabilidade é inteiramente do guarda-redes de assegurar-se que não se provoca nenhuma situação perigosa para a integridade física do adversário decorrente da sua intervenção.

O guarda-redes é desqualificado se:

- a. Ganhar a posse da bola, mas no seu movimento provocar uma colisão (choque) com o adversário;

b. Não conseguir alcançar ou controlar a bola, mas causar colisão com o adversário.

Se, numa destas situações, os árbitros estão convencidos que, sem a ação faltosa do guarda-redes, o adversário seria capaz de alcançar a bola, então devem ordenar um lançamento de 7 metros.

**Desqualificação devido a uma ação especialmente imprudente, particularmente perigosa, premeditada ou mal-intencionada (também deve ser elaborado relatório escrito)**

**8:6** Se os árbitros consideram a ação como sendo especialmente imprudente, particularmente perigosa, premeditada ou mal-intencionada, estão obrigados a desqualificar o jogador e fazer um relatório escrito para que as autoridades competentes possam decidir sobre eventuais medidas posteriores.

As indicações e características que podem servir como critério para a tomada de decisão, em complemento das elencadas na [Regra 8:5](#), são:

- a. Uma ação especialmente brutal, perigosa ou imprudente;
- b. Uma ação premeditada ou mal-intencionada, que não está de forma nenhuma relacionada com a situação de jogo.

**Comentário:**

Quando se comete uma das faltas elencadas nas Regras [8:5](#) e [8:6](#), e esta acontece durante os últimos 30 segundos de jogo, apenas com intenção de impedir um golo, a ação faltosa deve ser considerada como “conduta antidesportiva extremamente grave” e ser sancionada de acordo com a Regra [8:11b](#).

**Conduta antidesportiva que justifica uma sanção segundo as regras [8:7](#) a [8:11](#)**

É considerado comportamento antidesportivo qualquer expressão verbal, gestual e mímica que não respeite o bom espírito desportivo, aplicando-se tanto aos jogadores como aos oficiais das equipas, quer se encontrem dentro ou fora do terreno de jogo. Para sancionar as condutas antidesportivas, condutas antidesportivas graves e condutas antidesportivas extremamente graves, são estabelecidos 4 níveis diferentes de ações:

- Ações que devem ser sancionadas progressivamente ([Regra 8:7](#));
- Ações que devem ser sancionadas diretamente com uma exclusão de 2 minutos ([Regra 8:8](#));
- Ações que devem ser sancionadas com uma desqualificação ([Regra 8:9](#));
- Ações que devem ser sancionadas com uma desqualificação e com relatório escrito ([Regra 8:10a-b](#)).

## Conduta antidesportiva que deve ser sancionada com sanção progressiva

**8:7** As ações que a seguir se descrevem nas alíneas a) a f) são exemplos de condutas antidesportivas que devem ser sancionadas de forma progressiva, começando com uma advertência ([Regra 16:1b](#)):

- a) Protestar contra as decisões dos árbitros, através de expressões verbais ou não verbais, com intenção de influenciar uma decisão específica dos árbitros;
- b) Importunar um adversário ou companheiro de equipa através de palavras ou gestos, ou gritar para um adversário a fim de causar a sua distração;
- c) 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;
- d) 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 ([ver também Regra 8:8h](#));
- e) Intercetar intencionalmente um passe ou um remate, com o pé ou a perna abaixo do joelho, aumentando desta forma a volumetria corporal do jogador; movimentos de puro reflexo, como por exemplo, fechar as pernas, não devem ser sancionados ([ver também as Regras 7:8 e 8:8f](#));
- f) Repetidas violações da área de baliza por razões de ordem tática.

## Conduta antidesportiva que deve ser sancionada com uma exclusão direta de 2 minutos

**8:8** Certas condutas antidesportivas são, pela sua própria natureza, consideradas como mais graves e, portanto, devem ser sancionadas diretamente com uma exclusão de 2 minutos, independentemente do jogador ou oficiais de equipa terem ou não recebido previamente uma advertência. Isto inclui:

- a. Protestos ruidosos, gesticulando ou com comportamento provocatório;
- b. Quando existe uma decisão contra a equipa em posse da bola e o jogador portador da bola não a disponibiliza imediatamente para o adversário, largando-a ou colocando-a no solo;
- c. Impedir o acesso à bola, quando esta está na zona de substituições;
- d. Quando o remate de um jogador, que se encontra desmarcado e a rematar numa situação de jogo aberto, atinge a cabeça do guarda-redes; ou quando um executante de um lançamento de 7 metros acerta na cabeça do guarda-redes, desde que este não esteja a mover a cabeça na direção da bola com o intuito de defender o remate;
- e. Quando o executante de um lançamento livre acerta na cabeça de um defensor durante a execução do lançamento livre após o sinal final, de acordo com a [Regra 2:4](#), desde que o

defensor não esteja a mover a cabeça na direção da bola com o intuito de bloquear o remate;

- f. Abrir ou levantar claramente uma ou ambas as pernas ou pés com o objetivo de bloquear/interceptar um passe ou remate, ações que tenham uma clara influência na situação de jogo (ver também Regras 7:8 e 8:7e);
- g. Impedir ativamente a execução de um lançamento para os adversários e não respeitar a distância de 3 metros e/ou cometer outras violações que impeçam a realização do lançamento;
- h. 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);
- i. Um jogador de campo bloqueia um remate ou agarra a bola, quando o remate foi efetuado diretamente à baliza vazia (sem guarda-redes), estando este no interior da área de baliza.
- j. Um oficial de equipa que, estando fora do terreno de jogo, interfere acidentalmente no jogo ao tocar na bola ou num jogador, (ver também Regra 8:10b (I)), enquanto dá instruções à sua equipa;

#### **Nota:**

Os critérios para os remates que atingem a cabeça do guarda-redes são os seguintes:

- A regra só se aplica quando o rematador não é obstruído pelas defesas da equipa adversária, isto é, quando nenhum defensor está entre o rematador e o guarda-redes;
- A cabeça deve ser o primeiro ponto de contacto da bola. A regra não se aplica se a bola atingir a cabeça do guarda-redes depois de bater primeiro em qualquer outra parte do seu corpo;
- A regra não se aplica se o guarda-redes mover a sua cabeça em direção da bola;
- Se o guarda-redes tentar enganar os árbitros para provocar uma sanção (por exemplo, após a bola bater no peito), o guarda-redes deve ser sancionado de acordo com a Regra 8:8h.

### **Conduta antidesportiva grave que deve ser sancionada com uma desqualificação**

**8:9** Certas formas de conduta antidesportiva são consideradas grosseiras e justificam a desqualificação. As alíneas seguintes são exemplos dessas condutas:

- a) Atirar ou bater ostensivamente a bola para longe, depois uma decisão dos árbitros;
- b) Guarda-redes que demonstra uma atitude de abster-se de tentar defender um Lançamento de 7 metros;

- c) Atirar deliberadamente a bola contra um adversário durante uma interrupção do jogo. Se esta ação for efetuada com muita força e a curta distância, é mais apropriado ser considerado como uma “ação particularmente imprudente” de acordo com a Regra [8:6](#);
- d) Responder num ato de vingança após ter sofrido uma falta.

### **Conduta antidesportiva extremamente grave que deve ser sancionada com uma desqualificação e obrigatoriamente com relatório escrito**

**8:10** Se os árbitros classificam a conduta antidesportiva como extremamente grave, um castigo é aplicado de acordo com as normas seguintes.

Nos casos que envolverem as seguintes infrações mencionadas nas subseqüentes alíneas a) e b), servindo como meros exemplos, os árbitros devem elaborar um relatório escrito após o término do jogo, por forma a permitir aos organismos competentes decidir quais as medidas adequadas a determinar:

- a. Insultos ou ameaças dirigidas a outras pessoas, por exemplo, árbitros, oficiais de mesa, delegados, oficiais de equipa, jogadores e espectadores. Os mesmos podem ser feitos de forma verbal ou não verbal (por exemplo: expressões faciais, gestos, linguagem corporal ou contacto físico);
- b. (I) A interferência no jogo de um oficial de equipa, no terreno de jogo ou a partir da zona de substituições, ou (II) o jogador que impedir uma clara ocasião de golo através de uma entrada ilegal no terreno de jogo ([Regra 4:6](#)) ou da zona de substituições ([ver Regra 8.8i](#)).

### **Desqualificação e livre de 7 metros devido a comportamento antidesportivo ou irregularidade grosseira nos últimos 30 segundos**

**8:11** Nos casos que envolverem as seguintes infrações mencionadas nas subseqüentes alíneas (a, b), um livre de 7 metros é concedido à equipa adversária:

- a. Se, durante os últimos 30 (trinta) segundos de jogo, a bola não está em jogo e um jogador ou oficial de equipa impede ou atrasa a execução de um lançamento livre a favor do adversário, com o objetivo de impedir que eles sejam capazes de efetuar um remate à baliza ou obter uma clara ocasião de golo, o jogador/oficial infrator é desqualificado e é atribuído um livre de 7 metros à equipa adversária. Este caso aplica-se a qualquer tipo de interferência (por exemplo: através de subtil contacto físico, interferir na execução de um lançamento como intercetar um passe, interferência na receção da bola ou não a largar);
- b. Se, durante os últimos 30 (trinta) segundos de jogo e com a bola em jogo, o adversário:
  - (1) através de uma infração cometida por um jogador ao abrigo das Regras [8:5](#) ou [8:6](#), bem como pelas Regras [8:9](#), [8:10a](#) ou [8:10b\(II\)](#);
  - (2) através de uma infração cometida por um oficial de equipa ao abrigo das Regras [8:10a](#) ou [8:10b\(I\)](#).

Impedir a equipa com posse de bola de efetuar um remate à baliza ou obter uma clara ocasião de golo, o jogador ou oficial de equipa infrator é desqualificado conforme as Regras correspondentes e é concedido um livre de 7 metros a favor da equipa com posse de bola.

Se o jogador que sofreu a falta, ou um seu colega de equipa, marcar um golo antes do jogo ser interrompido, não deverá ser concedido um lançamento de 7 metros.

**Nota:**

No caso de infrações às Regras [8:6](#) ou [8:10](#), os árbitros têm de elaborar Relatório Escrito.



## Regra 9 - Golo

**9:1** Um golo é válido quando a bola ultrapassa, na sua totalidade, a linha de baliza (ver [Figura 4](#)), desde que nenhuma violação às regras tenha sido cometida pelo rematador, companheiro de equipa ou oficial de equipa antes ou durante o remate. O árbitro de baliza confirma com dois apitos curtos e com o sinal manual n.º 12 que um golo é válido.

Um golo é válido quando, apesar de existir uma violação das regras por parte de um defensor, a bola ainda assim entra na baliza.

Um golo não pode ser validado caso um dos árbitros, oficial de mesa ou o delegado interrompa o jogo antes da bola ultrapassar completamente a linha de baliza.

Um golo será atribuído aos adversários no caso de um jogador lançar a bola para a sua própria baliza, exceto se o guarda-redes está a executar um lançamento de baliza (Regra [12:2](#), 2.º parágrafo).

**Comentário:**

Um golo é válido se a bola é impedida de entrar na baliza por alguém ou algo que não participe no jogo (espectadores, etc.), e os árbitros estão convencidos de que a bola teria ultrapassado a linha de baliza e entrado na baliza caso tal ação não tivesse tido lugar.

**9:2** Um golo que tenha sido validado já não pode ser anulado após o árbitro ter apitado para o correspondente lançamento de saída (ver, no entanto, Comentário à Regra [2:9](#)).

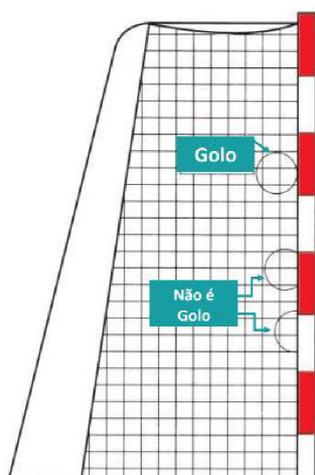
Os árbitros devem deixar claro (sem lançamento de saída) que concederam um golo, se o sinal para o fim do tempo soar imediatamente após o golo ser marcado e antes que o lançamento de saída possa ser executado.

### **Comentário:**

Um golo deve ser registado no marcador eletrónico do pavilhão assim que for validado pelos árbitros.

**9:3** A equipa que marcou mais golos é a vencedora. O jogo fica empatado se ambas as equipas marcaram o mesmo número de golos ou nenhum golo (ver Regra [2:2](#)).

**Figura 4** - Validação do Golo



## **Regra 10 - Lançamento de Saída**

**10:1** No começo do jogo, o lançamento de saída é executado pela equipa que ganha o sorteio e decide iniciar o jogo com posse de bola. O adversário tem direito de escolher o lado do terreno de jogo que quer começar. Alternativamente, se a equipa que ganha o sorteio prefere escolher o lado do terreno de jogo, então a equipa adversária executa o lançamento de saída.

As equipas mudam de lado do terreno de jogo na segunda parte do jogo. O lançamento de saída, no começo da segunda parte, é efetuado pela equipa que não o tenha executado no começo do jogo.

Um novo sorteio é realizado antes de cada período de prolongamento e todos os procedimentos descritos na Regra [10:1](#) também se aplicam nos prolongamentos.

**10:2** Após um golo ter sido marcado, o jogo é retomado com um lançamento de saída executado pela equipa que sofreu o golo (ver, no entanto, a Regra [9:2](#), 2.º parágrafo).

**10:3** Ao lançamento de saída aplicam-se as duas opções seguintes:

---

a. O lançamento de saída a partir da linha central

O lançamento de saída é executado em qualquer direção a partir do centro do terreno de jogo (com uma tolerância lateral de cerca de 1,5 metros para cada lado). É precedido por um apito do árbitro, após o qual deve ser executado dentro de 3 (três) segundos ([Regra 13:1a](#) e [Regra 15:7, 3.º parágrafo](#)). O jogador que executa o lançamento de saída deve pisar, pelo menos com um pé, a linha central e o outro pé sobre ou atrás da linha ([Regra 15:6](#)) e deve permanecer nessa posição até a bola deixar a sua mão ([Regra 13:1a](#) e [Regra 15:7, 3.º parágrafo](#)) (ver também o Esclarecimento n.º 5).

Não é permitido aos colegas de equipa do executante transpor a linha central antes do apito do árbitro ([Regra 15:6](#)).

b. Lançamento de Saída desde a área de lançamento de Saída

- O lançamento de saída é executado em qualquer direção a partir da área de lançamento de saída. É precedido por um apito do árbitro, após o qual deve ser executado dentro de 3 (três) segundos ([Regra 13:1a](#) e [Regra 15:7, 3.º parágrafo](#)).
- O sinal de apito dos árbitros só pode ser dado quando a bola e o executante do lançamento se encontrarem totalmente dentro da área de saída ([Regra 15:6](#)).
- O jogador que executa o lançamento de saída não pode sair da área de lançamento de saída com nenhuma parte do seu corpo antes que seja executado o lançamento de saída ([Regra 13:1a](#) e [Regra 15:7, 3.º parágrafo](#)).
- O jogador que executa o lançamento de saída pode mover-se dentro da área de lançamento de saída, mas não pode driblar / bater a bola após o apito ([Regra 13:1a](#) e [Regra 15:7, 3.º parágrafo](#)).
- O jogador que executa o lançamento de saída pode mover-se dentro da área de lançamento de saída, mas não pode driblar / bater a bola após o apito ([Regra 13:1a](#) e [3.º parágrafo da Regra 15:7](#)).
- O jogador que executa o lançamento de saída pode executar o lançamento de saída em corrida. No entanto, não pode saltar na execução do lançamento de saída ([Regra 13:1a](#) e [Regra 15:7, 3.º parágrafo](#)).
- Considera-se o lançamento de saída executado quando:
  - A bola deixou a mão do jogador que executa o lançamento de saída e transpôs completamente a linha da área de lançamento de saída; ou,
  - A bola foi passada e tocada ou controlada por um jogador da equipa do executante, embora tenha ocorrido no interior da área de lançamento de saída.
- Aos colegas de equipa do executante não é permitido transpor a linha central antes do apito do árbitro, exceto se estiverem dentro da área de lançamento de saída ([Regra 15:6](#)).

- Os jogadores da equipa defensora têm de estar fora da área de lançamento de saída e não podem tocar a bola ou os adversários no interior da área de lançamento de saída até que seja executado o respetivo lançamento de saída (Regras [15:4](#), [8:7c](#) e [8:8g](#)). Estão autorizados a estar junto à área de lançamento de saída, do lado de fora.

**10:4** Para o lançamento de saída no início de cada parte do jogo (incluindo qualquer período de prolongamento), todos os jogadores têm de estar no seu próprio meio-campo ou dentro da área de lançamento de saída, se aplicável.

Porém, para o lançamento de saída depois de um golo, é permitido aos adversários do executante estar em ambos os lados do terreno de jogo.

Se o lançamento de saída é executado a partir da linha central ([Regra 10:3a](#)), os adversários devem estar pelo menos a 3 (três) metros do jogador que executa o lançamento de saída (Regras [15:4](#), [15:9](#), [8:7c](#) e [8:8g](#)).

Se o lançamento de saída é executado a partir da área de lançamento de saída ([10:3b](#)), os adversários do executante devem estar com a totalidade do seu corpo fora da linha da área de lançamento de saída (Regras [15:4](#), [15:9](#), [8:7c](#) e [8:8g](#)).



## Regra 11 - Lançamento de Reposição em Jogo

**11:1** Um lançamento de reposição em jogo é ordenado quando a bola cruzar completamente a linha lateral ou quando um jogador de campo da equipa que defende for o último a tocar a bola antes de esta cruzar a sua própria linha de saída de baliza.

Também há lugar a um lançamento de reposição em jogo quando a bola toca no teto ou num objeto fixo sobre o terreno de jogo.

**11:2** O lançamento de reposição em jogo pode ser executado sem apito dos árbitros (ver, no entanto, [Regra 15:5b](#)), pelos adversários da equipa cujo jogador tocou a bola por último antes de esta cruzar a linha ou tocar no teto ou num objeto fixo sobre o terreno de jogo.

**11:3** O lançamento de reposição em jogo deverá ser executado a partir do local onde a bola cruzou a linha lateral ou se transpôs a linha de saída de baliza, a partir da intersecção da linha lateral e da linha de saída de baliza nesse lado.

O lançamento de reposição em jogo, concedido depois da bola tocar no teto ou num objeto fixo sobre o terreno de jogo, é executado no lugar mais próximo em relação ao lugar onde a bola tocou no teto ou no objeto fixo.

**11:4** O executante do lançamento de reposição em jogo tem de ter um pé sobre a linha lateral e permanecer numa posição correta até que a bola tenha saído da sua mão. Não há nenhuma limitação para o posicionamento do outro pé (Regras [13:1a](#), [15:6](#) e [15:7](#), 2.º e 3.º parágrafos).

**11:5** Enquanto o lançamento de reposição em jogo estiver a ser executado, os adversários deverão estar no mínimo a 3 (três) metros do executante (Regras [15:4](#), [15:9](#), [8:7c](#), [8:8g](#))

No entanto, isto não se aplica se estiverem situados junto à sua própria linha de área de baliza.



## Regra 12 - Lançamento de Baliza

**12.1** Um lançamento de baliza é concedido quando: (I) um jogador da equipa adversária viola a área de baliza, cometendo uma infração à Regra [6:2a](#); (II) o guarda-redes controla a bola e o seu corpo na área de baliza ou a bola está parada no solo da área de baliza (Regras [6:4](#) e [6:5](#)); (III) um jogador da equipa adversária tenha tocado a bola que estava parada ou a rolar no solo dentro da área de baliza ([Regra 6:5](#)) ou (IV) quando a bola cruza a linha de saída de baliza, depois de ter sido tocada em última instância pelo guarda-redes ou um jogador da equipa adversária.

Isto significa que em todas estas situações se considera que a bola não está em jogo e que o jogo se reinicia com um lançamento de baliza (Regra [13:3](#)), mesmo que tenha havido uma violação às regras por parte da equipa do guarda-redes, depois de um lançamento de baliza ter sido atribuído e antes de ser executado (ver também definição de bola “em jogo” na Regra 7).

**12:2** O lançamento de baliza é executado pelo guarda-redes sem apito do árbitro (ver, no entanto, [Regra 15:5b](#)), a partir da área de baliza para o exterior da linha de área de baliza.

Se a equipa que beneficia da execução de um lançamento de baliza não tiver um guarda-redes no terreno de jogo deverá substituir um jogador de campo por um guarda-redes (Regra [4:4](#)). Os árbitros decidem se é necessária uma interrupção do tempo de jogo (Regra [2:8](#), 2.º parágrafo, Esclarecimento n.º 2).

Considera-se que o lançamento de baliza foi executado quando a bola, lançada pelo guarda-redes, ultrapassou completamente a linha da área de baliza.

É permitido aos jogadores da equipa adversária estarem imediatamente fora da linha de área de baliza, mas não lhes é permitido tocar a bola até que esta tenha ultrapassado completamente a linha (Regras [15:4](#), [15:9](#), [8:7c](#), [8:8g](#)).



## Regra 13 - Lançamento Livre

**13:1** Em princípio, os árbitros interrompem o jogo e reiniciam-no com um lançamento livre a favor da equipa adversária quando:

- a) A equipa em posse da bola comete uma infração às regras que conduz a uma perda da sua posse (ver Regras [4:2](#), [4:3](#), [4:5](#), [4:6](#), [4:9](#), [5:6](#) a [5:10](#), [6:5](#) 1.º parágrafo, [6:7b](#), [7:2](#) a [7:4](#), [7:7](#), [7:8](#), [7:10](#), [7:11](#), [7:12](#), [8:2](#) a [8:10](#), [10:3](#), [11:4](#), [13:7](#), [14:4](#) a [14:7](#), [15:7](#) 3.º parágrafo e [15:8](#)).
- b) Os jogadores que não estão em posse de bola cometem uma infração às regras que leva a equipa com posse da bola à perda da mesma (ver Regras [4:2](#), [4:3](#), [4:5](#), [4:6](#), [5:5](#), [6:2b](#), [6:7b](#), [7:8](#), [8:2](#) a [8:10](#)).

**13:2** Os árbitros devem permitir a continuidade do jogo evitando interromper o jogo prematuramente com uma decisão de lançamento livre.

Isto significa que, de acordo com a [Regra 13:1a](#), os árbitros não devem assinalar um lançamento livre se a equipa que defende ganha a posse da bola imediatamente após a infração cometida pela equipa atacante.

De forma semelhante, no âmbito da [Regra 13:1b](#), os árbitros não devem intervir até e a menos que esteja claro que a equipa atacante perdeu a posse da bola ou não pode continuar o seu ataque devido à infração cometida pela equipa que defende.

Caso seja atribuída uma sanção disciplinar devido a uma infração das regras, os árbitros podem decidir interromper o jogo imediatamente, caso isto não cause uma desvantagem para os adversários da equipa que comete a infração. Caso contrário, a sanção deverá ser retardada até que a situação existente termine.

A [Regra 13:2](#), em princípio, não se aplica no caso de infrações contra as Regras [4:2-3](#) ou [4:5-6](#), onde o jogo será imediatamente interrompido, normalmente através da intervenção do oficial de mesa, delegado ou dos árbitros.

**13:3** Se uma violação que, normalmente conduziria a um lançamento livre conforme dispõe a [Regra 13:1a](#) e [13:1b](#), ocorre quando a bola não está em jogo então o jogo é reiniciado com o lançamento que corresponde à situação para a interrupção existente (ver também [Regra 8:11a](#), especialmente as instruções durante os últimos 30 segundos de jogo e as instruções referentes ao Time-Out Eletrónico de Equipa – “BUZZER”).

**13:4** Além das situações indicadas na [Regra 13:1a-b](#), um lançamento livre também é usado para reiniciar o jogo quando estiver interrompido, (isto é, quando a bola está em jogo), mesmo sem que nenhuma infração das regras tenha ocorrido:

- a. Se uma equipa está em posse da bola no momento da interrupção, esta equipa manterá a posse de bola;
- b. Se nenhuma equipa está em posse da bola, então a equipa que teve a última posse de bola antes da interrupção deverá mantê-la.

**13:5** Se há uma decisão de lançamento livre contra a equipa que está com posse de bola quando o árbitro apita, então o jogador que tem a bola, naquele momento, tem de deixá-la cair ou pousá-la imediatamente no solo, de modo que possa ser jogada (Regra [8:8b](#)).

## **A Execução do Lançamento Livre**

**13:6** O lançamento livre é, normalmente, executado sem qualquer apito do árbitro (ver, no entanto, [Regra 15:5b](#)) e, em princípio, no lugar onde a infração ocorreu. São exceções a este princípio as seguintes:

- Nas situações descritas na [Regra 13:4a-b](#), o lançamento livre é executado, após apito, em princípio no lugar onde a bola estava no momento da interrupção.
- Se um árbitro ou delegado (da IHF ou de uma federação continental/nacional) interrompe o jogo devido a uma infração por parte de um jogador ou oficial da equipa defensora, dando origem a uma advertência verbal ou uma sanção disciplinar, então o lançamento livre deve ser executado do lugar onde a bola estava quando o jogo foi interrompido, se este local for mais favorável do que a posição onde a infração ocorreu.
- A mesma exceção à do parágrafo anterior aplica-se se um oficial de mesa interrompe o jogo devido a infrações às [Regras 4:2-3](#) ou [4:5-6](#).
- Como se indica na [Regra 7:11](#), os lançamentos livres atribuídos devido a jogo passivo são executados no local onde a bola estava no momento da interrupção.

Apesar dos princípios básicos e dos procedimentos estabelecidos nos parágrafos anteriores, um lançamento livre nunca pode ser executado dentro da área de baliza da equipa executante ou dentro da linha de lançamento livre da equipa adversária. Em qualquer situação referida nos parágrafos anteriores, em que a bola se encontra numa destas duas zonas, então a execução do lançamento livre terá de ser efetuada no local mais próximo fora da área restrita.

### **Comentário:**

Se a posição correta para o lançamento livre for na linha de lançamento livre da equipa que defende, a execução deve ocorrer precisamente nesse local. No entanto, quanto mais longe for o local de execução do lançamento livre da linha de lançamento livre da equipa defensora, maior será a tolerância concedida entre o sítio da execução e o local exato. Esta tolerância aumenta

gradualmente até 3 (três) metros, distância que se aplica no caso de um lançamento livre executado imediatamente fora da área de baliza da própria equipa que o executa.

A tolerância referida no parágrafo anterior não se aplica após uma infração da Regra [13:5](#), sendo esta punida de acordo com a Regra [8:8b](#). Em tais casos, a execução do lançamento livre deve ser sempre no local onde ocorreu a violação.

**13:7** Os jogadores da equipa atacante não devem tocar ou atravessar a linha de lançamento livre dos adversários antes do lançamento livre ser executado. Ver também a restrição especial inserida na [Regra 2:5](#).

Os árbitros têm de corrigir as posições dos jogadores atacantes que estejam entre a linha de lançamento livre e a linha de área de baliza antes da execução do lançamento livre, se as posições incorretas tiverem influência no jogo (Regras [15:3](#) e [15:6](#)). Neste caso, o lançamento livre será executado após apito do árbitro ([Regra 15:5b](#)). Aplica-se o mesmo procedimento ([Regra 15:7](#), 2.º parágrafo) se os jogadores da equipa atacante entrarem na área restrita durante a execução do lançamento livre (antes da bola sair da mão do executante), e caso a execução do lançamento livre não tenha sido precedida por um apito do árbitro.

No caso da execução de um lançamento livre ter sido autorizada através de apito do árbitro e se os jogadores da equipa atacante tocarem ou atravessarem a linha de lançamento livre antes da bola sair da mão do executante, então deverá ser atribuído um lançamento livre para a equipa que defende ([Regra 15:7](#), 3.º parágrafo, e [Regra 13:1a](#)).

**13:8** Aquando da execução de um lançamento livre, os jogadores adversários têm de permanecer a uma distância mínima de 3 (três) metros do executante. No entanto, é-lhes, no entanto, permitido estar imediatamente fora da sua área de baliza, no caso de o lançamento livre estar a ser executado na sua linha de lançamento livre. A interferência na execução de um lançamento livre é sancionada de acordo com as Regras [15:9](#), [8:7c](#) e [8:8g](#).



## Regra 14 - Lançamento de 7 Metros

### Decisão de Lançamento de 7 Metros

**14:1** Um lançamento de 7 metros é assinalado quando:

- a. Uma clara oportunidade de golo é impedida irregularmente por um jogador ou oficial de equipa da equipa adversária em qualquer parte do terreno de jogo;
- b. É dado um sinal de apito indevido por alguém que não os árbitros no momento de uma clara ocasião de golo;

- c. Uma clara oportunidade de golo é impedida pela interferência de pessoa não participante no jogo, como por exemplo um espectador entrar no terreno de jogo ou fazer parar os jogadores por intermédio de um apito (exceto quando se aplica o Comentário da Regra [9:1](#));
- d. Existe uma infração de acordo com as Regras [8:11a](#) ou [8:11b](#) (ver, no entanto, a Regra [8:11](#) último parágrafo).

Por analogia, esta regra também se aplica em casos de “força maior”, tais como um súbito corte de energia elétrica que interrompe o jogo precisamente durante uma clara oportunidade de golo. Ver Esclarecimento n.º 6 para definição de uma “clara oportunidade de golo”.

**14:2** Se um jogador atacante sofrer uma infração como uma das elencadas na [Regra 14:1a](#) mas mantiver o pleno controlo da bola e do corpo, não há nenhuma razão para assinalar um lançamento de 7 metros, até mesmo se o jogador, depois disso, não tiver êxito na concretização da clara oportunidade de golo.

Sempre que exista uma possível decisão de lançamento de 7 metros, os árbitros devem sempre evitar intervir até que possam determinar claramente se um lançamento de 7 metros é uma decisão realmente justificada e necessária. Se o jogador atacante consegue marcar um golo, apesar da interferência faltosa dos defensores, não há obviamente nenhuma razão para atribuir um lançamento de 7 metros. De forma oposta, se se verificar que o jogador perdeu realmente o controlo da bola ou do seu corpo por causa de infração para impedir a concretização de uma clara oportunidade de golo, então será assinalado um lançamento de 7 metros.

A regra [14:2](#) não é aplicável, em casos que envolvam infrações às Regras [4:2-3](#) ou [4:5-6](#), quando o jogo deve ser imediatamente interrompido pela intervenção do oficial de mesa, delegado ou árbitros.

**14:3** Quando assinalam um lançamento de 7 metros, os árbitros podem efetuar uma interrupção do tempo de jogo, mas apenas se existir uma demora substancial, devido a uma substituição de guarda-redes ou do executante, e a decisão de efetuar a interrupção do tempo de jogo está de acordo com os princípios e critérios indicados no Esclarecimento n.º 2.

## Execução do Lançamento de 7 Metros

**14:4** O lançamento de 7 metros será executado como um remate direto à baliza, dentro de 3 (três) segundos após o apito do árbitro (Regras [15:7](#), 3.º parágrafo, e [13:1a](#)).

**14:5** O jogador que está a executar o lançamento de 7 metros tem de se situar atrás da linha de 7 metros, a não mais de um metro dela (Regras [15:1](#) e [15:6](#)). Depois do apito do árbitro, o executante não pode tocar ou atravessar a linha dos 7 metros antes da bola deixar a sua mão (Regras [15:7](#), 3.º parágrafo, e [13:1a](#)).

**14:6** Após a execução do lançamento de 7 metros, a bola não pode ser novamente tocada pelo executante ou por um seu colega de equipa, senão depois desta ter tocado um adversário ou a baliza (Regra [15:7](#), 3.º parágrafo, e [13:1a](#)).

**14:7** Aquando da execução de um lançamento de 7 metros, os colegas de equipa do executante têm de se posicionar fora da linha de lançamento livre e aí permanecer até que a bola tenha deixado a mão do executante (Regras [15:3](#) e [15:6](#)). Caso tal não se verifique, será assinalado um lançamento livre contra a equipa que está a executar o lançamento de 7 metros (Regras [15:7](#), 3.º parágrafo, e [13:1a](#)).

**14:8** Aquando da execução de um lançamento de 7 metros, os jogadores da equipa adversária têm de permanecer fora da linha de lançamento livre e no mínimo a 3 (três) metros de distância da linha dos 7 metros até que a bola deixe a mão do executante. Caso tal não se verifique, o lançamento de 7 metros será repetido se não tiver resultado em golo, mas não há lugar a nenhuma sanção disciplinar.

**14:9** O lançamento de 7 metros deverá ser repetido, se o golo não for marcado, no caso de o guarda-redes atravessar a sua linha limite, isto é, a linha dos 4 metros (Regras [1:7](#) e [5:11](#)), antes da bola deixar a mão do executante. No entanto, não se aplica nenhuma sanção disciplinar ao guarda-redes.

**14:10** Não é permitido a substituição do guarda-redes quando o jogador está pronto para executar o lançamento de 7 metros, estando na posição correta com a bola na mão. Qualquer tentativa para fazer uma substituição do guarda-redes nestas circunstâncias será penalizada como conduta antidesportiva (Regras [8:7c](#), [16:1b](#) e [16:3d](#)).



## **Regra 15 - Instruções Gerais para a Execução dos Lançamentos (Lançamento de saída, lateral, de baliza, de reposição em jogo e de 7 metros)**

### **O Executante**

**15:1** Antes da execução, o executante tem de estar na posição indicada como correta para o lançamento em questão. A bola deve estar na mão do executante (Regra [15:6](#)).

Durante a execução, exceto para um lançamento de baliza (ver Regra [12:2](#)) e para um lançamento de saída na área de lançamento de saída (Regra [10:3b](#)), 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 (ver, no entanto, Regra [10:3b](#)). O outro pé pode ser levantado e apoiado no solo repetidamente (ver também Regra [7:6](#)).

O executante tem de permanecer na posição correta até que o lançamento tenha sido executado (Regra [15:7](#), 2.º e 3.º parágrafos).

#### **Nota:**

Antes da execução de um lançamento (exceto no caso do lançamento do guarda-redes), o executante deve estar em posição vertical, ou seja, nenhuma outra parte do corpo além dos pés pode estar em contacto com o chão.

**15:2** O lançamento considera-se executado quando a bola deixa a mão do executante (ver, no entanto, Regra [12:2](#), [10:3a](#), [10:3b](#), 2.º parágrafo).

O executante não pode voltar a tocar na bola até que esta tenha tocado outro jogador ou na baliza (Regras [15:7](#) e [15:8](#)). Ver também outras restrições para situações referidas na Regra [14:6](#).

Um golo pode ser obtido diretamente através de qualquer lançamento, exceto um “autogolo” do guarda-redes durante um lançamento de baliza (Regra [12:1](#)) (por exemplo, ao deixar cair a bola diretamente para dentro da sua própria baliza).

### **Os Colegas do Executante**

**15:3** Todos os colegas do executante têm de ocupar as posições indicadas para o lançamento em questão (Regra [15:6](#)). Os jogadores têm de permanecer nas posições corretas até que a bola tenha abandonado a mão do executante, exceto no caso indicado na Regra [10:3](#), 2.º parágrafo (ver, no entanto, a Regra [10:3b](#)).

Durante a execução do lançamento, a bola não pode ser tocada por um companheiro de equipa nem entregue na mão destes (Regra [15:7](#), 2.º e 3.º parágrafos)

### **Os Defensores**

**15:4** Os defensores têm de ocupar as posições indicadas para o lançamento em questão e permanecer na posição correta até que a bola tenha abandonado a mão do executante (ver, no entanto, as Regras [10:3b](#), [12:2](#) e [15:9](#)).

As posições incorretas por parte dos jogadores defensores aquando da execução de um lançamento de saída, lançamento de reposição em jogo ou lançamento livre não têm de ser corrigidas pelos árbitros se os jogadores atacantes não estão em desvantagem ao executar

imediatamente o lançamento. Se houver uma desvantagem, então as posições incorretas dos defensores devem ser corrigidas.

## Apito Para Recomeçar O Jogo

**15:5** O árbitro deverá apitar para o recomeço do jogo:

- a. Sempre no caso de lançamento de saída (Regra [10:3](#)) ou lançamento de 7 metros (Regra [14:4](#));
- b. No caso de lançamento de reposição em jogo, lançamento de baliza ou lançamento livre:
  - Para um reinício após uma interrupção do tempo de jogo;
  - Para um reinício com um lançamento livre assinalado nos termos da Regra [13:4](#);
  - Quando existe uma demora na execução;
  - Depois de uma correção das posições dos jogadores;
  - Depois de uma chamada de atenção verbal ou uma advertência.

O árbitro pode julgar apropriado, por motivos de clareza, apitar para reiniciar o jogo em qualquer outra situação.

Em princípio, os árbitros não apitarão para reiniciar o jogo enquanto os jogadores não tomarem as posições estabelecidas nas Regras [15:1](#), [15:3](#) e [15:4](#) (ver, no entanto, Regras [13:7](#), 2.º parágrafo, e Regra [15:4](#), 2.º parágrafo). Se, apesar da situação irregular por parte dos jogadores, os árbitros tiverem apitado para ordenar a execução de um lançamento, estes jogadores estão plenamente autorizados a intervir no jogo

Depois do apito dos árbitros, o executante deve jogar a bola nos 3 (três) segundos seguintes.

## As Sanções

**15:6** As infrações cometidas pelo executante ou pelos colegas de equipa antes da execução de um lançamento, isto é, tipicamente nas posições incorretas ou tocar a bola por parte de um companheiro, implicarão uma correção por parte dos árbitros (ver, no entanto, Regra [13:7](#), 2.º parágrafo).

**15:7** As consequências das infrações cometidas pelo executante ou seus companheiros de equipa (Regra [15:1](#) a [15:3](#)) durante a execução de um lançamento, dependem principalmente da execução ser precedida por um apito dos árbitros ordenando a sua execução.

Em princípio, qualquer infração cometida durante uma execução de um lançamento que não tenha sido precedida por um apito dos árbitros para o recomeço do jogo, será objeto de correção e de repetição do lançamento após apito. No entanto, deve-se ter em atenção a lei da vantagem, por analogia com a Regra [13:2](#), aplicando-a também aqui. Se a equipa do executante perde a posse da bola imediatamente depois de uma execução incorreta, então considera-se simplesmente que o lançamento foi executado e o jogo continua.

Em princípio, qualquer infração ocorrida durante a execução de um lançamento que tenha lugar depois de um apito dos árbitros para recomeço do jogo deve ser sancionada. Isto aplica-se, por exemplo, se o executante salta durante a execução do lançamento, retém a bola mais de 3 (três) segundos ou se sai de uma posição correta antes de a bola ter saído da sua mão. Também se aplica aos colegas do executante que se movem e ocupam posições incorretas depois do apito dos árbitros, mas antes da bola ter abandonado a mão do executante (com exceção da Regra [10:3ª](#), 2.º parágrafo). Em casos como estes, o lançamento inicial é anulado e assinala-se um lançamento livre a favor da equipa adversária (Regra [13:1a](#)) executado no local da infração (ver, no entanto, a Regra [2:6](#)). A lei da vantagem, melhor explanada na Regra [13:2](#), aplica-se por exemplo, se a equipa do executante perde a posse da bola antes que os árbitros tenham tido oportunidade de intervir, o jogo continua.

**15:8** Em princípio, qualquer infração relacionada com a execução do lançamento que se produza imediatamente a seguir a esta, deve ser sancionada. Esta situação enquadra-se nas infrações referidas na Regra [15:2](#), 2.º parágrafo, isto é, o executante toca a bola uma segunda vez antes desta ter tocado noutro jogador ou na baliza. Esta infração pode assumir a forma de dribles se o jogador agarrar de novo a bola depois de ter estado no ar ou tenha sido pousada no solo. É sancionada com um lançamento livre (Regra [13:1a](#)) para a equipa adversária. Tal como referido na Regra [15:7](#), 3.º parágrafo, deve aplicar-se a lei da vantagem.

**15:9** Exceto nos casos indicados nas Regras [14:8](#), [14:9](#), [15:4](#), 2.º parágrafo, e [15:5](#), 3.º parágrafo, os jogadores defensores que interferem com a execução de um lançamento dos adversários, por exemplo ao não ocuparem inicialmente uma posição correta ou movimentarem-se posteriormente para uma posição incorreta, deverão ser sancionados disciplinarmente. Isto aplica-se sem ter em conta se a infração ocorre antes ou durante a execução do lançamento (antes da bola ter abandonado a mão do executante).

Não releva se o lançamento foi precedido ou não de um apito dos árbitros a ordenar a sua execução. A Regra [8:7c](#) ou [8:8g](#) aplica-se, conjugada com as Regras [16:1b](#) e [16:3d](#).

**Se um lançamento for negativamente afetado por uma interferência de um defensor, isso deverá, em princípio, dar lugar a um lançamento livre a favor da equipa que tem a posse de bola. No caso de um lançamento de 7 metros ser negativamente afetado por interferência de um defensor, o lançamento deverá ser repetido.**



# Regra 16 - Sanções Disciplinares

## Advertência

**16:1** Uma advertência é a sanção adequada para:

- a) Faltas que devem ser sancionadas de forma progressiva (Regra [8:3](#), no entanto, comparar com as Regras [16:3b](#) e [16:6d](#));
- b) Conduta antidesportiva sancionada de forma progressiva ([Regra 8:7](#)).

### **Comentário:**

A um jogador não deve ser dada mais de uma advertência e a uma equipa não devem ser dadas mais de 3 (três) advertências no total. A sanção subsequente deverá ser pelo menos uma exclusão de 2 minutos.

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

Os oficiais de equipa só podem ser sancionados com uma advertência no total.

**16:2** O árbitro indicará a advertência ao jogador ou ao oficial da equipa infratora, bem como ao oficial de mesa, mostrando um cartão amarelo (Sinal Manual n.º 13).

## Exclusão

**16:3** Uma exclusão (2 minutos) é a sanção adequada:

- a. Para uma substituição irregular, se um jogador adicional entrar no terreno de jogo ou se um jogador interferir irregularmente no jogo a partir da zona de substituições (Regras [4:5](#) e [4:6](#), ver, no entanto, a exceção da Regra [8:10b\(II\)](#));
- b. Para faltas repetidas de um jogador à Regra [8:3](#), se o jogador faltoso e/ou a sua equipa já receberam o número máximo de advertências (ver o Comentário à Regra [16:1](#));
- c. Para faltas como as indicadas na Regra [8:4](#);
- d. Para uma conduta antidesportiva de um jogador nos termos da [Regra 8:7](#), se o jogador e/ou a sua equipa já foram sancionados com o número máximo de advertências;
- e. Para uma conduta antidesportiva de um oficial de equipa nos termos da [Regra 8:7](#), se um oficial de equipa já tiver recebido uma advertência;
- f. Para uma conduta antidesportiva de um jogador ou oficial de equipa conforme dispõe a Regra [8:8](#) (ver também a [Regra 4:6](#));
- g. Como consequência de uma desqualificação de um jogador ou oficial de equipa (Regra [16:8](#), 2.º parágrafo; ver, no entanto, a Regra [16:11b](#));
- h. Para uma conduta antidesportiva por parte de um jogador, antes do jogo ter recomeçado, após ter sido sancionado com uma exclusão de 2 minutos (Regra [16:9a](#)).

### **Comentário:**

Os oficiais de uma equipa apenas podem ser sancionados com uma exclusão de 2 (dois) minutos no total.

Quando um oficial de equipa é sancionado com uma exclusão de 2 (dois) minutos, de acordo com a Regra [16:3e](#), é-lhe permitido permanecer na zona de substituição e continuar a exercer as suas funções. No entanto, a sua equipa será reduzida, no terreno de jogo, de um jogador durante 2 (dois) minutos.

**16:4** Após efetuar uma interrupção do tempo de jogo (Time-Out), o árbitro indicará claramente a exclusão ao jogador ou ao oficial de equipa infrator, bem como ao oficial de mesa, através do respetivo sinal manual, a saber: levantando um braço com dois dedos estendidos (Sinal Manual n.º 14).

**16:5** Uma exclusão tem sempre a duração de 2 (dois) minutos de tempo de jogo. A terceira exclusão para o mesmo jogador importa sempre a sua desqualificação ([Regra 16:6d](#)).

Ao jogador excluído não é permitido participar no jogo durante o seu tempo de exclusão e a sua equipa não o pode substituir por outro jogador.

O período de exclusão começa a contar quando o jogo é reiniciado através de apito do árbitro.

Se o tempo de exclusão de um jogador não terminou ao finalizar a primeira parte, terá de cumprir-se o tempo restante no início da segunda parte. Esta mesma regra aplica-se entre o tempo regulamentar e os prolongamentos e também nos prolongamentos.

Uma exclusão de 2 (dois) minutos que não tenha sido integralmente cumprida ao finalizar os prolongamentos, leva a que o jogador excluído não esteja autorizado a participar nos desempates subsequentes, como sejam os lançamentos de 7 metros, conforme estabelece o Comentário da Regra [2:2](#).

## **Desqualificação**

**16:6** Uma desqualificação é a sanção adequada:

- a) Para as faltas elencadas nas Regras [8:5](#) e [8:6](#);
- b) Para uma conduta antidesportiva grave como indicado na Regra [8:9](#) e conduta extremamente grave conforme indicado na Regra [8:10](#), por parte de um jogador ou oficial de equipa, dentro ou fora do terreno de jogo;
- c) Para uma conduta antidesportiva de um oficial de equipa conforme estabelece a [Regra 8:7](#), depois de um oficial daquela equipa já ter sido sancionado com uma advertência e uma exclusão de 2 minutos de acordo com as Regras [16:1b](#) e [16:3e](#);
- d) Em consequência da terceira exclusão para o mesmo jogador (Regra [16:5](#));

- e) Para uma conduta antidesportiva significativa ou repetida durante um desempate através de lançamentos de 7 metros (Comentário à Regra 2:2 e Regra [16:10](#)).

**16:7** Após ter efetuado uma interrupção do tempo de jogo (Time-Out), os árbitros indicarão claramente a desqualificação ao jogador ou oficial de equipa infrator, bem como ao oficial de mesa, levantando o cartão vermelho (Sinal Manual n.º 13, ver também a Regra 16:8).

**16:8** A desqualificação de um jogador ou oficial de equipa é sempre para o restante do tempo de jogo. Este jogador ou oficial de equipa deve abandonar imediatamente o terreno de jogo e a zona de substituições. Depois de sair, não é permitido ao jogador ou ao oficial de equipa ter qualquer tipo de contacto com a equipa, seja de que forma for.

A desqualificação de um jogador ou oficial de equipa, dentro ou fora do campo, durante o tempo de jogo, implica sempre uma exclusão de 2 (dois) minutos para a equipa para a sua equipa, o que significa que a sua equipa jogará com um jogador a menos durante este período ([Regra 16:3f](#)). No entanto, a redução no terreno de jogo durará 4 (quatro) minutos se um jogador for desqualificado nas circunstâncias indicadas na Regra [16:9b](#) a [16:9d](#).

Uma desqualificação reduz sempre o número de jogadores ou de oficiais de equipa, que estão disponíveis para a equipa (exceto como na Regra [16:11b](#)). No entanto, é permitido à equipa completar o número de jogadores no terreno de jogo assim que terminar o tempo de exclusão.

As desqualificações por aplicação das Regras [8:6](#) e [8:10a-b](#) obrigam a um relatório escrito que será enviado para as instâncias competentes tomarem medidas posteriores. Nestes casos, o “oficial responsável de equipa” e o delegado (ver Esclarecimento n.º 7) devem ser imediatamente informados dessa tomada de decisão.

Para este efeito, o árbitro mostra também o cartão azul, a título informativo, após ter mostrado o cartão vermelho.

### **Mais de uma infração na mesma situação**

**16:9** Se um jogador ou oficial de equipa **comete mais de uma infração simultaneamente** ou sucessivamente, antes do jogo ter sido reiniciado, e estas infrações requerem diferentes sanções, então, em princípio, somente se aplicará a sanção mais severa.

No entanto, existem as seguintes exceções específicas, em que a equipa tem de reduzir o número de jogadores no terreno de jogo durante 4 (quatro) minutos:

- a. Se um jogador que acaba de ser sancionado com uma exclusão de 2 (dois) minutos praticar uma conduta antidesportiva antes do jogo ter sido reiniciado, este jogador receberá uma exclusão adicional de 2 (dois) minutos ([Regra 16:3g](#)); se a exclusão adicional for a terceira exclusão daquele jogador, então este será desqualificado;

- b. Se um jogador que acaba de ser sancionado com uma desqualificação (direta ou em consequência da terceira exclusão) e, antes do jogo ser reiniciado, comete uma conduta antidesportiva, a sua equipa receberá uma exclusão adicional, ficando reduzida durante 4 (quatro) minutos (Regra [16:8](#), 2.º parágrafo);
- c. Se um jogador que acaba de ser sancionado com uma exclusão de 2 minutos e, antes de o jogo ser reiniciado, comete uma infração por comportamento antidesportiva grave ou extremamente grave, o jogador infrator é desqualificado ([Regra 16:6b](#)); estas sanções combinadas levam a uma redução de 4 minutos (Regra [16:8](#), 2.º parágrafo);
- d. Se um jogador que acaba de ser desqualificado (desqualificação direta ou em consequência da terceira exclusão) e, antes de o jogo ser reiniciado, comete uma infração por comportamento antidesportivo grave ou extremamente grave, a sua equipa receberá uma exclusão adicional, ficando reduzida durante 4 (quatro) minutos (Regra [16:8](#), 2.º parágrafo).

### **Infrações durante o tempo de jogo**

**16:10** As sanções por ações ocorridas durante o tempo de jogo estão estabelecidas nas Regras [16:1](#), [16:3](#) e [16:6](#).

Incluem-se no conceito de “tempo de jogo” todas as paragens, interrupções do tempo de jogo, descontos de tempo de equipa e os prolongamentos. Em todas as outras formas de desempate (por exemplo: os lançamentos de 7 metros), somente se aplica a [Regra 16:6](#).

Desta forma qualquer conduta antidesportiva significativa ou repetida impede a participação posterior do jogador infrator (ver Comentário Regra [2:2](#)).

### **Infrações fora do tempo de jogo**

**16:11** A conduta antidesportiva, conduta antidesportiva grave, conduta antidesportiva extremamente grave ou qualquer forma de ação particularmente imprudente (ver Regras [8:6](#) a [8:10](#)) por parte de um jogador ou oficial de equipa, cometida no local onde se realiza o jogo, mas fora do tempo de jogo, será sancionada da maneira seguinte:

#### **Antes do Jogo:**

- a. Sancionar-se-á com uma advertência o comportamento antidesportivo por infração às Regras [8:7](#) e [8:8](#), **contando a mesma para o jogador, oficial e/ou número total da equipa;**
- b. Sancionar-se-á com uma desqualificação o jogador ou oficial de equipa por ações praticadas segundo as Regras [8:6](#) e [8:10a](#). No entanto, é permitido à equipa começar o jogo com **16 (dezasseis)** jogadores e **5 (cinco)** oficiais de equipa; o 2.º parágrafo da Regra [16:8](#) só se aplica para as infrações cometidas durante o tempo de jogo; de acordo com esta regra, a desqualificação não é acompanhada com uma exclusão de 2 (dois) minutos.

As sanções disciplinares, aplicáveis devido a infrações cometidas antes do início do jogo, podem ser aplicadas em qualquer momento do jogo, logo que se descubra que a pessoa infratora é participante no jogo e na medida em que não foi possível detetar este facto no momento do incidente.

### **Depois do Jogo:**

c) Elaboração de relatório escrito.



## **Regra 17 - Os Árbitros**

**17:1** Cada jogo é dirigido por dois árbitros com igual autoridade. São auxiliados por oficial de mesa.

**17:2** Os árbitros controlam a conduta dos jogadores e dos oficiais de equipa desde o momento em que entram no recinto de jogo até quando o abandonam.

**17:3** Os árbitros são responsáveis por inspecionar o terreno de jogo, as balizas e as bolas antes do início do jogo. São eles que decidem que bolas serão utilizadas (Regras 1 e 3:1).

Os árbitros também observam a presença de ambas as equipas com os equipamentos apropriados. Conferem a lista de participantes e as camisolas dos jogadores. Asseguram-se que o número de jogadores e oficiais de equipa presentes na zona de substituição está dentro dos limites regulamentares e confirmam a presença e identificam o “oficial responsável” de cada equipa. Qualquer discrepância deve ser corrigida (Regras 4:1, 4:2 e 4:7 a 4:9).

**17:4** O sorteio é executado por um dos árbitros, na presença do outro árbitro e dos oficiais responsáveis de cada equipa. Um oficial da equipa ou um jogador (por exemplo, o capitão de equipa) podem substituir o oficial responsável de equipa” no sorteio.

**17:5** Em princípio, todo o jogo será dirigido pelos mesmos árbitros.

É das suas responsabilidades assegurar que o jogo é jogado de acordo com as regras de jogo, e têm o dever de sancionar quaisquer infrações (ver, no entanto, as Regras 13:2 e 14:2).

Se um dos árbitros ficar incapacitado para terminar o jogo, o outro árbitro continuará a arbitrar o jogo sozinho, **se não for possível encontrar um arbitro ou dupla substituta**.

**Nota:**

A IHF, as Federações Continentais e Nacionais podem aplicar regras especiais no âmbito das competições sob a sua responsabilidade, no que diz respeito ao consignado nos parágrafos 1.º e 3.º da Regra [17:5](#).

**17:6** Se ambos os árbitros apitam por causa de uma infração às regras contra a mesma equipa, mas têm opiniões diferentes sobre a gravidade da sanção a aplicar, será aplicada a que os árbitros tomarem após decisão conjunta. Se não conseguirem chegar a um consenso, será aplicada a mais grave.

**17:7** Se ambos os árbitros apitam por causa de uma infração às regras, ou a bola saiu do terreno de jogo, e os dois árbitros mostram opiniões diferentes sobre qual equipa deveria ter posse de bola, então aplica-se a decisão conjunta que resultar da consulta entre si. Se não conseguem alcançar uma decisão comum e conjunta, então prevalecerá a opinião do árbitro central.

Nesta última situação, é obrigatório fazer uma interrupção do tempo de jogo (Time-Out). Após consulta entre os árbitros, estes indicam de forma clara, por meio de sinalética, a sua decisão e o jogo é reiniciado após apito (Regras [2:8d](#) e [15:5Regra155](#)).

**17:8** Ambos os árbitros são responsáveis pela contagem dos golos. Também anotam as advertências, exclusões e desqualificações.

**17:9** Ambos os árbitros são responsáveis por controlar o tempo de jogo. Em caso de dúvida sobre a exatidão da cronometragem, os árbitros tomam uma decisão conjunta (ver também a Regra [2:3](#)).

**Nota:**

A IHF, as Federações Continentais e Nacionais podem aplicar regras especiais no âmbito das competições sob sua responsabilidade no que diz respeito ao consignado nas Regras [17:8](#) e [17:9](#).

**17:10** Os árbitros são responsáveis por assegurar que após o jogo o boletim de jogo é corretamente preenchido.

As desqualificações, conforme estabelecem as Regras [8:6](#) e [8:10](#), têm de ser explicadas no relatório do jogo.

**17:11** As decisões tomadas pelos árbitros ou delegado, com base nas suas observações dos factos, são incontestáveis.

Só podem ser apresentados protestos contra as decisões que não estão em conformidade com as regras de jogo.

Durante o jogo, somente os “oficiais responsáveis de equipa” estão autorizados a dirigirem-se aos árbitros.

**17:12** Os árbitros têm o direito de suspender um jogo temporária ou permanentemente.

Os árbitros deverão fazer todos os possíveis para que o jogo continue, antes de tomar a decisão de o suspender permanentemente.

**17:13** Os árbitros podem utilizar o vídeo-replay (VR) durante o jogo, conforme especificado nos Regulamentos de Vídeo-Replay. A IHF, as Confederações Continentais e as Federações Nacionais decidem em que jogos os árbitros podem utilizar o vídeo-replay.

**17:14** Os árbitros e os delegados podem utilizar equipamentos eletrónicos para comunicarem entre si. As regras para a sua utilização são determinadas pela respetiva federação.



## Regra 18 - Oficial de Mesa – Cronometrista/Secretário

**18:1** Em princípio, o oficial de mesa que desempenha as funções de cronometrista tem a responsabilidade principal de controlar o tempo de jogo, as interrupções do tempo de jogo e o tempo de exclusão dos jogadores excluídos.

O oficial de mesa que desempenha as funções de secretário tem a responsabilidade principal de controlar as listas dos jogadores, o boletim de jogo, a entrada de jogadores que chegam depois do jogo começar e a entrada de jogadores que não estão autorizados a participar.

Outras tarefas, como o controle do número de jogadores e oficiais de equipa na zona de substituições, a saída e entrada de jogadores substitutos, bem como a contagem do número de ataques após um jogador ter recebido assistência médica no terreno de jogo, são consideradas como responsabilidades comuns. Estas decisões são consideradas tendo por base a observação dos factos.

Geralmente, só o oficial de mesa (e, quando se justifica o Delegado da Federação responsável) deverá interromper o jogo quando necessário.

Ver também Esclarecimento n.º 7 em relação aos procedimentos corretos para as intervenções do oficial de mesa quando observa algumas das responsabilidades mencionadas.

**18:2** Caso não exista quadro eletrónico público disponível, então o oficial de mesa tem de manter informados os “oficiais responsáveis de equipa” sobre quanto tempo de jogo passou ou quanto tempo resta, especialmente durante as interrupções de tempo de jogo.

Caso não exista quadro eletrônico com sinal automático disponível, o oficial de mesa assumirá a responsabilidade por dar o apito final da primeira parte e o do final do jogo (ver Regra [2:3](#)).

Nos casos em que o quadro eletrônico público não indique os tempos de exclusão (pelo menos três por equipa nos jogos da IHF), o oficial de mesa exibirá na mesa, por meio de um papel, o final do tempo de cada exclusão bem como o número do jogador excluído.



# Sinais Manuais do Árbitro

Quando se ordena um lançamento livre ou lançamento de reposição, os árbitros deverão assinalar **imediatamente** a direção do lançamento a executar (Sinais Manuais n.º 7 ou 9).

Depois disso, se aplicável, o respetivo sinal manual correspondente tem de ser feito obrigatoriamente para indicar qualquer sanção pessoal (Sinais Manuais n.º 13 e 14).

Se achar necessário e útil explicar a razão da decisão de um lançamento livre ou lançamento de 7 metros, então aplicar um dos Sinais Manuais 1 a 6 ou 11, a título informativo. No entanto, o Sinal Manual n.º 11 é sempre mostrado naquelas situações em que a decisão de lançamento livre por jogo passivo não foi precedida do Sinal Manual n.º 17.

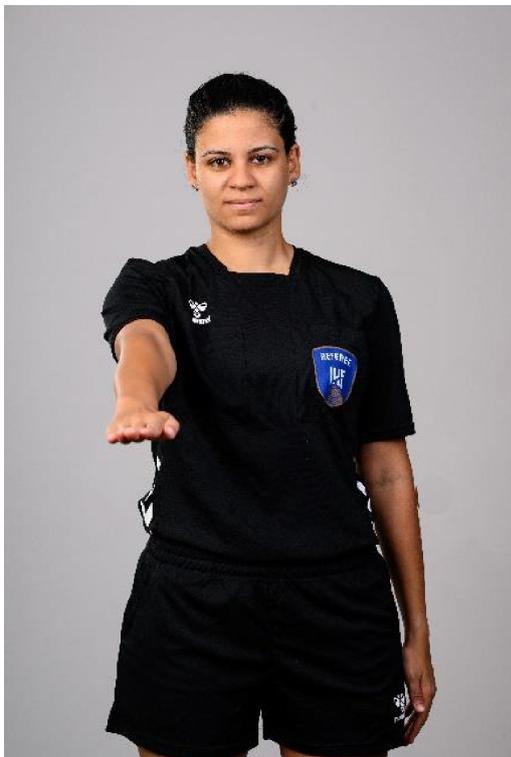
Os Sinais Manuais n.º 12, 15 e 16 são obrigatórios nas situações onde se aplicam.

Os Sinais Manuais n.º 8, 10 e 17 utilizam-se quando os árbitros os julgarem necessários.

## Índice da Lista de Sinais Manuais dos Árbitros:

1. Violação da área de Baliza	56
2. Drible Illegal	56
3. Passos ou segurar a bola mais de 3 segundos	57
4. Cinturar, agarrar e empurrar	57
5. Bater no braço	58
6. Falta Atacante	58
7. Lançamento Lateral - Direção	59
8. Lançamento de Baliza	59
9. Lançamento Livre – Direção	59
10. Respeitar a Distância de 3 metros	60
11. Jogo Passivo	60
12. Golo	61
13. Advertência, (amarelo) / Desqualificação (vermelho) e Informação de Relatório Escrito (Azul)	61
14. Exclusão (2 minutos)	62
15. Time-Out	62
16. Autorização para 2 pessoas entrarem no terreno de jogo para prestar assistência médica durante uma interrupção do tempo de jogo	63
17. Advertência de Jogo Passivo	63

## 1. Violação da área de Baliza



## 2. Drible Ilegal



### 3. Passos ou segurar a bola mais de 3 segundos



### 4. Cinturar, agarrar e empurrar



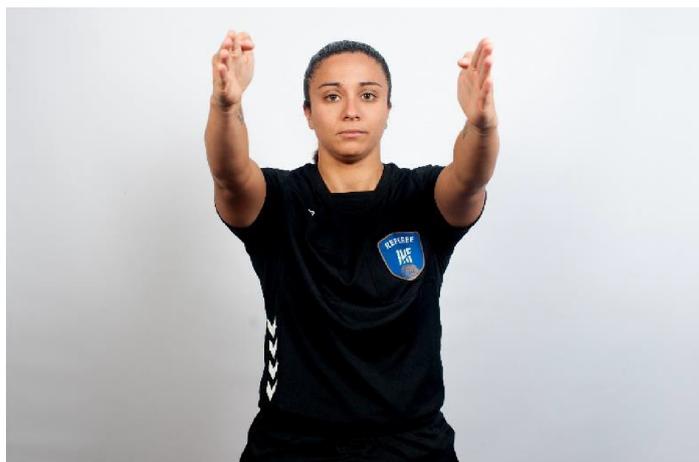
## 5. Bater no braço



## 6. Falta Atacante



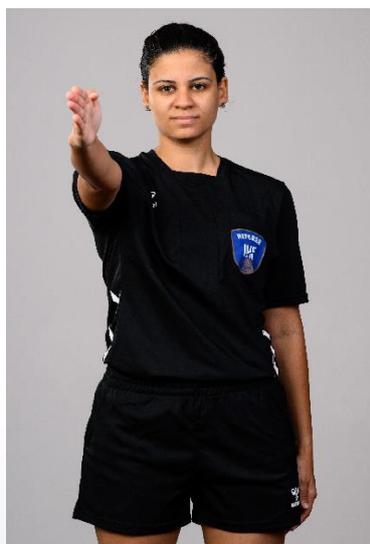
## 7. Lançamento Lateral - Direção



## 8. Lançamento de Baliza



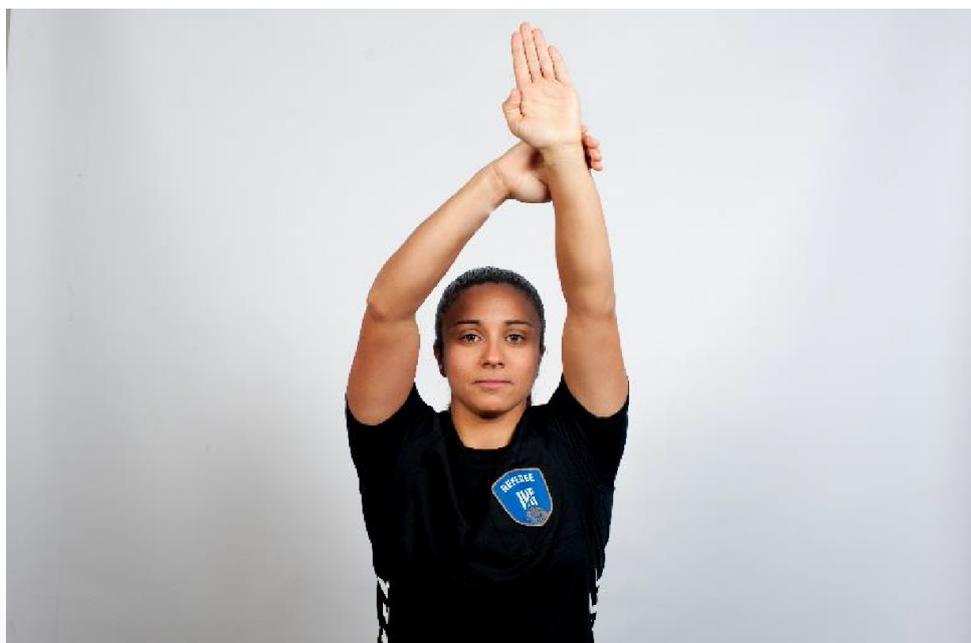
## 9. Lançamento Livre – Direção



## 10. Respeitar a Distância de 3 metros



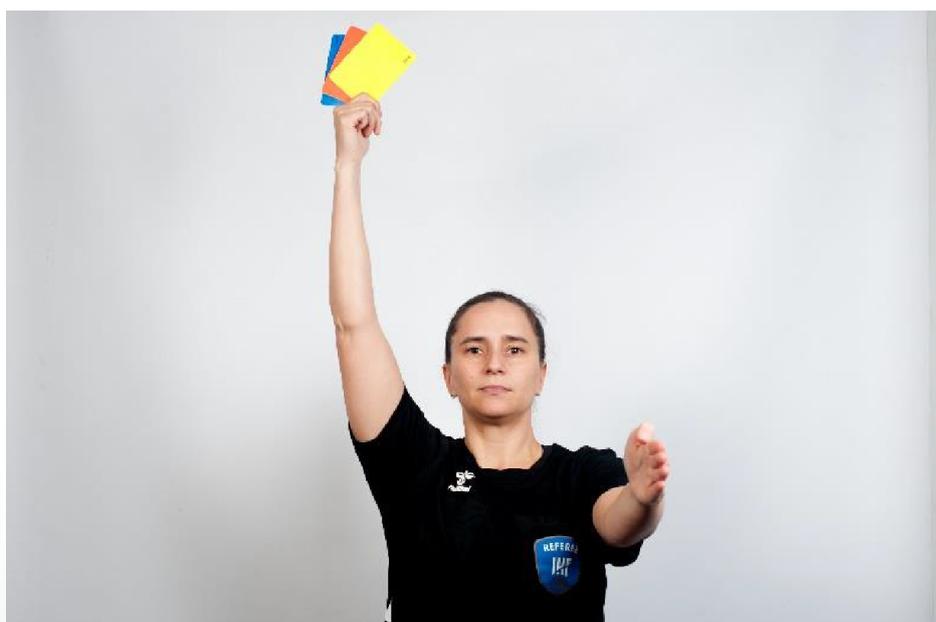
## 11. Jogo Passivo



## 12. Golo



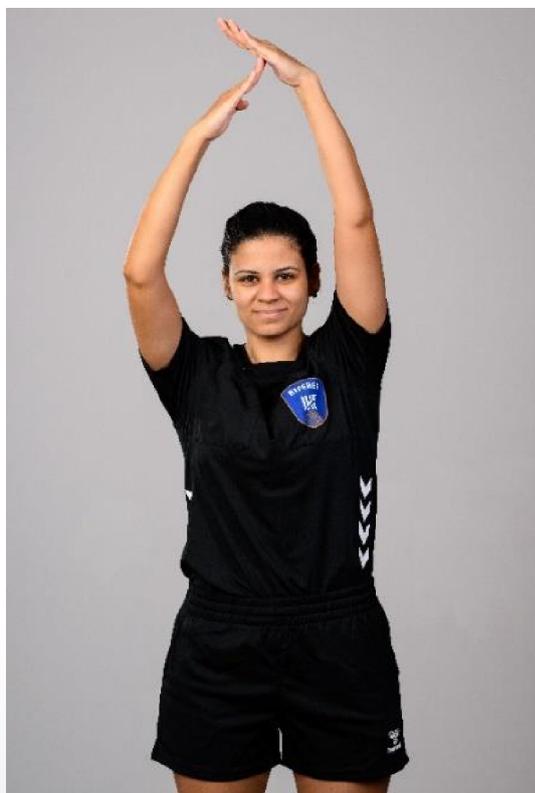
## 13. Advertência, (amarelo) / Desqualificação (vermelho) e Informação de Relatório Escrito (Azul)



#### 14. Exclusão (2 minutos)



#### 15. Time-Out



**16. Autorização para 2 pessoas entrarem no terreno de jogo para prestar assistência médica durante uma interrupção do tempo de jogo**



**17. Advertência de Jogo Passivo**



## II. Esclarecimentos sobre as Regras do Jogo

### Índice de esclarecimentos sobre as regras do jogo:

1. Execução de Lançamento Livre após Sinal de Fim de Jogo (Regras 2:4-6)	64
2. Interrupção do tempo de jogo (Regra 2:8)	65
3. Time-Out de equipa (Regra 2:10)	66
4. Jogo Passivo (Regras 7:11-12)	68
5. Lançamento de saída (Regra 10:3)	82
6. Definição de “Clara oportunidade de Golo” (Regra 14:1)	83
7. Interrupção de jogo por parte do Oficial de Mesa ou do Delegado (Regra 18:1)	83
8. Jogador Lesionado (Regra 4:11)	85



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

Em muitos casos a equipa que tem a oportunidade de executar um lançamento livre depois do tempo de jogo ter terminado não está realmente interessada em tentar marcar um golo, seja porque o resultado do jogo já está definido ou porque o lançamento livre é muito longe da baliza do adversário. Embora tecnicamente as regras requeiram que o lançamento livre seja executado, os árbitros devem ter o bom senso e considerar o lançamento livre efetuado se um jogador que está aproximadamente na posição correta simplesmente deixa cair a bola das mãos ou a entrega aos árbitros.

Nos casos onde seja claro que a equipa quer tentar marcar um golo, os árbitros devem encontrar um equilíbrio entre permitir esta oportunidade (por muito pequena que seja) e assegurar-se de que a situação não se deteriora e prolongue no tempo ou num “frustrante teatro”. Isto significa que os árbitros devem conseguir colocar os jogadores de ambas as equipas nas posições corretas, firmemente e depressa, para que o lançamento livre se execute sem demora. Deve fazer-se cumprir as restrições indicadas na [Regra 2:5](#) no que diz respeito às posições dos jogadores e às substituições (Regras [4:5](#) e [13:7](#)).

Os árbitros também devem estar muito atentos às outras infrações em que podem incorrer ambas as equipas. Qualquer infração dos defensores deve ser sancionada (Regras [15:4](#), [15:9](#), [16:1b](#) e [16:3d](#)). Além disso, se os jogadores atacantes violarem as regras durante a execução, por exemplo, quando um ou mais jogadores cruzam a linha de lançamento livre depois do apito, mas antes da bola sair da mão do executante (Regra [13:7](#), 3.º parágrafo), ou quando o executante se move ou salta ao executar o lançamento (Regras [15:1](#), [15:2](#) e [15:3](#)).

É muito importante que não se valide nenhum golo que tenha sido marcado irregularmente.



## 2. Interrupção do tempo de jogo (Regra [2:8](#))

Exceto as situações indicadas na [Regra 2:8](#), onde uma interrupção do tempo de jogo é obrigatória, cabe aos árbitros julgar a necessidade e oportunidade de efetuar uma interrupção do tempo de jogo noutras situações. Algumas situações típicas onde as interrupções do tempo de jogo (Time-Outs) não são obrigatórias, mas, no entanto, tendem a ser efetuados em circunstâncias normais:

- a) Se existem influências externas, por exemplo, a necessidade de limpar o terreno de jogo;
- b) Um jogador parece estar lesionado;
- c) Uma equipa está claramente a fazer passar o tempo, por exemplo, ao atrasar a execução de um lançamento ou reposição, ou quando um jogador lança a bola para longe ou não a liberta.

- d) Se a bola toca o teto ou qualquer parte da instalação sobre o terreno de jogo (Regra [11:1](#)) e se desvia de forma a ir para longe do local do lançamento, causando um atraso anormal.
- e) Substituição de um jogador de campo pelo guarda-redes, para se poder executar um lançamento de baliza.

Para determinar a necessidade de uma interrupção do tempo de jogo (Time-Out) nestas ou noutras situações, os árbitros devem, em primeiro lugar, ter em consideração se uma interrupção do jogo sem um Time-Out criaria uma desvantagem injusta para uma das equipas. Por exemplo, se uma equipa está a ganhar por uma margem muito clara quando falta pouco tempo para finalizar o jogo, então poderia não ser necessário fazer uma interrupção do tempo de jogo para limpar o terreno de jogo. De igual modo, se a equipa que seria prejudicada pela falta de um Time-Out é a equipa que, por alguma razão, está ela mesma a causar uma demora ou a desperdiçar tempo, então é óbvio que não há nenhuma razão para efetuar uma interrupção do tempo de jogo.

Outro fator importante é a duração previsível da interrupção. Muitas vezes é difícil estimar a duração de uma interrupção causada por uma lesão, sendo, neste caso, mais prudente efetuar um Time-Out. Por outro lado, os árbitros não devem precipitar-se ao efetuar uma interrupção do tempo de jogo (Time-Out) só porque a bola saiu do terreno de jogo. Nestes casos a bola está rapidamente de volta e pronta para ser jogada quase de imediato. Caso contrário, os árbitros devem colocar rapidamente em jogo, a bola de reserva (Regra [3:4](#)), precisamente para não fazer uma interrupção do tempo de jogo desnecessária.



### **3. Time-Out de equipa (Regra 2:10)**

Cada equipa tem o direito de solicitar um (1) Time-Out de equipa com a duração de um (1) minuto em cada uma das partes do tempo regulamentar de jogo (mas nunca nos prolongamentos).

Para pedir um Time-Out de equipa, um oficial de equipa deve colocar um “cartão verde” na mesa em frente ao oficial de mesa. (Recomenda-se que a medida do cartão verde deve ser de aproximadamente 15x20 cm e ter um “T” grande em cada lado).

Uma equipa só pode pedir o seu Time-Out de equipa quando tiver a posse da bola (quer a bola esteja em jogo ou durante uma interrupção). Conceder-se-á imediatamente o Time-Out de equipa, salvo se a equipa perder a posse de bola antes da entrega do cartão verde ao oficial de mesa (neste caso o cartão verde será devolvido à equipa).

O oficial de mesa interrompe o jogo fazendo soar o apito e para imediatamente o cronómetro (Regra [2:9](#)). Faz o gesto do Time-Out (Sinal Manual n.º 15) e aponta com um braço esticado para a equipa que pediu o Time-Out de equipa.

O cartão verde é colocado na mesa, do lado da equipa que pediu o Time-Out de equipa, a permanecer enquanto durar o desconto de tempo.

Os árbitros confirmam o Time-Out de equipa e o oficial de mesa controla a duração do tempo do Time-Out através de um cronómetro. O oficial de mesa anota o tempo (minutos e segundos) em que foi concedido o Time-Out de equipa no boletim de jogo e qual a equipa que o pediu.

Durante o tempo de paragem de equipa, os jogadores e oficiais de equipa permanecem ao nível da sua zona de substituição, quer seja no terreno de jogo ou na zona de substituição. Os árbitros ficam no centro do terreno de jogo, mas um deles pode ir à mesa do oficial de mesa para uma breve consulta.

Segundo a Regra [16](#), as infrações e comportamentos antidesportivos cometidos durante um Time-Out de equipa são sancionados de igual modo que os cometidos durante o tempo de jogo atendendo a que se considera que o Time-Out de equipa faz parte integrante do tempo de jogo ([Regra 16:10](#)). Nestes termos, é irrelevante se o jogador ou oficial de equipa em questão está dentro ou fora do terreno de jogo. Assim, em caso de conduta antidesportiva ([Regra 8:7](#) a [8:10](#)) ou de uma ação consignada na Regra 8:6b, deverá ser sancionada com uma advertência, exclusão ou desqualificação nos termos das Regras [16:1](#) a [16:3](#) e [16:6](#) a [16:9](#).

Após 50 (cinquenta) segundos o oficial de mesa faz soar um sinal acústico que indica que o jogo deverá ser reiniciado dentro de 10 segundos.

As equipas são obrigadas a estar prontas para reiniciar o jogo quando o Time-Out de equipa termina. O jogo é reiniciado com o lançamento que corresponde à situação que existia antes de ser concedido o Time-Out de equipa ou, se a bola estava em jogo, com um lançamento livre para a equipa que solicitou o Time-Out de equipa, desde o local onde a bola estava no momento da interrupção.

Quando o árbitro apitar, o oficial de mesa reinicia o cronómetro.

Uma equipa pode solicitar o Time-Out diretamente premindo um botão (Buzzer) num dispositivo eletrónico em vez de utilizar cartões verdes. A campainha está diretamente ligada ao sistema de placard oficial. Uma vez o botão premido, o tempo será interrompido diretamente. Para sensibilizar todas as partes sobre o Time-Out da equipa, é também indicado por um sinal áudio. Para mais detalhes, consulte o documento “*Electronic Team Time-Out Regulations*”.

### **Nota:**

A IHF, as Federações Continentais e Nacionais podem, nas provas de sua responsabilidade, aplicar alterações de acordo com a Nota da Regra [2:10](#), possibilitando que cada equipa tenha direito a 3 (três) Time-Outs de equipa, durante o tempo regulamentar do jogo, excluindo os prolongamentos. Por cada parte do tempo regulamentar, apenas poderão ser concedidos a cada equipa 2 (dois) Time-Outs. Entre 2 (dois) Time-Outs de uma equipa, o seu adversário terá de ter pelo menos uma vez, a posse de bola. 3 (três) cartões verdes com os números 1, 2 e 3 respetivamente, terão de estar disponíveis para cada equipa.

As equipas recebem os cartões verdes com os números 1 e 2 na primeira parte e os cartões verdes com os números 2 e 3 na segunda parte, se não tiverem utilizado os 2 (dois) Time-Outs na primeira parte. Caso contrário, ou seja, se já tiverem usufruído dos 2 (dois) Time-Outs de equipa na primeira parte, apenas receberão o cartão verde com o número 3.

Nos últimos 5 minutos do jogo, uma equipa apenas pode solicitar 1 (um) Time-Out de equipa.



## **4. Jogo Passivo (Regras [7:11](#) e [7:12](#))**

### **A. Diretrizes Gerais:**

#### **Conceito Geral do Jogo**

Com as regras relativas ao jogo passivo, a IHF pretende promover um estilo de jogo atrativo com um ritmo elevado (contra-ataque, lançamento de saída rápido), poucas interrupções (continuidade) e um bom equilíbrio entre o ataque e a defesa.

Os árbitros devem, por isso, valorizar a defesa ativa que não envolva faltas, ao avaliar situações de jogo passivo.

As fases de jogo rápido que tenham claramente como objetivo criar oportunidades de golo não devem ser imediatamente consideradas para avaliação de jogo passivo.

#### **Objetivos:**

A aplicação das regras relativas ao jogo passivo tem os seguintes objetivos:

- ✓ Reduzir fases pouco produtivas do jogo (ex.: jogadores a progredir lentamente da sua metade do campo para a metade adversária; jogadas táticas em ataque utilizadas apenas para ganhar tempo);
- ✓ Evitar métodos de jogo pouco atrativos e atrasos intencionais no jogo;
- ✓ Reduzir o número de interrupções do jogo;
- ✓ Promover uma defesa ativa e orientada para a bola, com o objetivo de recuperar a posse de bola e interromper o ataque adversário sem recorrer a faltas.

Isto exige que os árbitros reconheçam e avaliem os comportamentos passivos de forma consistente ao longo de todo o jogo.

### Situações:

O jogo passivo pode surgir em todas as fases do ataque de uma equipa, incluindo, por exemplo:

- ✓ Quando a bola progride **lentamente** ao longo do campo;
- ✓ Durante o primeiro ataque posicional (ou seja, a fase normal de construção);
- ✓ Após ações ofensivas mal-sucedidas ou interrompidas por lançamento livre (i.e., fase de construção mais curta);
- ✓ Após interrupções no jogo (por exemplo, time-out).

O jogo passivo é normalmente utilizado com mais frequência nas seguintes situações:

- ✓ Resultado equilibrado nos momentos finais de jogo;
- ✓ Situação de inferioridade numérica (cinco contra seis; quatro contra seis; outras);
- ✓ Situações de baliza vazia: a equipa atacante joga sem guarda-redes (sete contra seis; seis contra seis; outras);
- ✓ Defesa ativa destrói/interrompe o ritmo do ataque e impede uma mudança de ritmo intencional (ver critérios detalhados);
- ✓ Diferença significativa no nível de desempenho entre as equipas (superioridade geral de uma equipa, especialmente na defesa);
- ✓ Ações ofensivas mal-sucedidas por parte de uma equipa durante um período prolongado.

### Observação do jogo Passivo:

Devem ser aplicados vários critérios de observação a todos os elementos do ataque de uma equipa, desde a recuperação da posse de bola até à perda da mesma, de modo a reconhecer e avaliar uma tendência para jogo passivo.

No entanto, existem situações especiais em que os árbitros podem assinalar de imediato o jogo passivo.

Os critérios referidos nas especificações seguintes raramente se aplicam de forma isolada, devendo ser avaliados no seu conjunto pelos árbitros.

Independentemente disso, existem situações (ver capítulo E) em que os árbitros podem decidir de imediato assinalar jogo passivo direto.

### Nota:

Mesmo que não seja possível assinalar jogo passivo enquanto a bola estiver fora de jogo, as ações da equipa em posse de bola devem também ser consideradas nessas situações, desde que o jogo não tenha sido interrompido.

A avaliação pelos árbitros de uma tendência para o jogo passivo deve basear-se nos seguintes critérios:

- ✓ **Critérios gerais** prévios ao jogo (situação específica do jogo – classificação, importância do resultado final, sistema de eliminação, etc.; características gerais do jogo);
- ✓ **Critérios adicionais** da situação específica de jogo (tempo de jogo, resultado atual, evolução do jogo, sanções, prolongamento, desempenho das equipas, etc.);
- ✓ **Fases do jogo** (jogo rápido com contra-ataques – primeira, segunda e terceira vaga; reposição rápida; primeiro ataque posicional com fase normal de construção; fase de construção mais curta – reorganização);
- ✓ **Critérios específicos de observação nas diferentes fases do jogo (ver capítulo B. Utilização do sinal de advertência).**

Deve ser tida sempre em consideração, em particular, a influência do trabalho defensivo ativo e conforme às regras.

## **B. A Utilização do Sinal de Aviso**

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

### **B1. Depois de recuperar a posse da bola: os jogadores progridem lentamente do seu meio campo para o meio campo adversário**

O jogo passivo pode iniciar no momento em que uma equipa recupera a posse da bola na sua própria metade do campo. Um critério de observação importante, neste contexto, é a forma como a equipa progride no terreno, da sua metade para a metade adversária. Também se aplica em situações em que a bola não está em jogo (ver também o Esclarecimento n.º 2).

### Nota:

Situações semelhantes podem também ocorrer durante ataques posicionais com o objetivo de abrandar a defesa adversária.

Um critério de observação usual é:

- ✓ Após recuperar a posse de bola, os jogadores progridem lentamente do seu meio campo para o meio campo adversário

**Nota:**

Os árbitros podem mostrar o sinal de advertência no início do primeiro ataque posicional com uma fase de construção normal, se a bola progredir muito lentamente para o meio campo adversário.

**B2. Um atleta atrasa a execução de um lançamento**

**Exemplos:**

- ✓ Atrasar um lançamento livre (através de simulação de não saber o local correto ou outro comportamento);
- ✓ Atrasar um lançamento de saída (através da lenta recuperação de bola do guarda-redes, através de intencionalmente realizar um passe não certo para o centro ou através de progredir lentamente para o centro com a bola);
- ✓ Atrasar um lançamento de baliza ou um lançamento de reposição de jogo.

**Nota:**

Os árbitros devem notificar as equipas deste tipo de atrasos quando os notarem. O sinal de advertência não pode ser exibido enquanto a bola estiver fora de jogo; pode ser exibido assim que a bola for colocada em jogo novamente. No entanto, o tempo durante o qual a bola esteve fora de jogo deve ser considerado parte da curta/longa fase de construção do ataque.

Em situações específicas (por exemplo, pouco antes do final do jogo, inferioridade numérica), recomenda-se que os árbitros parem o tempo em vez de deixarem o tempo correr. O jogo será então reiniciado de acordo com as situações de jogo anteriores à interrupção.

**B3. Sinal de advertência de jogo passivo associado a uma substituição tardia durante a fase normal de construção do ataque**

Os critérios usuais de observação são:

- ✓ Todos os jogadores já se encontram nas suas posições ofensivas;
- ✓ A equipa inicia a fase de construção do ataque com uma sequência preparatória de passes;
- ✓ Nesse momento, a equipa faz uma substituição.

**Nota:**

Os árbitros devem certificar-se de que se trata da substituição de um jogador de campo da equipa atacante, e não do regresso do guarda-redes ao campo (o que não tem influência na eventual avaliação de jogo passivo).

- ✓ Critério adicional: A equipa espera pela entrada do jogador substituído.

**Comentário:**

Uma equipa que inicia o seu ataque com um ataque rápido (contra-ataque, lançamento de saída rápido após golo) a partir do seu próprio meio-campo, mas que não consegue criar uma oportunidade imediata de golo ao chegar ao meio-campo adversário, pode realizar uma substituição rápida de um ou mais jogadores durante a transição para a fase normal de construção do ataque, o que não deve ser considerado jogo passivo pelos árbitros.

#### **B4. Sinal de advertência de jogo passivo durante uma fase de construção do ataque excessivamente longa no ataque posicional**

Em princípio, cada equipa pode preparar um ataque posicional com uma fase de construção correspondente antes de iniciar uma ação ofensiva dirigida com mudança de ritmo.

Existem duas fases de construção distintas:

##### **Primeiro ataque posicional com fase de construção de ataque normal**

Após recuperar a posse da bola, o primeiro ataque posicional de uma equipa acontece na metade do campo do adversário, se não houver uma defesa homem-a-homem por parte dos defesas na metade da equipa atacante (podendo também ocorrer após um contra-ataque ou de um lançamento de reposição em jogo rápido sem sucesso).

Este primeiro ataque posicional pode demorar mais tempo, por exemplo, devido à substituição de jogadores.

Características típicas da fase de construção normal no primeiro ataque posicional:

- ✓ Substituição de jogadores;
- ✓ Ocupação das posições ofensivas por parte dos jogadores;
- ✓ Sequência preparatória de passes e/ou ações táticas ofensivas (ex.: cruzamentos, transições sem mudança de ritmo), com acordos táticos e comunicação dentro da equipa atacante;
- ✓ Preparação e início de uma ação ofensiva tática dirigida (exemplos: abertura com ações individuais (um contra um), ou utilização de meios táticos cooperativos como cruzamentos ou transições).

**Nota:**

Após a fase de construção preparatória, os seguintes critérios servem como indicadores de que a equipa está a iniciar uma ação ofensiva tática dirigida:

- ✓ Mudança de ritmo intencional em todas as ações de ataque (passes, deslocamentos, etc.);
- ✓ Ações ofensivas em direção à baliza em zonas perigosas;

- ✓ **Ações** em que os atacantes entram em contacto com os defesas (ex.: os defesas seguram e/ou bloqueiam ilegalmente os atacantes).

### **Fases de construção de ataque mais curtas**

Existem duas situações em que a equipa atacante pode iniciar a próxima ação ofensiva, a partir de uma fase de construção de ataque mais curta:

1 - O jogo prossegue após uma tentativa de ataque mal-sucedida (tentativa **sem interrupção** do jogo (por exemplo, lançamento livre)).

Após uma fase de construção do ataque, a equipa realiza uma ação ofensiva tática dirigida com mudança de ritmo, mas que não resulta na conclusão do ataque (sem ocasião de golo, ou a equipa recupera a posse após um remate falhado ou bloqueado, etc.).

2 - Após uma ação ofensiva tática dirigida, o jogo é interrompido e retomado com um lançamento formal (livre, lateral, etc.).

Aplica-se a ambas as situações:

A equipa atacante pode realizar uma nova fase de construção para se reorganizar e preparar a próxima ação tática ofensiva. Contudo, essa nova fase de construção deve ser mais curta.

Critério adicional: Recomenda-se que uma fase de construção curta consista em quatro a seis passes após um lançamento livre, lançamento lateral ou reposição do guarda-redes, na sequência de um remate à baliza bloqueado pelos defensores.

### **Continuação de jogo em diferentes situações**

O quadro seguinte apresenta uma visão geral de diferentes situações que podem começar com uma fase de construção de ataque normal ou mais curta.

Tabela 1: Continuação do jogo em diferentes situações

Situação	Jogo continua com	
	Construção Ataque Normal	Construção Ataque mais Curto
<b>Jogo rápido</b>		
Contra-ataque/lançamento de saída rápido (primeira, segunda, terceira vaga) – interrupção por lançamento livre ou descontinuidade e transição para a fase de construção do ataque	X	
Contra-ataque/lançamento de saída rápido – transição a partir da terceira vaga para o ataque posicional (várias sequências de passes com ações táticas dirigidas) – interrupção por lançamento livre ou descontinuidade e transição para a fase de construção do ataque	X	
Contra-ataque/lançamento de saída rápido – transição a partir da terceira vaga para o ataque posicional – simulação de transição para a fase normal de construção do ataque – ação final dirigida – interrupção por lançamento livre	X	
<b>Início do ataque posicional</b>		
Fase normal de construção do ataque – movimentos táticos sem sucesso na mudança de ritmo – reorganização (sem interrupção)		X
Fase normal de construção do ataque – movimentos táticos sem sucesso na mudança de ritmo - interrupção por lançamento livre		X
Fase normal de construção do ataque – movimentos táticos sem sucesso na mudança de ritmo – bloco, remate ou passe (a equipa atacante permanece com a posse de bola) Nota: A bola fica perdida durante um determinado período de tempo		X
<b>Durante (um longo) ataque posicional</b>		
Lançamento livre/lançamento de reposição em jogo após uma fase de construção de ataque mais curta		X
Ataque sem sucesso após uma fase de construção de ataque mais curta – o jogo continua		X

Fase de construção de ataque mais curta – movimentos táticos sem sucesso na mudança de ritmo – bloco, remate ou passe (a equipa atacante permanece com a posse de bola) Nota: A bola fica perdida durante um determinado período de tempo		X
<b>Time-Out de equipa (TTO)</b>		
Equipa recupera posse de bola no seu meio-campo – TTO imediato	X	
Todos os jogadores em posição/equipa inicia a primeira fase normal de construção do ataque - TTO imediato	X	
Fase de construção de ataque normal – movimentos táticos sem sucesso na mudança de ritmo - TTO		X
<b>Situações especiais</b>		
Exclusão contra a equipa defensora (com ou sem sinal de advertência de jogo passivo) - o jogo continua sem sinal de advertência	X	
Livre de 7 metros - a bola é defendida pelo guarda-redes - a equipa atacante continua com a posse da bola - o ataque posicional continua	X	
A equipa atacante remata à baliza (com ou sem sinal de advertência de jogo passivo) - a bola ressalta da baliza ou do guarda-redes diretamente para a equipa atacante ou é concedido um lançamento de reposição em jogo à equipa atacante	X	

### **B5. Critérios típicos de observação de uma fase de construção do ataque excessivamente longa**

Os critérios de observação a seguir referidos, os quais sucedem frequentemente em combinação, são relevantes para determinar fases de construção do ataque excessivamente longas:

- A equipa atacante não consegue mudar de ritmo entre a fase de construção do ataque e uma ação tática de ataque organizado que conduza a uma oportunidade de golo;
- Jogadores recebem repetidamente a bola enquanto estão parados ou a afastarem-se da baliza;
- Driblar repetidamente enquanto estão parados/afastarem-se da baliza (sem interferência direta de um adversário);

Comentário:

---

Ações **preparatórias** de um contra um, em que o jogador com bola, normalmente enquanto dribla, tenta levar o oponente direto numa determinada direção para então iniciar uma ação tática organizada, não deve ser tomada em consideração.

- ✓ Vários passes entre dois jogadores sem contacto com a defesa (sem ações perigosas para a baliza);
- ✓ A bola é jogada de volta para o meio-campo da equipa atacante, apesar de os adversários não estarem a exercer qualquer pressão sobre eles;
- ✓ Defesa ativa interrompe o ritmo dos passes/movimentos dos atacantes;
- ✓ Em geral: ausência de contacto com a defesa; quando confrontado com um adversário, o jogador atacante afasta-se prematuramente, espera que os árbitros interrompam o jogo ou não obtém qualquer vantagem espacial sobre o defensor;
- ✓ A bola está a ser movimentada para longe da baliza e/ou dos defensores.

Nota:

Critérios adicionais para a avaliação de fases mais curtas de construção do ataque

Após quatro a seis passes durante a fase mais curta de construção do ataque (dependendo do nível de desempenho das equipas), a equipa atacante deve iniciar a próxima ação ofensiva seguinte com uma mudança de ritmo e dirigida para a baliza (por exemplo, um contra um, cooperação de grupo, cruzamento, transição). O número de passes indicado deve servir apenas de orientação, os árbitros não devem contar os passes.

Se uma equipa necessitar de uma segunda ou de outras fases de construção de ataque mais curtas durante o mesmo ataque, o número de passes preparatórios pode ser inferior a quatro ou seis. No entanto, em qualquer caso, os árbitros devem conceder à equipa atacante pelo menos três passes para uma fase de construção do ataque mais curta, exceto se a equipa atacante tiver atrasado a execução do lançamento.

### **Defesa ativa**

Em termos de equilíbrio entre o ataque e a defesa, os árbitros devem, acima de tudo, considerar o efeito do jogo defensivo ativo.

Com o jogo defensivo ativo, os defesas tentam pressionar a equipa atacante sem interromper o jogo (sem faltas/lançamentos livres).

As equipas perseguem os seguintes objetivos táticos com estratégias defensivas ativas:

- ✓ Atacar/bloquear passes/espacos;

- ✓ Forçar os atacantes a recuar para o fundo do campo (os atacantes não podem receber um passe em segurança e têm de recuar, por exemplo)
- ✓ Destruir/interromper o ritmo do ataque;
- ✓ Destruir/interromper os movimentos táticos;
- ✓ Provocar passes ou remates não planeados;
- ✓ Provocar erros técnicos/táticos.

**Nota:**

Os árbitros devem fazer uma distinção clara entre um comportamento defensivo predominantemente orientado para a marcação de faltas e o jogo defensivo ativo que tenta exercer pressão sobre o ataque (sem faltas).

**Faltas que resultam em lançamento livre**

As interrupções frequentes que resultam em lançamento livre podem também ser utilizadas para avaliar o jogo passivo. O critério de observação é:

- ✓ O atacante em posse da bola permite uma interrupção (parar um movimento para a frente em direção à baliza, afastar-se da baliza, esperar pelo apito dos árbitros).

**Nota:**

As ações de ataque que visam claramente provocar faltas que conduzam a uma interrupção por lançamento livre, em vez de criar oportunidades de golo, são indicadores de jogo passivo.

É importante notar a diferença no objetivo tático em comparação com as ações normais de um contra um, que visam conseguir um avanço bem-sucedido em direção à baliza ou uma vantagem posicional sobre o adversário.

Importante: a qualidade do contacto físico regular deve ser sempre avaliada pelos árbitros.

**Orientações gerais:**

Os árbitros devem avaliar sempre, desde o seu início, a situação de todo o ataque:

- ✓ Existe uma tendência para o jogo passivo desde o início?
- ✓ Qual é a situação do jogo (resultado, tempo de jogo, exclusões, superioridade geral de uma equipa, etc.)?

**Movimentos táticos no ataque para enganar os árbitros**

Como parte do desenvolvimento atual do jogo, pode ser observado - especialmente em situações em que a equipa atacante joga com redução de jogadores ou com a baliza vazia - que as equipas

iniciam ações de ataque (por exemplo, cruzamentos, transições) sem a intenção de atacar diretamente a baliza. Estas ações servem apenas para enganar os árbitros e ganhar tempo.

Os critérios de observação são os seguintes:

- ✓ **Jogadores** deslocam-se paralelamente à linha de lançamento livre (9m) sem contacto com a defesa (frequentemente longe da baliza)
- ✓ **Jogadores** em posse da bola evitam atacar a baliza desde cedo, (rotação precoce do tronco na direção do passe; contacto visual com o destinatário do passe, **os jogadores não olham na direção da baliza**), em particular nas ações de um contra um;
- ✓ Jogadores da primeira linha fingem passes em profundidade para o pivot sem representar uma ameaça (abrindo espaços para um possível passe em profundidade ou em largura com grandes hipóteses de marcar);
- ✓ **Mudanças** de posição frequentes sem atacar zonas perigosas (por exemplo, o espaço entre dois defesas).

### **Avaliação do jogo passivo em sete contra seis**

É importante para os árbitros considerar a mudança de estrutura do jogo. Em geral, podemos observar táticas diferentes quando uma equipa joga em sete contra seis:

- ✓ Menos movimentos (sem movimentos claros para a frente ou cruzamentos);
- ✓ Jogadores da primeira linha posicionam-se mais perto da defesa;
- ✓ Mudanças de ritmo com passes rápidos e explosivos;
- ✓ Dribles táticos para manter os defesas na sua posição;
- ✓ Passes de retorno repetidos para manter os adversários num dos lados do ataque.

De resto, aplicam-se os mesmos critérios de observação do jogo passivo. Há que ter em conta que as equipas jogam frequentemente ataques longos nestas situações, uma vez que uma perda de bola (turnover) daria aos adversários a oportunidade de atacar a baliza vazia.

O comportamento dos defensores é outro critério de observação importante (a defesa ativa (sem faltas) para interromper o ímpeto dos atacantes em vantagem numérica deve ser valorizada).

### **Gerir o jogo passivo no final do jogo**

Em geral, o critério para as decisões de jogo passivo deve ser o mesmo durante todo o jogo.

No entanto, num ataque no último minuto do jogo, que pode muitas vezes ser o último ataque, a equipa atacante pode apenas tentar iniciar uma ação tática organizada para criar uma oportunidade de marcar pouco antes do final do jogo.

Mostrar o sinal de advertência para jogo passivo alguns segundos antes do final do jogo (de acordo com a linha para todo o jogo) não faria sentido, uma vez que não teria quaisquer consequências. Por conseguinte, os árbitros devem decidir sobre a exibição do sinal de advertência logo que estejam preenchidos os critérios de observação claros para o jogo passivo (equilíbrio entre equipas atacantes e defensoras), em função da situação do jogo (tempo de jogo restante, situação geral (marcador, resultado final)) e do comportamento da equipa atacante a partir do momento em que ganha a posse da bola.

No entanto, deve ser concedido à equipa atacante tempo suficiente para uma fase de construção de ataque normal.

### C. Como se deve mostrar o sinal de advertência de jogo passivo

Se um árbitro (seja o árbitro de campo ou o árbitro de baliza) reconhece uma situação de jogo passivo, deve levantar o braço (Sinal Manual n.º 17) para indicar que a equipa que está em posse da bola não está a tentar chegar a uma posição de remate à baliza. Os árbitros devem mostrar o sinal de advertência ao mesmo tempo, quando um jogador tiver a bola controlada.

O sinal de advertência de jogo passivo indica que a equipa em posse da bola não está a realizar nenhuma tentativa para criar uma oportunidade de golo ou está a atrasar a progressão do jogo.

O Sinal Manual mantém-se até que:

- ✓ O ataque tenha finalizado, ou
- ✓ O gesto de advertência tenha terminado (ver comentários abaixo).

Um ataque que começa quando a equipa toma posse da bola, termina quando a dita equipa marca golo ou perde a sua posse.

O gesto de advertência normalmente tem validade para o resto do ataque. No entanto, durante o desenrolar de um ataque existem duas situações onde o julgamento de jogo passivo já não é válido e o gesto de advertência deve deixar de existir imediatamente:

1. A equipa em posse de bola realiza um remate à baliza e a bola ressalta diretamente da baliza ou do guarda-redes para a equipa atacante, ou a equipa atacante é beneficiada com um lançamento de reposição em jogo ou um lançamento de baliza.

2. Um jogador ou oficial da equipa defensora recebe uma sanção disciplinar, em conformidade com a Regra 16, devido a uma infração às Regras ou conduta antidesportiva.

Nestas duas situações, a equipa em posse de bola deve ter direito a uma nova fase de construção de ataque normal.

### **Orientações para a amostragem do sinal de advertência**

O sinal de advertência não deve ser mostrado:

- ✓ Durante movimentos claros e potentes (rápidos) da equipa atacante na direção da baliza;
- ✓ Quando os movimentos táticos começam com uma mudança de ritmo.

Em geral, o sinal de advertência não deve ser exibido imediatamente após a execução de um lançamento livre. Deve ser dada primeiro à equipa atacante a oportunidade de uma nova fase de construção do ataque (ver resumo na Tabela 1).

Situações de jogo em que é apropriado mostrar o sinal de advertência:

- ✓ Passes para o próprio meio-campo;
- ✓ Passes para companheiros de equipa que se deslocam para trás;
- ✓ As potenciais linhas de passe para o jogador com bola estão ativamente bloqueadas por um jogo defensivo ativo;
- ✓ O jogador com a bola afasta-se da baliza.

Em geral, isto aplica-se quando a dinâmica, o ritmo do ataque posicional ou os movimentos táticos são destruídos.

#### **D. Após ter mostrado o sinal de advertência de jogo passivo**

Quando os árbitros mostram o sinal de advertência para jogo passivo, a equipa atacante tem um máximo de quatro passes para finalizar o ataque com um remate à baliza (7:11 e 7:12).

Nota:

As Federações Nacionais têm o direito de aplicar regulamentos diferentes nas suas áreas de responsabilidade relativamente ao número de passes, dependendo da idade e da estrutura de desempenho. O número máximo de passes permitido é seis.

As seguintes ações não são consideradas como passes:

- ✓ Se, aquando de uma tentativa de passe, a bola não poder ser controlado devido a uma falta de um defensor;
- ✓ Se, numa tentativa de passe, a bola é desviada por um defensor indo para fora do terreno de jogo pela linha lateral ou linha de fundo;
- ✓ A tentativa de remate à baliza que é bloqueada pelo adversário e desviada para fora da linha lateral ou da linha exterior de baliza.

## Observações sobre o Número Máximo de Passes

### 1. Antes da execução do 4.º (quarto) passe:

- ✓ Se, após o sinal de advertência de jogo passivo, o árbitro decide assinalar um lançamento livre ou lançamento lateral a favor da equipa atacante, tal não interrompe a contagem do número de passes;
- ✓ Se um passe ou um remate à baliza é bloqueado por um jogador defensor e a posse da bola volta para a equipa atacante (mesmo que através de um lançamento de baliza), conta como um passe.

### 2. Após a execução do 4.º (quarto) passe:

- ✓ Se um lançamento livre, um lançamento lateral (ou lançamento de baliza) é concedido à equipa atacante após o 4.º (quarto) passe, a equipa atacante tem a possibilidade de combinar este lançamento com 1 (um) passe adicional para finalizar o ataque;
- ✓ O mesmo se aplica se o remate efetuado após o 4.º passe toca no bloco da equipa defensora e a bola for desviada para um jogador atacante ou sair pela linha lateral ou pela linha de baliza exterior. Nestes casos, a equipa atacante tem a possibilidade de terminar o ataque, fazendo 1 (um) passe adicional.

### 3. Antes do 5.º. passe ser completado:

Os árbitros podem assinalar jogo passivo nas seguintes situações:

- ✓ O jogador com a bola fica parado e procura uma oportunidade de passe durante um longo período de tempo;
- ✓ Os atacantes tentam repetidamente sofrer uma falta dos defensores para obter um lançamento livre;
- ✓ Os atacantes deslocam-se para trás, na direção próprio meio-campo;
- ✓ O jogador com a bola passa a bola na direção do próprio meio-campo em resultado de uma defesa ativa;
- ✓ O jogador com a bola não tem possibilidade de passar a bola devido a uma defesa ativa.

### E. Situações especiais nas quais os árbitros podem decidir jogo passivo direto

Em situações especiais, os árbitros podem decidir diretamente sobre o jogo passivo contra a equipa atacante em qualquer momento, mesmo que ainda não tenham emitido o sinal de advertência de jogo passivo.

### 1. Negação de uma oportunidade clara de golo

Os critérios de observação são:

- ✓ O atacante com a bola tem um caminho direto aberto para a baliza (espaços abertos).
- ✓ Não existe um adversário direto entre a baliza e o atacante com bola.
- ✓ Os atacantes com bola deixam de avançar, não aproveitando uma oportunidade clara de golo ou uma oportunidade de passar a um colega de equipa numa melhor posição. No entanto, os árbitros devem ter em consideração o impacto deste passe. Se for efetuado um passe para um colega de equipa em melhor posição, não pode ser assinalado jogo passivo direto.

Situações típicas de jogo:

- ✓ Interromper um contra-ataque (sem adversários entre o atacante e a baliza);
- ✓ Não atacar a baliza apesar da possibilidade de um claro avanço no ataque posicional ou em situações de defesa homem a homem (grandes espaços abertos).

### 2. Remates abertos de ponta

Numa situação de remate em que há espaço aberto suficiente na ponta, o ponta salta na direção da área de baliza com o completo controlo do corpo e da bola (sem contacto ou impacto de um adversário). Em vez de rematar à baliza, o jogador ponta passa a bola de volta a um colega de equipa mais atrás no campo (excetua-se situação de cooperação para jogada aérea).

### 3. Defesa homem a homem a meio do campo adversário

A equipa defensora joga defesa homem a homem no meio-campo adversário. A equipa atacante não faz nenhuma tentativa efetiva de atacar a baliza.

Os critérios de observação são:

- ✓ Ações (bater a bola, driblar, passes) que não tenham como objetivo o ataque à baliza e onde o jogador com bola não seja pressionado por um adversário;
- ✓ É feito um passe longo para a própria metade do campo, embora outras opções estivessem disponíveis;
- ✓ O jogador com posse de bola bate a bola no local enquanto permanece parado.



## 5. Lançamento de saída (Regra 10:3)

### Execução do lançamento de saída

Como linha de orientação para a interpretação da Regra [10:3](#), os árbitros devem ter em conta o objetivo é encorajar as equipas a fazer uso de um lançamento de saída rápido. Isto significa que os

---

árbitros devem evitar ser demasiado rigorosos, não devendo interferir ou penalizar uma equipa que tenta executar rapidamente o lançamento de saída.

Por exemplo, os árbitros têm de evitar que as suas tarefas de tomada de notas ou outras prejudiquem a sua rapidez de conferir as posições corretas dos jogadores. O árbitro central deve estar sempre pronto a apitar no preciso momento em que o executante alcança a posição correta, salvo se tiver de corrigir o posicionamento de outros jogadores. Os árbitros também têm de ter em consideração que os companheiros de equipa do executante estão autorizados a cruzar a linha central assim que apitarem (trata-se de uma exceção ao princípio básico para a execução de lançamentos).

### **Execução sem área de lançamento de saída**

Embora a regra estabeleça que o executante tem de pisar a linha central e estar com uma margem de tolerância de 1,5 metros do centro, os árbitros não devem ser excessivamente rigorosos nem tão pouco preocuparem-se com os centímetros. O objetivo principal é evitar situações injustas para o adversário no que se refere aquando e onde o lançamento de saída é executado.

Por outro lado, a maioria dos terrenos de jogo não têm o ponto central marcado e outros podem ter a linha central interrompida devido a publicidade no centro. Nestes casos, o executante e o árbitro devem estimar a posição correta, sendo que qualquer insistência na exatidão seria irrealista e inapropriada.



## **6. Definição de “Clara oportunidade de Golo” (Regra 14:1)**

No que se refere à Regra [14:1](#), uma “clara oportunidade de golo” existe quando:

- a. Um jogador que já tem a bola e o controle do seu corpo na linha de área de baliza contrária tem a oportunidade de marcar golo, sem que nenhum adversário possa impedir o remate com métodos regulares.

O referido no parágrafo anterior também se aplica se um jogador ainda não tem a posse da bola, mas está pronto para uma receção imediata da mesma e nenhum adversário está em condições de evitar a receção da bola através de métodos regulares.

- b. Um jogador que já tem a posse da bola e o controle do seu corpo, está a correr (ou vai a driblar) isolado perante o guarda-redes num contra-ataque, sem que nenhum outro adversário seja capaz de se colocar à sua frente e de parar o contra-ataque.

O referido no parágrafo anterior também se aplica se um jogador não tem a posse da bola, mas está pronto para uma imediata receção da bola e o guarda-redes adversário colide

com ele por forma a impedir a receção da mesma (conforme o indicado no Comentário da [Regra 8:5](#)). Neste caso especial é irrelevante as posições dos outros jogadores defensores.

- c. Um guarda-redes que deixou a sua área de baliza e um adversário com controlo da bola e do corpo tem uma clara oportunidade, sem obstrução, para lançar a bola para baliza vazia.



## **7. Interrupção de jogo por parte do Oficial de Mesa ou do Delegado (Regra 18:1)**

Se o oficial de mesa ou o delegado intervêm quando o jogo já se encontra interrompido, então este é reiniciado com o lançamento que motivou a interrupção.

Se o oficial de mesa ou o delegado intervêm e, em consequência, interrompem o jogo quando a bola estava em jogo, então aplicam-se as seguintes normas:

### **A. Substituição irregular ou uma entrada ilegal de um jogador (Regras 4:2-3 e 5-6)**

O oficial de mesa (ou o delegado) deve, **em princípio**, interromper o jogo imediatamente, sem ter em consideração a “Lei da Vantagem” segundo o conceito vertido nas Regras [13:2](#) e [14:2](#). Se uma clara oportunidade de golo for frustrada por esta interrupção, em consequência de uma irregularidade da equipa defensora, será assinalado um lançamento de 7 metros de acordo com a [Regra 14:1a](#). Em todos os outros casos o jogo reinicia-se com um lançamento livre.

O jogador infrator é sancionado de acordo com a [Regra 16:3a](#). No entanto, em caso de entrada irregular no terreno de jogo mediante a [Regra 4:6](#), aquando de uma clara oportunidade de golo, o jogador é sancionado de acordo com o disposto na [Regra 16:6b](#) conjugada com a Regra [8:10b](#).

### **B. Interrupção por outras razões, como por exemplo, conduta antidesportiva na zona de substituições**

#### **B1. Intervenção do Oficial de Mesa**

O oficial de mesa deve esperar até à próxima interrupção do jogo e então informar os árbitros.

Se o oficial de mesa interrompe o jogo quando a bola está em jogo, o mesmo é reiniciado com um lançamento livre a favor da equipa em posse da bola no momento da interrupção.

Se a interrupção for causada por uma infração cometida pela equipa defensora e, em consequência é anulada uma clara oportunidade de golo, será marcado um lançamento de 7 metros de acordo com a Regra [14:1b](#).

(O referido no parágrafo anterior também se aplica se o oficial de mesa interrompe o jogo devido a um pedido de paragem do tempo de equipa (Time-Out de equipa) e os árbitros não o concedem

por não ser correto o seu pedido. Se, no momento da interrupção se anula uma clara ocasião de golo, deve ser marcado um lançamento de 7 metros.)

O oficial de mesa não está autorizado a sancionar um jogador ou um oficial de equipa. O mesmo se estende aos árbitros se não virem pessoalmente a infração. Nestes casos apenas podem advertir de maneira informal. Se a infração se enquadra nas Regras [8:6](#) e [8:10](#), devem elaborar relatório escrito.

## **B2. Intervenção do Delegado**

Os delegados da IHF, de uma Federação Continental ou Nacional, que tenham sido designados para um jogo, têm o direito de informar os árbitros sobre uma possível decisão contrária às Regras (exceto nos casos de decisões baseadas na observação direta dos factos pelos árbitros), ou acerca de uma infração na zona de substituições.

O delegado pode interromper imediatamente o jogo. Neste caso o jogo reinicia-se com um lançamento livre a favor da equipa que não cometeu a infração que deu origem à interrupção.

Se a interrupção foi causada por uma infração da equipa defensora e a interrupção anula uma clara oportunidade de golo, deve ser assinalado um lançamento de 7 metros de acordo com a Regra [14:1a](#).

Os árbitros estão obrigados a sancionar disciplinarmente em conformidade com as indicações dos delegados.

Os factos relacionados com uma infração das Regras [8:6](#) ou [8:10](#) obrigam a um relatório escrito.



## **8. Jogador Lesionado ([Regra 4:11](#))**

Se um jogador parece estar lesionado no terreno de jogo, devem ser tomadas as seguintes medidas:

- a. Se os árbitros estão absolutamente certos que o jogador lesionado precisa de assistência médica no terreno de jogo, devem efetuar imediatamente os Sinais Manuais n.º 15 e 16. A [Regra 4:11](#), 2.º parágrafo, é aplicada.

Em todos os outros casos, os árbitros devem pedir ao jogador para sair do terreno de jogo e aí receber assistência médica. Se o jogador não estiver em condições de sair do terreno de jogo, os árbitros efetuarão os sinais manuais n.º 15 e 16. Aplica-se o disposto no 2.º parágrafo da [Regra 4:11](#).

Qualquer infração a estas regras será sancionada como conduta antidesportiva.

Se um jogador que tem de estar fora do terreno de jogo durante 3 (três) ataques for sancionado com uma exclusão de 2 (dois) minutos, está autorizado a reentrar no terreno de jogo findo o tempo de exclusão, independentemente do número de ataques que tenham acontecido.

Se os oficiais de equipa se recusarem a entrar no terreno de jogo para prestar assistência médica a um jogador, o "oficial responsável pela equipa" será sancionado progressivamente (ver [Regra 4:2](#), 3.º parágrafo).

- b. O oficial de mesa ou o delegado são responsáveis pela contagem do número de ataques. Eles informam a equipa em causa logo que o jogador esteja autorizado a reentrar no terreno de jogo.

Um ataque começa com a posse da bola e termina quando um golo é marcado ou a equipa atacante perde a posse da bola.

Se a equipa está com posse de bola quando o seu jogador precisa de assistência médica no terreno de jogo, este ataque é considerado como o primeiro ataque.

- c. A [Regra 4:11](#), 2.º parágrafo, não se aplica nos seguintes casos:
  - ✓ Se a lesão do jogador que teve de receber assistência médica no terreno de jogo for cometida por um jogador adversário que tiver sido sancionado progressivamente pelos árbitros;
  - ✓ Se o guarda-redes for atingido na cabeça por uma bola e tiver de receber assistência médica no terreno de jogo.

### III. Regulamento da Zona de Substituições

1. As zonas de substituição são situadas fora da linha lateral, à esquerda e à direita da extensão da linha central, até ao fim dos bancos respetivos de cada equipa e, se houver espaço, também para atrás dos mesmos (Regras do Jogo: figuras [1a](#) e [1b](#)).

Os regulamentos para eventos/competições da IHF e das Federações Continentais preveem que os bancos de equipa e também as áreas técnicas ([regra 1.11](#)) deverão estar a uma distância de 3,5 metros da linha central. Esta disposição também é recomendável para os jogos de todos os outros níveis.

Não se podem colocar objetos de qualquer tipo na linha lateral em frente dos bancos de equipa (numa extensão de pelo menos 8 metros desde a linha central).

2. Só os jogadores e oficiais de equipa inscritos no boletim de jogo estão autorizados a estar na zona de substituição ([Regra 4:1](#) e [4:2](#)).

Caso seja necessário um intérprete, este deve ocupar uma posição atrás do banco da equipa.

3. Os oficiais de equipa presentes no banco de equipa devem estar completamente vestidos com roupa desportiva ou civil. As cores que podem causar confusão com os jogadores de campo da equipa adversária não são permitidas.

4. O oficial de mesa apoiará os árbitros na vigilância da ocupação da zona de substituição antes e durante o jogo.

Se antes de o jogo começar, existir alguma infração das regras no que concerne a zona de substituição, o jogo não deverá começar até que as mesmas tenham sido resolvidas. Se esta infração acontecer no decurso do jogo, o mesmo não poderá continuar, depois da próxima interrupção até que o problema esteja resolvido.

5. Os [oficiais de equipa](#) têm o direito e o dever de controlar e dirigir a sua equipa também durante o jogo, mas sempre num espírito de desportivismo e lealdade e com respeito pelo fair play e pelas regras de jogo. Em princípio, devem estar sentados no banco da equipa.

No entanto, é **permitido** aos [oficiais](#) de equipa movimentarem-se dentro da área técnica ([regra 1.11](#)).

A área técnica começa a 3,5 m da linha central e termina a 8 m da respetiva linha exterior de baliza, e inclui, na medida do possível, a área diretamente atrás do banco.

O fim/limite da área técnica deve ser marcado por uma linha ou fita adesiva de 50 cm de comprimento e 5 cm de largura que se ligue à parte exterior da linha lateral do campo de jogo.

É permitido movimentar-se e ficar em pé na área técnica para dar conselhos táticos e proporcionar cuidados médicos. Em princípio, somente um oficial de equipa está autorizado estar de pé ou movimentar-se. No entanto, a sua posição e o seu comportamento não devem interferir com as ações dos jogadores que estão dentro de campo. No caso de infração a este regulamento, o oficial de equipa deve ser sancionado progressivamente.

No entanto, é permitido que um oficial de equipa abandone a área técnica no momento em que entregar o “cartão verde” para solicitar Time-Out de equipa. Contudo aos oficiais de equipa não é permitido sair da área técnica com o “cartão verde” na mão e esperar junto da mesa pelo momento de entregar o pedido de Time-Out de equipa.

Em casos excepcionais, o “oficial responsável da equipa” também pode abandonar a área técnica, como por exemplo, quando se torna necessário estabelecer um contacto com o oficial de mesa.

Em princípio, os jogadores que estejam na zona de substituição devem permanecer sentados no banco de suplentes da equipa.

Porém, os jogadores estão **autorizados** a:

- ✓ Moverem-se atrás do banco para fazer o aquecimento, sem bola, desde que exista espaço suficiente e não perturbem.

Os oficiais de equipa e os jogadores **não estão autorizados** a:

- ✓ Interferir ou insultar os árbitros, delegados, oficial de mesa, jogadores, oficiais de equipa, ou espetadores, tendo uma atitude provocatória, protestando ou adotando conduta antidesportiva (seja verbal, gestual ou com expressões faciais);
- ✓ Abandonar a zona de substituição com o fim de influenciar o normal decorrer do jogo.

É suposto que os oficiais de equipa e os jogadores permaneçam dentro da zona de substituições da sua equipa. No entanto, se um oficial de equipa abandona a zona de substituições e se coloca noutra local, perde o direito de dirigir a sua equipa e só quando retornar à zona de substituições é que recupera esse seu direito.

De modo geral, os jogadores e oficiais de equipa permanecem sob jurisdição dos árbitros durante todo o jogo, e as regras de jogo relativas às sanções disciplinares também são de aplicam se o jogador ou oficial de equipa decidem ocupar uma posição fora do terreno de jogo e fora da zona de substituições. Por conseguinte, as condutas antidesportivas, condutas antidesportivas graves e as condutas antidesportivas extremamente graves serão sancionadas como se a infração tivesse sido cometida no terreno de jogo ou na zona de substituições.

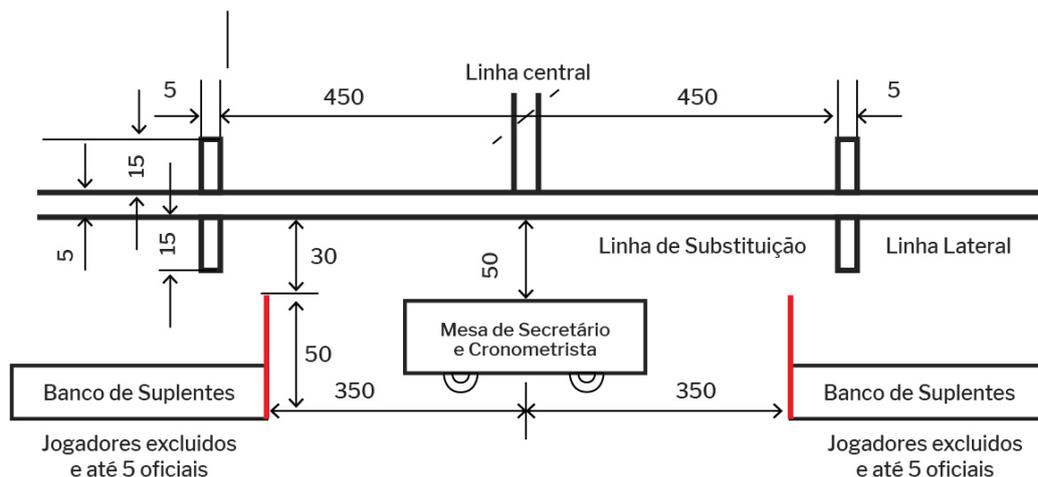
6. Em caso de infração dos Regulamentos da Zona de Substituição, os árbitros ou o delegado devem atuar de acordo com a [Regra 4:2](#), 3.º parágrafo, e das Regras [16:1b](#), [16:3d-f](#) e [16:6b-d](#) (advertência, exclusão, desqualificação).

## IV. Orientações e Interpretações

### Marcações do terreno de jogo (Regra 1, Regulamento de Área de Substituições Secção 1)

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

Esta linha tem o comprimento de 50 cm e é traçada à distância de 350 cm (fora do campo, paralela à linha central). Tem início a 30 cm de distância na parte exterior à linha lateral (dimensões recomendadas).



### Balizas Anti-Viragem (Regra 1:2)

As balizas devem estar fixadas de forma firme ao chão ou às paredes atrás delas, ou dotadas de um sistema que as impeça de se voltarem sobre si própria ou sobre os intervenientes no jogo. Esta nova disposição é aprovada com o objetivo de evitar acidentes.

### Guarda-Redes lesionado em conexão com a marcação de um livre (Regra 2:5)

Se o guarda-redes se lesionar antes da execução de um lançamento livre após o apito final, a equipa defensora pode substituí-lo. O mesmo não acontece com jogadores de campo na equipa que se encontra a defender.

### Lançamento livre ou lançamento de 7 metros depois do Apito Final (Regra 2:6, 8:11a)

Em caso de infrações ou conduta antidesportiva por parte dos jogadores defensores durante a execução de um lance livre ou lançamento de 7 metros após o apito final, os jogadores defensores devem ser punidos pessoalmente de acordo com as Regras 16:3, 16:6 ou 16:9. O lançamento livre ou o livre de 7 metros tem de ser repetido (Regra 15:9, 3.º parágrafo). A Regra 8:11a não é aplicável nestes casos.

### **Time-Out de equipa (Regra 2:10 e Esclarecimento n.º 3)**

O início dos últimos 5 minutos do tempo de jogo ocorre quando o relógio indica 55:00 ou 05:00.

### **Utilização das Bolas de Reserva (Regra 3:3)**

A IHF, as Confederações Continentais e as Federações Nacionais têm o direito de permitir o uso de bolas de reserva que não estejam colocadas na mesa do cronometrista. O uso de uma bola de reserva é decidido pelos árbitros de acordo com a Regra 3:4.

### **Substituição de Jogadores e Oficiais (Regra 4:1 e 4:2)**

No caso de uma equipa não ter esgotado o número máximo de jogadores (Regra 4:1) ou oficiais (Regra 4:2) autorizados, é permitido:

- ✓ Inscrever alguém como oficial que tenha sido inicialmente inscrito como jogador
- ✓ Inscrever alguém como jogador que tenha sido inicialmente inscrito como oficial

O número máximo de jogadores e oficiais não pode ser excedido.

A função original do jogador ou do oficial será eliminada no relatório do jogo. Não é permitido substituir um jogador ou um oficial na sua função original que, entretanto, foi eliminada. Além disso, não é permitido excluir um participante com uma determinada função para fazer uma substituição em conformidade com o número máximo permitido. Não é permitido registar uma pessoa como jogador e como oficial.

A IHF, as Confederações Continentais e as Federações Nacionais têm o direito de aplicar regulamentos divergentes nas suas áreas de responsabilidade.

Os castigos pessoais resultantes da alteração da função (advertência, exclusão) serão considerados quer para a conta pessoal como para a quota «jogador» e «oficial», respetivamente.

### **Substituição de jogadores (Regra 4:4)**

Os jogadores deverão entrar e sair do terreno de jogo sempre através da zona de substituições da sua própria equipa. Os jogadores lesionados que saem do terreno de jogo quando o tempo de jogo está interrompido estão isentos desta obrigação.

Esses jogadores não devem ser forçados a sair do terreno de jogo pela sua zona de substituições, sempre que for evidente que necessitam de tratamento médico na sua zona de substituições ou no balneário. Por outro lado, os árbitros devem permitir que o jogador que vai substituir o jogador lesionado possa entrar no terreno de jogo antes daquele sair, por forma a minimizar o tempo de interrupção.

### **Entrada no campo de jogo (Regras [4:4](#) a [4:6](#))**

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.

### **Jogadores adicionais (Regra [4:6](#), 1.º parágrafo)**

Se um jogador adicional entrar indevidamente no terreno de jogo, será sancionado com uma substituição, deverá haver uma exclusão de 2 minutos.

Se não for possível identificar o jogador infrator, devem ser dados os seguintes passos:

- ✓ O delegado ou os árbitros aconselham o “oficial responsável pela equipa” para indicar o jogador infrator;
- ✓ O jogador que tiver sido indicado será excluído por 2 minutos como sanção pessoal;
- ✓ No caso do “oficial responsável pela equipa” se recusar a indicar o jogador infrator, o delegado ou os árbitros designarão um jogador. O jogador designado será excluído por 2 minutos como sanção pessoal.

### **Nota:**

- Apenas os jogadores que estejam dentro do terreno de jogo no momento da interrupção do jogo podem ser indicados como “jogador infrator”.

- No caso de ser a terceira exclusão do “jogador infrator” este deverá ser desqualificado de acordo com a [Regra 16:6d](#).

### **Entrada de jogador com cor ou número errado (Regras [4:7](#) e [4:8](#))**

Uma violação das Regras [4:7](#) e [4:8](#) não levará a uma mudança de posse de bola. Esta infração só levará à interrupção do jogo para ordenar que o jogador em causa corrija o erro, sendo o jogo reiniciado com um lançamento livre para a equipa que estava na posse da bola.

### **Equipamento técnico na área de substituição (Regras [4:7](#) a [4:9](#))**

A IHF, as Confederações Continentais e as Federações Nacionais têm o direito de permitir equipamentos técnicos na área de substituição. O equipamento tem de ser utilizado de forma justa e não inclui equipamento para comunicação com um oficial ou jogador desqualificado.

### **Objetos proibidos, capacetes, proteções da face e joelhos (Regra 4:9)**

É proibida a utilização de todos os tipos e tamanhos de máscaras faciais e capacetes. Esta proibição aplica-se quer às máscaras que cubram toda a face ou apenas parte.

No que diz respeito às proteções do joelho, não é permitido que estas contenham partes metálicas. Os objetos plásticos deverão estar inteiramente protegidos e almofadados.

No que diz respeito às proteções do tornozelo, todas as partes duras feitas de metal ou plástico deverão estar protegidas e cobertas.

Proteções de cotovelo serão, apenas, autorizadas, se forem feitas de material macio.

As federações e os árbitros não estão autorizados a conceder qualquer exceção ao suprarreferido. No entanto, se um oficial “responsável de equipa” se dirigir ao delegado ou aos árbitros com uma dúvida, estes tomarão uma decisão baseada no que está regulamentado na [Regra 4:9](#) e nas “Orientações e Interpretações”. Devem tomar a sua decisão com base nos princípios da “não perigosidade” e de não dar “vantagem irregular”.

Esta decisão foi tomada em coordenação com a Comissão Médica da IHF.

Para aconselhamento adicional sobre o modo de proceder (para árbitros e delegados), ver os Anexos 1 e 2.

### **Resina (Regra 4:9)**

É permitido usar resina. É permitido colocar resina no calçado. Isto não coloca em perigo a saúde do adversário.

No entanto, não é permitido colocar resina nas costas das mãos ou no pulso. Isto coloca em perigo a saúde do adversário, devido à possibilidade de a resina entrar em contato com os olhos ou a face.

De acordo com a [Regra 4:9](#), esta prática é interdita.

As federações continentais e nacionais têm o direito de adotar restrições adicionais nesta matéria.

### **Assistência a jogadores lesionados (Regra 4:11)**

Nos casos em que vários jogadores da mesma equipa se encontrem lesionados (por exemplo, devido a uma colisão), os árbitros ou o delegado poderão autorizar que mais pessoas do que as permitidas entrem no terreno de jogo para prestar assistência médica aos jogadores lesionados. Cabe aos árbitros e ao delegado controlar o pessoal médico que pode entrar no terreno de jogo.

### **Guarda-redes lesionado (Regra 6:8)**

O guarda-redes é atingido por uma bola durante o jogo e fica incapaz de agir. Em regra, nestes casos a proteção ao guarda-redes é prioritária. No que diz respeito ao reinício do jogo, diferentes situações são possíveis:

Uma bola que regressa da área de baliza para a área de jogo permanece em jogo.

- a. A bola sai pela linha lateral, pela linha de baliza, está parada ou a rolar dentro da área de baliza.  
Correta aplicação das Regras: Imediata interrupção do jogo, reinício do jogo com lançamento lateral, lançamento de baliza ou lançamento livre (dependendo da situação no momento da interrupção).
- b. Os árbitros interrompem o jogo antes da bola sair pela linha lateral, pela linha de baliza, ou antes de ficar parada ou a rolar dentro da área de baliza. Correta aplicação das Regras: Recomeço do jogo com lançamento correspondente a cada situação.
- c. A bola está no ar sobre a área de baliza. Correta aplicação das Regras: Esperar um ou dois segundos até que uma equipa ganhe a posse de bola, interromper o jogo e recomeçar o mesmo com lançamento livre para a equipa que ganhou a posse de bola.
- d. O árbitro apita no momento em que a bola ainda está no ar. Correta aplicação das Regras: Recomeço do jogo com lançamento livre a favor da equipa que esteve pela última vez com posse de bola.
- e. A bola ressalta do guarda-redes, que fica incapacitado para a jogar, para um jogador atacante. Correta aplicação das Regras: Interromper imediatamente o jogo; Recomeço do mesmo com lançamento livre a favor da equipa que estava com a posse de bola.

**Nota:**

Nos casos supra elencados, não é possível ser assinalado um livre de 7 metros. Os árbitros interromperam o jogo deliberadamente para proteção ao guarda-redes. Em conformidade com a Regra [14:1b](#), não estamos perante uma situação de “apito injustificado”.

**Contagem do número de passes após sinal de advertência de jogo passivo (Regra [7:11](#))**

Ver documento de apoio no Anexo n.º 3.

**Desqualificação do Guarda-Redes (Comentário à [Regra 8:5](#))**

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. Não se aplica quando:

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

Nestas situações, os árbitros tomam uma decisão baseada nas suas observações dos factos.

### **Interferência por parte de jogadores ou oficiais adicionais (Regras [8:5](#), [8:6](#), [8:9](#), [8:10b](#))**

Nos casos em que jogadores ou oficiais adicionais intervêm no jogo, a decisão sobre a sanção a aplicar e a forma de continuação do jogo estão sujeitas aos seguintes critérios:

- ✓ Jogador ou oficial;
- ✓ Destruição de uma Clara Oportunidade de Golo.

Atento os critérios mencionados, podem ocorrer as seguintes situações:

- a. Durante uma clara oportunidade de golo, um jogador adicional entra no terreno de jogo (sem efetuar uma substituição). Correta aplicação das Regras: livre de 7 metros e desqualificação com relatório escrito.
- b. Substituição irregular: O oficial de mesa apita aquando de uma clara oportunidade de golo. Correta aplicação das Regras: livre de 7 metros e exclusão de 2 minutos.
- c. Durante uma clara oportunidade de golo, um oficial de equipa entra no terreno de jogo. Correta aplicação das Regras: livre de 7 metros e desqualificação com relatório escrito.
- d. Situação semelhante à mencionada na alínea c), mas sem que haja uma clara oportunidade de golo. Correta aplicação das Regras: lançamento livre e sanção progressiva.

### **Medidas adicionais após uma desqualificação devem ser mencionadas em relatório escrito (Regras [8:6](#), [8:10 a-b](#))**

Os critérios para esta nova sanção máxima no que concerne a Regra [8:6](#) (desqualificação em sequência de uma ação particularmente brutal, perigosa, intencional, pífida) e a Regra [8:10](#) (desqualificação em consequência de uma conduta antidesportiva particularmente grosseira), ver igualmente a [Regra 8:3](#), parágrafo 2.

Durante o jogo, as consequências de uma desqualificação de acordo com as Regras [8:6](#) ou [8:10](#), não diferem de uma desqualificação efetuada de acordo com as Regras [8:5](#) e [8:9](#) (desqualificação sem relatório escrito): Por este motivo, a IHF adicionou informação suplementar a ambas as regras: “... eles (os árbitros) deverão efetuar um relatório escrito após o jogo, de forma que as autoridades competentes estejam em posição de tomar uma decisão sobre eventuais medidas adicionais”.

Este complemento de informação permitirá às autoridades competentes aplicar eventuais sanções adicionais. De modo algum a expressão “... estejam em posição” pode ser interpretada como poder discricionário das autoridades competentes, se forem tomadas medidas adicionais. Isto significaria uma mudança na análise dos factos por parte dos árbitros. Qualquer medida adicional de agravamento de um castigo proveniente de uma desqualificação não deve ser comunicada por escrito, tal como entende a IHF, e, portanto, não é mais necessária.

### **Critérios para decidir sobre desqualificação com e sem relatório escrito (Regras 8:5 e 8:6)**

Os critérios seguintes constituem um auxílio na distinção entre a [Regra 8:5](#) e [Regra 8:6](#):

a. O que define “particularmente imprudente”?

- Tentativas de agressão e ações similares;
- Ações cruéis ou irresponsáveis sem qualquer sentido de comportamento adequado;
- Atingir um adversário de forma imprudente;
- Ações maldosas.

b. O que define “particularmente perigoso”?

- Ações contra um adversário desprotegido;
- Ações extremamente arriscadas que colocam em causa a integridade física do adversário.

c. O que define “ação intencional e premeditada”?

- Ações maldosas e cometidas de forma intencional e deliberada;
- Ações intencionais contra o corpo do adversário apenas para destruir a ação do adversário

d. O que define “ação maldosa”?

- Ações sorrateiras contra um adversário desprevenido.

e. O que define “ação sem qualquer relação com o jogo”?

- Ações cometidas longe do jogador que tem posse de bola;
- Ações sem qualquer ligação a táticas de jogo.

### **Jogador de campo ou guarda redes que bloca ou apanha uma bola enquanto entra viola a área de baliza (Regras 8:8i)**

a. Um jogador de campo da equipa defensora, correndo no terreno de jogo fora da área de baliza, que apanha a bola e entra na área de baliza com qualquer parte do corpo após ter agarrado a bola, dá origem a um lançamento livre a favor da equipa adversária sem sanção disciplinar.

b. Um jogador de campo da equipa defensora, correndo no terreno de jogo fora da área de baliza, que salta e apanhe a bola no ar, e depois rececione o solo com a bola dentro da área de baliza, dá origem a um lançamento de 7 metros a favor da equipa adversária e a uma suspensão direta de 2 minutos.

c. Um jogador de campo da equipa defensora, correndo no terreno de jogo fora da área de baliza, que entra na área de baliza com qualquer parte do corpo antes de tocar na bola, dá origem a

um lançamento de 7 metros a favor da equipa adversária e a uma suspensão direta de 2 minutos.

- d. Um guarda-redes da equipa defensora, correndo no terreno de jogo fora da área de baliza, que apanha a bola e entra na área de baliza com qualquer parte do corpo após ter agarrado a bola, dá origem a um lançamento livre a favor da equipa adversária sem sanção disciplinar.
- e. Um guarda-redes da equipa defensora, correndo no terreno de jogo fora da área de baliza, que entra na área de baliza com qualquer parte do corpo e toca na bola enquanto ainda tem contacto com o terreno de jogo fora da área de baliza, dá origem a um lançamento de 7 metros a favor da equipa adversária sem sanção disciplinar.
- f. Um guarda-redes da equipa defensora, correndo no terreno de jogo fora da área de baliza, que salta e apanha a bola no ar e depois rececione o solo com a bola dentro da área de baliza, dá origem a um lançamento de 7 metros a favor da equipa adversária sem sanção disciplinar.

### **Cuspir (Regras [8:9](#) e [8:10a](#))**

Cuspir em alguém é considerado uma ação semelhante a uma agressão e deve ser sancionado de acordo com a Regra [8:10a](#) (desqualificação com relatório escrito). A distinção entre “cuspir acertando num adversário com sucesso” (punição de acordo com a Regra [8:10](#)) e “cuspir não logrando acertar num adversário” (tentativa, punição de acordo com a Regra [8:9](#)), que tinha sido anteriormente introduzida, permanece inalterada.

### **Últimos 30 segundos (Regras [8:11a](#) e [8:11b](#))**

Os últimos 30 segundos do jogo ocorrem durante o tempo regulamentar (fim da 2.ª parte) e no fim da segunda parte de cada prolongamento. A contagem dos últimos 30 segundos do jogo começa quando o relógio indica 59 minutos e 30 segundos (ou 69:30, 79:30) ou 0 minutos e 30 segundos.

### **Desrespeito pela distância (Regra [8:11a](#))**

O “desrespeito pela distância” leva a desqualificação + livre de 7 metros, se um lançamento não puder ser executado nos últimos 30 segundos de jogo.

Esta regra é aplicável se a **infração** é cometida durante os últimos 30 segundos do jogo ou simultaneamente com o sinal de fim de jogo (Regra [2:4](#), 1.º parágrafo). Neste caso, os árbitros tomarão uma decisão com base na sua observação dos factos (Regra [17:11](#)).

Se o jogo é interrompido durante os últimos 30 segundos devido a uma ação não diretamente relacionada com a preparação ou execução do lançamento (como por exemplo uma substituição irregular ou conduta antidesportiva na zona de substituições), deverá ser aplicada a Regra [8:11a](#).

Por exemplo, se o lançamento é executado, mas for bloqueado por um jogador posicionado demasiado perto e que **interfere ativamente perturbando** o lançamento ou o jogador durante a execução do lançamento, a Regra [8:11a](#) deve ser também aplicada.

Se um jogador se posiciona a menos de 3 metros do executante, mas não interfere ativamente com a execução, não haverá punição. Se o jogador que está demasiado perto faz uso dessa posição para bloquear o remate ou interceptar o passe do executante, a Regra [8:11a](#) deve ser aplicada.

### **Desqualificação durante os últimos 30 segundos (Regra [8:11b](#))**

Em caso de desqualificação de um jogador defensor durante os últimos 30 segundos do jogo, de acordo com as Regras [8:5](#) e [8:6](#), apenas as infrações constantes do Comentário à Regra [8:6](#) levarão a desqualificação com relatório escrito + livre de 7 metros. As infrações de um jogador defensor durante os últimos 30 segundos do jogo, de acordo com a [Regra 8:5](#), levam à aplicação de uma desqualificação sem relatório escrito + livre de 7 metros.

### **Ganhar uma vantagem durante os últimos 30 segundos (Regra [8:11b](#), último parágrafo)**

Os árbitros interrompem o jogo e atribuem um livre de 7 metros o mais tardar quando um jogador que recebe a bola não marca golo ou prossegue o jogo fazendo outro passe.

A Regra [8:11b](#) é aplicável se a **infração** é cometida durante o tempo de jogo ou simultaneamente com o sinal de final de jogo (Regra [2:4](#), 1.º parágrafo). Neste caso, os árbitros tomarão uma decisão de acordo com a sua observação dos factos (Regra [17:11](#)).

Uma desqualificação do guarda-redes de acordo com o Comentário à [Regra 8:5](#) (abandonar a área de baliza) conduz a um lançamento de 7 metros durante os últimos 30 segundos do jogo se as condições enunciadas no último parágrafo da [Regra 8:5](#), forem cumpridas ou se uma infração for cometida de acordo com a Regra [8:6](#).

### **Uso do **Vídeo Replay** (Regra [9:2](#) e [17:13](#))**

Quando for necessária uma decisão após a utilização da tecnologia vídeo replay, o prazo para anular um golo será alargado. Nos termos da Regra [9:2](#), esse prazo termina normalmente com a execução do lançamento de saída subsequente, mas será estendido até imediatamente após a segunda mudança de posse de bola ou até à execução do lançamento de saída subsequente relacionado com essa mudança de posse de bola.

### **Execução de um lançamento **reposição em jogo** (Regra [11:4](#))**

Um lançamento de **reposição em jogo** é executado na direção do terreno de jogo sob a forma de um passe direto, que ultrapasse a linha lateral.

### **Uso de vantagem no caso de substituição faltosa ou entrada adicional de jogador em campo (Regra [13:2](#))**

No caso de entrada ilegal no campo de acordo com as Regras [4:4](#) e [4:6](#) (substituição faltosa ou entrada adicional de jogador em campo) durante uma clara ocasião de golo os árbitros ou os

delegados têm o direito de aplicar a regra da vantagem conforme a Regra [13:2](#), até terminar a clara ocasião de golo e se o jogador infrator não interferiu diretamente na clara ocasião de golo. Se a vantagem é dada, Regra [8:10b](#) ponto II não será aplicado.

### **Decisão de livre de 7 metros com baliza vazia (Regra [14:1](#), Esclarecimento n.º 6c)**

A definição de uma clara oportunidade de golo nas situações descritas no Esclarecimento n.º 6c, verifica-se quando há uma oportunidade clara e sem oposição de lançar a bola para a baliza vazia, sendo que tal requer que o jogador tenha a posse da bola e claramente tente atirar diretamente para a baliza vazia. Esta definição de clara oportunidade de golo aplica-se independentemente do tipo de violação e se a bola está ou não em jogo, sendo que qualquer lançamento deve ser executado a partir de uma posição correta, quer do lançador, quer dos seus companheiros de equipa.

### **Execução de um lançamento (Regra [15](#))**

A Regra [15:7](#), 3.º parágrafo, e a Regra [15:8](#) incluem exemplos de possíveis faltas aquando da execução de um lançamento. Driblar e pousar a bola no solo (antes de a agarrar de novo) é uma infração, bem como driblar / bater a bola no solo aquando da execução de um lançamento (exceção; lançamento de baliza).

Neste caso, as infrações são penalizadas de acordo com as Regras [15:7](#) e [15:8](#) (correção ou sanção).

### **Jogadores/Oficiais desqualificados (Regra [16:8](#))**

Os jogadores ou oficiais desqualificados são obrigados a deixar o terreno de jogo e a zona de substituições imediatamente e não devem ter qualquer contato com a equipa posteriormente, e devem permanecer no pavilhão até ao final do jogo.

Nos casos em que os árbitros, constatem outra infração cometida por um jogador ou oficial desqualificado, após reiniciar o jogo, ou se um jogador ou oficial desqualificado não permanecer no pavilhão até ao final do jogo, isto deve ser reportado no relatório escrito.

Contudo, não é possível atribuir sanções adicionais ao jogador ou oficial em questão e, por conseguinte, o seu comportamento não pode, em caso algum, conduzir à redução do número de jogadores no terreno de jogo. Isto é igualmente válido no caso de um jogador desqualificado entrar no terreno de jogo.

### **Conduta extremamente antidesportiva depois de uma desqualificação (Regra [16:9d](#))**

Se um jogador, depois de receber uma desqualificação, é culpado de conduta extremamente antidesportiva devido à Regra [8:10a](#), o referido jogador é punido com uma desqualificação adicional e com um relatório escrito, e a equipa é reduzida em um jogador por 4 minutos.

### **Comportamento dos espetadores que coloca em perigo os jogadores (Regra [17:12](#))**

A Regra [17:12](#) será igualmente aplicada se o comportamento dos espetadores colocar em perigo os jogadores, como por exemplo usando um apontador laser ou arremessando objetos. Neste caso, serão tomadas as seguintes medidas:

- ✓ Se necessário, o jogo será imediatamente suspenso e não será reiniciado;
- ✓ Os espetadores são instados a deixar de perturbar o normal decurso do jogo;
- ✓ Se necessário, os espetadores são retirados dos seus lugares ou o jogo apenas será reiniciado quando os espetadores envolvidos tiverem abandonado o pavilhão;
- ✓ A equipa visitada é instada a tomar medidas de segurança adicionais;
- ✓ É efetuado relatório escrito.

Se o jogo já está suspenso quando se deteta uma irregularidade, é aplicável (por analogia) a Regra [13:3](#). Se o jogo é suspenso aquando de uma clara oportunidade de golo, é aplicável a Regra [14:1c](#). Em todos os outros casos, um lançamento livre é atribuído a favor da equipa que tinha posse de bola, no local onde estava a bola no momento da interrupção do jogo.



## **Anexos:**

1. Material de auxílio sobre “Jogo passivo”

## ANEXO 1 Material de auxílio sobre “Jogo passivo”

Material de auxílio sobre as alterações às regras no que concerne ao “jogo passivo”  
Esta ação pode ser considerada como um passe? Situação antes do 4.º passe.

Ex.	Ação atacante 1	Ação da defesa	Ação atacante 2	Situação jogo	Decisão
1	Passe a um colega	Sem contacto com a bola	Controlo da bola	Continuação do jogo	Conta-se o passe
2	Passe a um colega	Contacto com a bola	Controlo da bola	Continuação do jogo	Conta-se o passe
3	Passe a um colega	Contacto/bloqueio da bola, a posse da bola volta para o atacante	Sem contacto com a bola	Continuação do jogo	Conta-se o passe
4	Passe a um colega	A bola sai pela linha lateral ou pela linha de baliza	Sem contacto com a bola	Lançamento para o ataque	Não se conta o passe
5	Passe a um colega	Falta sobre o atacante 1 quando efetua um passe	Não consegue controlar a bola	Lançamento livre para o atacante	Não se conta o passe
6	Passe a um colega	Falta sobre o atacante 2	Não consegue controlar a bola	Lançamento livre para o atacante	Não se conta o passe
7	Remate à baliza	Guarda-redes defende a bola, a bola bate na trave ou nos postes	A posse de bola volta ao atacante	Continuação do jogo	Cessa o sinal de advertência de jogo passivo (sinal manual n.º 17)
8	Remate à baliza	Guarda-redes defende a bola, a bola bate na trave ou nos postes	A bola sai pela linha lateral	Lançamento para o atacante	Cessa o sinal de advertência de jogo passivo (sinal manual n.º 17)
9	Remate à baliza	Nenhuma ação	Nenhuma ação	Golo ou lançamento de saída	Conclusão do ataque
10	Remate à baliza	Guarda-redes controla a bola	Nenhuma ação	Lançamento de baliza	Bola perdida / conclusão do ataque
11	Remate à baliza	Guarda-redes defende a bola, a bola bate na trave ou nos postes	Defesa recupera a bola	Continuação do jogo	Bola perdida / conclusão do ataque
12	Remate à baliza	Defesa bloqueia a bola que sai pela linha lateral ou linha de baliza	Nenhuma ação	Lançamento para o ataque	Não se conta o passe
13	Remate à baliza	Defesa bloqueia a bola	Controlo da bola	Continuação do jogo	Conta-se o passe
14	Remate à baliza	Defesa bloqueia a bola	Atacante 1 volta a ter a posse de bola	Continuação do jogo	Conta-se o passe
15	Remate à baliza	Nenhuma ação	Controlo da bola	Continuação do jogo	Conta-se o passe

**Material de auxílio sobre as alterações às regras no que concerne ao “jogo passivo”  
Esta ação pode ser considerada como um passe? Situação antes do 4.º passe.**

Ex.	Ação atacante 1 após o 4.º passe	Ação da defesa	Ação atacante 2	Situação jogo	Decisão
1	Remate à baliza	Nenhuma ação	Controlo da bola	Lançamento livre para o adversário	Jogo passivo
2	Remate à baliza	Defesa toca na bola	Controlo da bola	Continuação do jogo	Tem direito a um passe adicional
3	Remate à baliza	Defesa toca na bola	O atacante controla a bola	Continuação do jogo	Tem direito a um passe adicional
4	Passe a um colega	Defesa toca na bola	O atacante 1 volta a ter a posse de bola	Continuação do jogo	Tem direito a um passe adicional
5	Remate à baliza	Defesa bloqueia a bola que sai pela linha lateral ou linha de baliza	Nenhuma ação	Lançamento para o atacante	Tem direito a um passe adicional
6	Remate à baliza	Falta sobre o atacante 1 aquando da posse	Nenhum contacto com a bola	Lançamento livre para o atacante	Tem direito a um passe adicional
7	Remate à baliza	Guarda-redes defende a bola / a bola bate na trave ou nos postes	Os atacantes voltam a ter a posse de bola	Continuação do jogo	Cessa o sinal de advertência de jogo passivo
8	Remate à baliza	Guarda-redes defende a bola / a bola bate na trave ou nos postes	A bola sai pela linha lateral ou linha de baliza	Lançamento para o atacante	Cessa o sinal de advertência de jogo passivo
9	Remate à baliza	Nenhuma ação	Nenhuma ação	Golo / Lançamento de saída	Conclusão do ataque
10	Remate à baliza	Guarda-redes controla a bola	Nenhuma ação	Lançamento de baliza	Perda da bola / conclusão do ataque
11	Remate à baliza	Guarda-redes defende a bola / a bola bate na trave ou nos postes	O defesa fica com a posse de bola	Continuação do jogo	Perda da bola / conclusão do ataque

## V. DIRETIVAS PARA O TERRENO DE JOGO E BALIZAS

a. O terreno de jogo (figuras [1a](#) e [1b](#)) consiste num retângulo que mede 40x20 metros. Deve ser conferido medindo o comprimento das duas diagonais. A medida desde o lado exterior de um canto para o exterior do canto oposto deve medir 44,72 metros. O comprimento das diagonais até à metade do terreno deve medir 28,28 metros desde os lados exteriores de cada um dos cantos até ao centro exterior oposto da linha central.

O terreno de jogo tem desenhadas linhas de marcação que são designadas por “linhas”. A largura das linhas de baliza (entre os postes da baliza) é de 8 cm como os postes da baliza, todas as outras linhas têm uma largura de 5 cm. As linhas que separam as áreas adjacentes do terreno de jogo podem ser substituídas por uma mudança nas cores entre as áreas adjacentes.

b. A área de baliza em frente das balizas consiste num retângulo com 3 x 6 metros e dois sectores ligados em quartos de círculo cada um, com um raio de 6 metros. É construída desenhando uma linha de 3 metros de comprimento paralela à linha de baliza a uma distância de 6 m da extremidade traseira da linha de baliza para a extremidade dianteira da linha de área de baliza. Em ambos os lados esta linha continua formando dois arcos de quartos de círculo com o centro na esquina interior traseira dos respetivos postes de baliza e com um raio de 6 metros. As linhas e os arcos que incluem a área de baliza são chamados a linha de área de baliza. A distância exterior entre os pontos onde os dois arcos se unem à linha de saída de baliza medirá 15 metros (figura 5).

c. A linha tracejada de lançamento livre (linha de 9 metros) é paralela e concêntrica à linha de área de baliza com uma distância de 3 metros da mesma. Os segmentos bem como os espaços entre eles medem 15 cm. Os segmentos devem ser cortados em ângulos retos e em radial respetivamente. A medição dos segmentos curvos é feita sobre a curvatura exterior (figura 5).

d. A linha dos 7 metros tem 1 metro de comprimento e é desenhada diretamente em frente da baliza, paralela à linha de baliza, a uma distância de 7 metros da extremidade traseira da linha de baliza para a extremidade dianteira da linha dos 7 metros (figura 5).

e. A linha restritiva do guarda-redes (a linha dos 4 metros) diretamente na frente da baliza tem 15 cm de comprimento. É paralela, e a uma distância de 4 metros, da linha de baliza medido da

extremidade traseira da linha de baliza à extremidade dianteira da linha dos 4 metros o que significa que são incluídas as larguras de ambas as linhas nesta medida.

f. A área de jogo deve ser rodeada por uma zona de segurança de pelo menos 1 metro ao longo das linhas laterais e 2 metros atrás das linhas de saída de baliza.

g. A baliza ([figura 2](#)) está situada no centro de cada linha de saída de baliza. As balizas devem estar firmemente presas ao solo ou à parede atrás delas. As medidas interiores são 3 metros de largura e 2 metros de altura. A estrutura da baliza tem de ser um retângulo, o que significa que as diagonais interiores medirão 360,5 cm (max. 361 cm. min. 360 cm), e a diferença na mesma baliza deve ser no máximo 0,5 cm. A traseira dos postes de baliza deve estar em linha com a extremidade traseira da linha de baliza (e da linha de saída de baliza), o que significa que o lado dianteiro dos postes de baliza é colocado 3 cm na frente da linha de saída de baliza.

Os postes da baliza e a barra horizontal que os une devem ser feitos de um material uniforme (por exemplo madeira, metal leve ou material sintético) e ter uma secção quadrada de 8 cm com extremidades arredondadas com um raio de 4+1 mm. Nos três lados que são visíveis do campo, os postes da baliza e a barra devem ser pintados em faixas de duas cores que contrastam claramente entre si e com o fundo; as duas balizas num mesmo terreno de jogo têm de ter as mesmas cores.

As bandas de cor das balizas medem no canto entre postes e barra 28 cm em cada direção e na mesma cor. Todas as outras bandas de cor devem ter um comprimento de 20 cm. As balizas têm que ter uma rede, chamada rede de baliza que deve ser presa de modo que uma bola lançada para dentro da baliza não possa ter imediatamente ressaltos nem atravessar a baliza. Se necessário, pode ser colocada na baliza atrás da linha de baliza uma rede adicional. A distância da linha de baliza a esta rede adicional deve ser aproximadamente 70 cm, com um mínimo de 60 cm.

h. A profundidade da rede de baliza deve ser na parte superior de 0,9 metros para atrás da linha de baliza, e na parte inferior de 1,1 metros, ambas as medidas têm uma tolerância de 0,1 m. O tamanho das malhas não deve ser de mais de 10 x 10 cm. A rede deve estar fixada pelo menos ao poste e à barra transversal no mínimo em cada 20 cm. É permitido ligar a rede de baliza e a rede adicional de modo que a nenhuma bola possa passar entre as duas redes.

i) Atrás da baliza no meio da linha de saída de baliza a uma distância de aproximadamente 1,5 metros, deve haver uma rede de barragem vertical com um comprimento de 9 a 14 metros e a uma altura de 5 metros do solo.

j. No meio da zona de substituição numa das linhas laterais é colocada a mesa para o cronometrista. A mesa tem um comprimento máximo de 4 m e deve ser colocada a 30-40 cm acima do chão do terreno de jogo para assegurar o campo de visão.

k. Todas as medidas sem especificação de uma tolerância devem corresponder à ISO-Norm (International Standard Organization - ISO 27681:1989).

l. As balizas de andebol estão normalizadas pelo Comité Europeu para a Normalização, CEN (*Comité Européen de Normalisation*) como EN 749 em ligação com EN 202.10-1.

**Nota:** [Figura 5](#) na página seguinte.

