Alterações às Regras

Época 2025/2026

Regra 2:2 Comentário

Regra 2:2 comentário

Conclusão Lançamento 7 metros

[...]

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.

GUI 31 SHOOT-OUT 30 CUB

Decisão:

"**O jogo termina** quando existe uma diferença de dois golos, mesmo que ainda falte um remate para cada equipa."

Regra 5:4

Regra 5:4

Entrar na área de Baliza

Ao guarda-redes **é permitido:**

[...]

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.

GER 1
1ST HALF
01:48
0 MNE
molten
For the real game
Paris Handball
MITSUBISHI MOTORS
International Handball Federation
freenet
bett1.de
DAS HANDWERK
brother
LIDL
PARAGUAY

Orientações IHF

O guarda redes não conseguiu o control da bola em nenhum momento antes de sair da área de baliza.

Decisão: Continuar a jogar

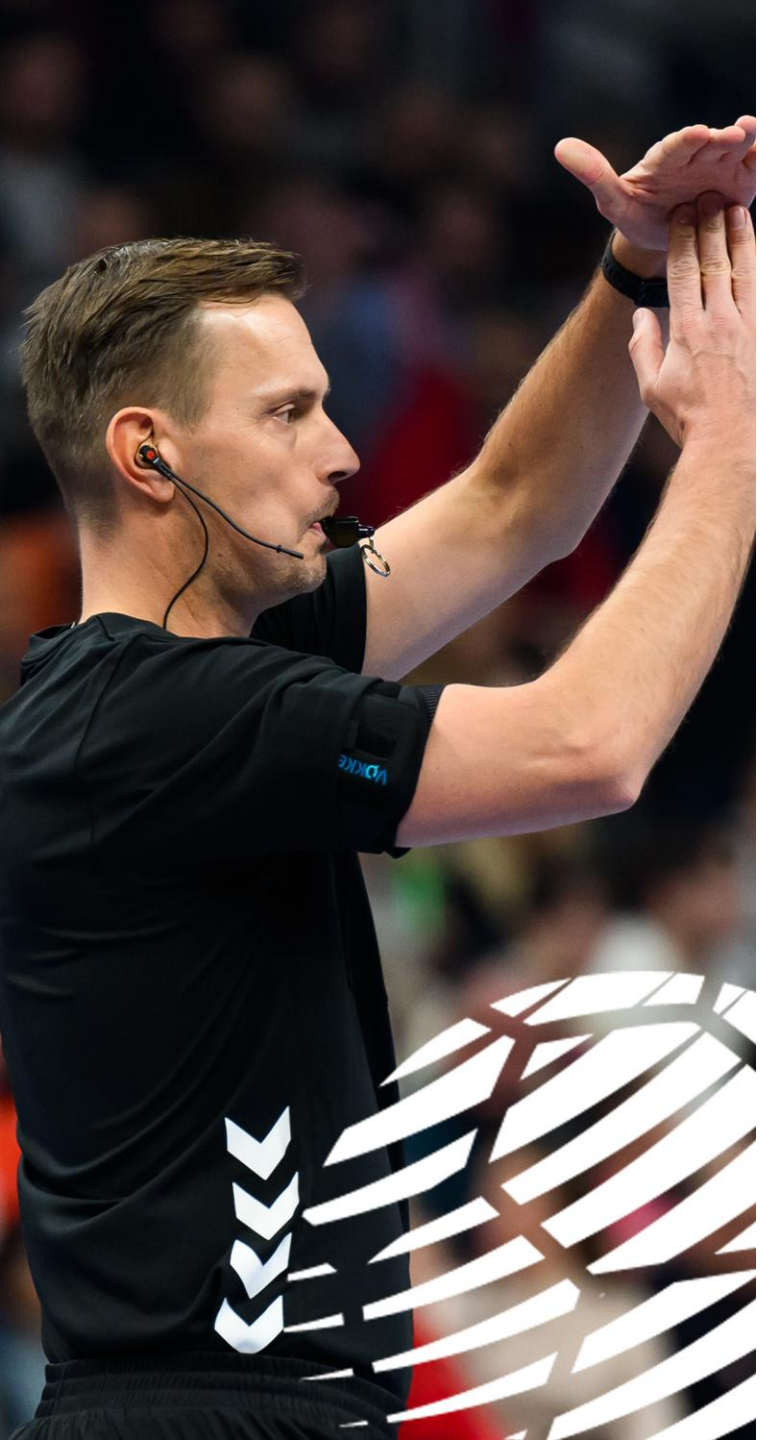
P1e
LAR 31 31 FANA
01:16
2
HALSEN IF HOVEDSPONSOR
THORESEN transport a.s
AKETO
KOMPLETT-TAK
iteam
AIDER
33

Orientações IHF

O guarda redes controlou a bola mas em nenhum momento conseguiu ter o control corporal antes de sair da área de baliza.

Decisão: Continuar a jogar

Regra 6:2c



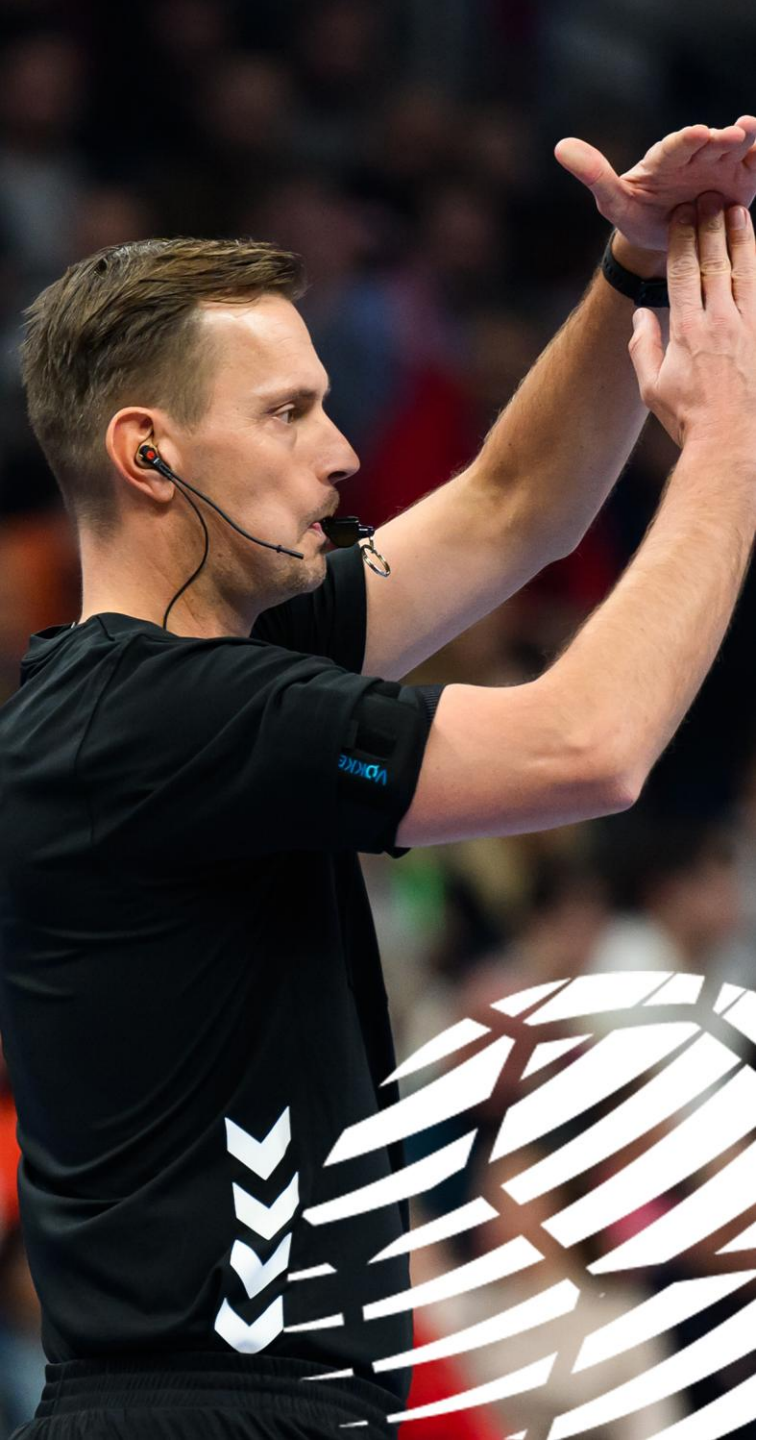
Regra 6:2c

Guarda Redes abandona a área de baliza com bola

[...]

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.

Justificação: Não era logico que todas as ações do atacante fossem consideradas ilegais quando apenas tocavam ligeiramente na linha de baliza, enquanto o defensor podia legalmente pisar a área de baliza, mesmo estando envolvido diretamente numa ação defensiva. Queremos remover a zona cinzenta o máximo possível para tornar as nossas regras o mais compreensível possível.



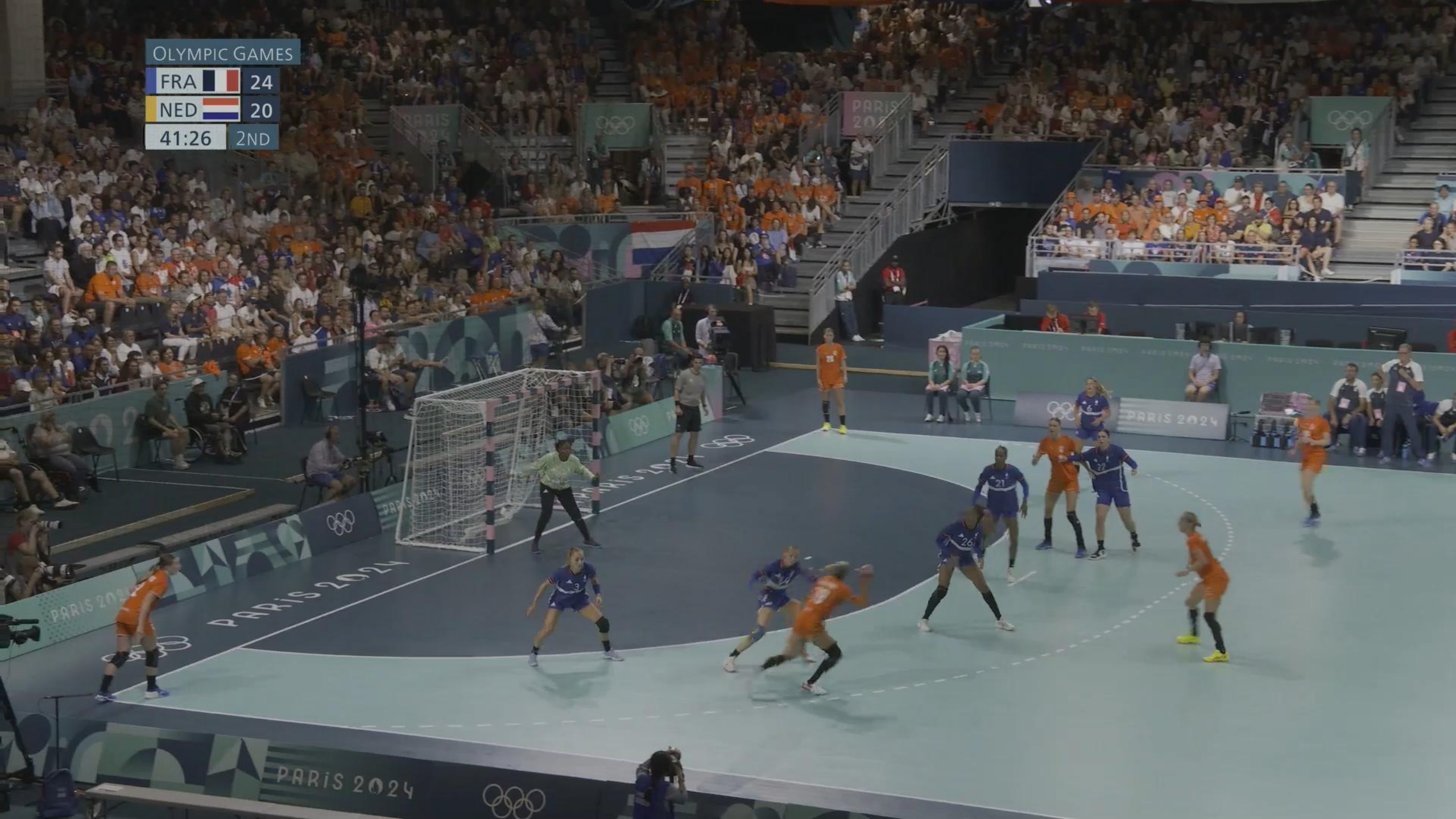
Regra 6:2c

Implementação Prática

Esta alteração não tem como objetivo que os árbitros marquem mais lançamentos de 7 metros:

As seguintes observações são chave:

1. A utilização da área de baliza por parte do defensor vai criar uma desvantagem para a equipa atacante.
2. Ter uma clara oportunidade de golo, ainda é um critério fundamental no critério de tomada de decisão para o lançamento de 7 metros.
3. O primeiro contacto corporal entre o atacante e o defensor deve acontecer quando o defensor está dentro da área de baliza ou quando recua para a área de baliza, sem ser empurrado.


OLYMPIC GAMES
FRA 24
NED 20
41:26 2ND
PARIS 2024

Orientações IHF

A lateral direita (nº 48) tenta penetrar entre defesas mas sofre falta fora da área de baliza por parte da segunda defensora.

Devido a essa falta, a atacante realiza contacto corporal com a primeira defensora que se encontra dentro da área de baliza. Como a primeira defensora está dentro da área de baliza quando fecha o espaço entre jogadoras, ela retira a clara oportunidade de golo criada por parte da atacante que estava em perfeitas condições para rematar.

Decisão: Lançamento de 7 metros

OLYMPIC GAMES
JPN 13
GER 26
37:58 2ND
EMPTY GOAL
JAPAN
PARIS 2024
HBW
HORKHEIM

Orientações IHF

O primeiro defensor surge de uma zona sem bola e realiza o contacto com o atacante fora da área de baliza sem estar numa posição frontal estável.

Quando estabiliza a posição, o seu pé direito pisa a área de baliza e o atacante obteve uma clara oportunidade de golo.

Decisão: Lançamento de 7 metros

PARIS 2024
88

Orientações IHF

O segundo defensor surge de uma zona sem bola e entra claramente dentro da área de baliza com o seu pé esquerdo enquanto realiza contacto corporal com o atacante. Isso significa que foi retirada uma clara oportunidade de golo por parte do defensor quando entra dentro da área de baliza.

Decisão: Lançamento de 7 metros

OLYMPIC GAMES
GER 3
SLO 3
8:24 1ST
PARIS 2024

Orientações IHF

A primeira defensora toca na linha da área de baliza quando se movimenta para ganhar posição à jogadora atacante. Quando pára, ela está em posição estável com um pé na linha da área de baliza.

A defensora é responsável se toca a linha de baliza com qualquer parte do corpo durante uma ação defensiva que retira uma clara oportunidade de golo.

Decisão: Lançamento de 7 metros

Regra 7:3

Regra 7:3

Passos

É permitido:

[...]

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;

Regra 7:3

Passos

Justificação:

Simplificação sem qualquer influencia na estrutura do jogo. Regras diferentes após receber um passe e após bater a bola eram difíceis de interpretar através da perspetiva do Andebol.

Implementação Prática:

O conceito de “momento zero” também é aplicado a situações em que o jogador bate a bola e os pés não estão em contacto com o chão no momento em que ele/ela controla a bola.

QUARTER-FINAL
ESP 0
EGY 0
4:50 1ST
PARIS 2024
90
EGYPT

Orientações IHF

Após bater a bola, o atacante agarra a bola no ar, de seguida apoia o seu pé direito (passo 0), pé esquerdo (1), pé direito (2) e salta com o pé esquerdo (3).

Tendo espaço livre para entrar, o primeiro defesa salta enquanto está a pisar a linha da área de baliza. Ao faze-lo, retira uma clara oportunidade de golo.

Decisão: Lançamento de 7 metros

OLYMPIC GAMES
KOR 3
SLO 4
7:08 1ST

Orientações IHF

A atacante dribla e agarra quando os seus dois pés não estão em contacto com o chão antes de fazer a receção ao solo com o seu pé direito. Depois disso, ela dá três passos antes de saltar. Não é cometida violação da área de baliza.

Decisão: Continuar a jogar

hummel
VISIT HUMMEL.NET
VELUX
Gjensidige
Gerflor
POWER
KOR 3
1ST HALF
10:45
8 AUT

Orientações IHF

A atacante dribla e agarra quando os seus dois pés não estão em contacto com o chão antes de fazer a receção ao solo com o seu pé direito. Depois disso, ela dá três passos antes de saltar (esquerdo-direito-esquerdo). Não é cometida violação da área de baliza.

Decisão: Golo

Regra 8:8d

Regra 8:8d

Remate na cabeça do guarda redes

[...]

Inclui:

[...]

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;

Regra 8:8d

Remate na cabeça do guarda redes

Justificação:

Os remates em jogo aberto são frequentemente mais difíceis se realizados a partir de uma distância mais curta. Mesmo que o equilíbrio corporal possa ser diferente, o perigo é o mesmo, por isso todos os remates à cabeça devem ser punidos de forma igual, com exclusão de dois minutos.

Nota:

Em casos excecionais, quando os árbitros considerarem que a ação é premeditada e/ou particularmente imprudente, pode ser aplicada a Regra 8:6.

QUARTER-FINAL
NOR 21
SLO 24
45:51 2ND
SLOVENIJA

Orientações IHF

Decisão: Exclusão 2 minutos

33:00
HALKBANK
Gerflor
U20
14:7
CZE 14
1ST HALF
30:00
7 TPE
ČESKO

Orientações IHF

Decisão: Exclusão 2 minutos

Regra 8:8j

Regra 8:8j

Interferência acidental no jogo proveniente do banco

[...]

Inclui:

[...]

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;

Justificação:

Para evitar punições demasiado severas para uma situação inofensiva.

ANG 1
1ST HALF
10:11
10 CRO
molten
For the real game
SPORTFIVE
hummel
molten
For the real game

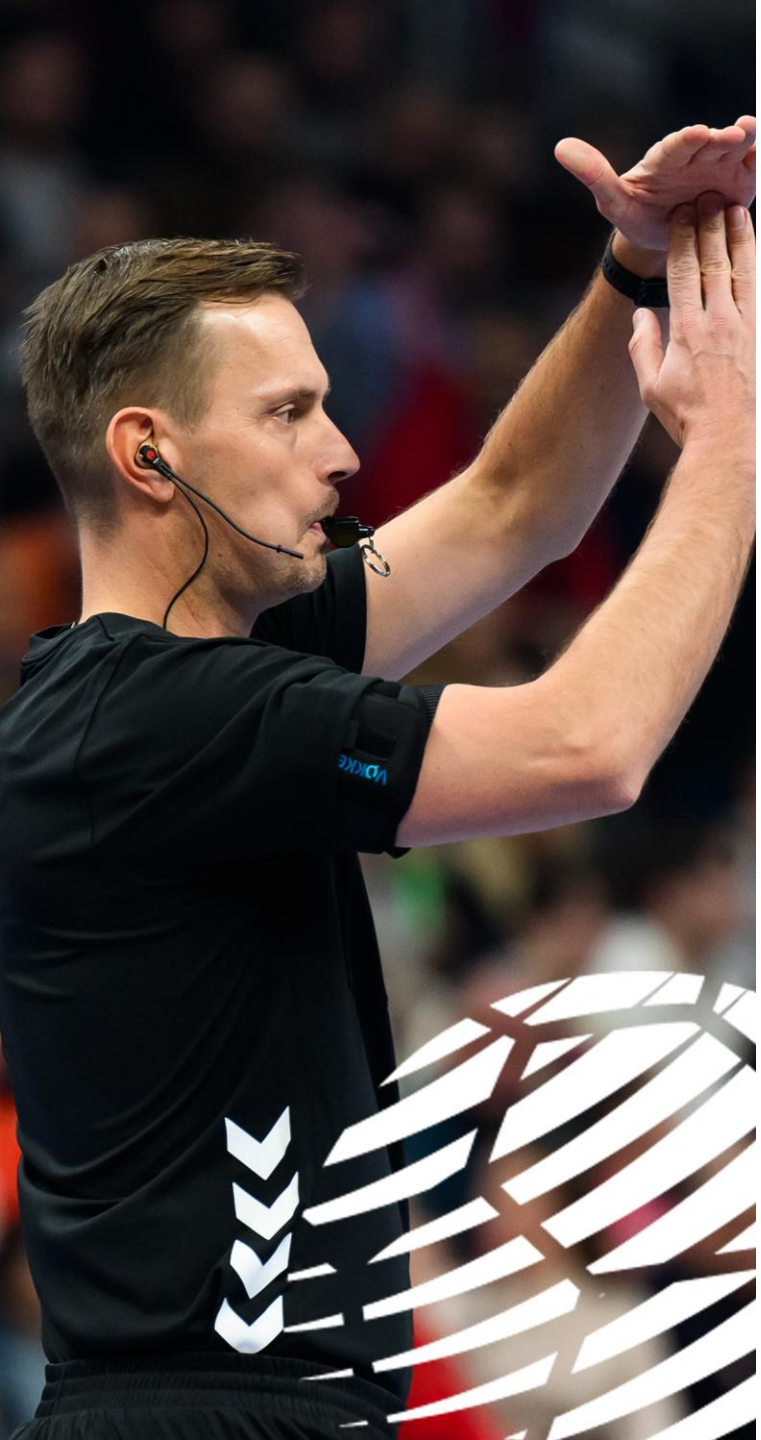
Orientações IHF

Enquanto dava instruções à sua equipa, o treinador interferiu acidentalmente no jogo dentro do campo.

Quando se trata de sanções graves, como o cartão vermelho ou azul, a conduta antidesportiva deve estar associada a uma certa gravidade, perigo e/ou intenção clara de cometer uma ação maliciosa. Nenhum destes elementos pode ser observado neste vídeo.

Decisão: Exclusão direta de dois minutos

Regra 10:3b



Regra 10:3b

Lançamento de saida

Lançamento de saída a partir da zona 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).

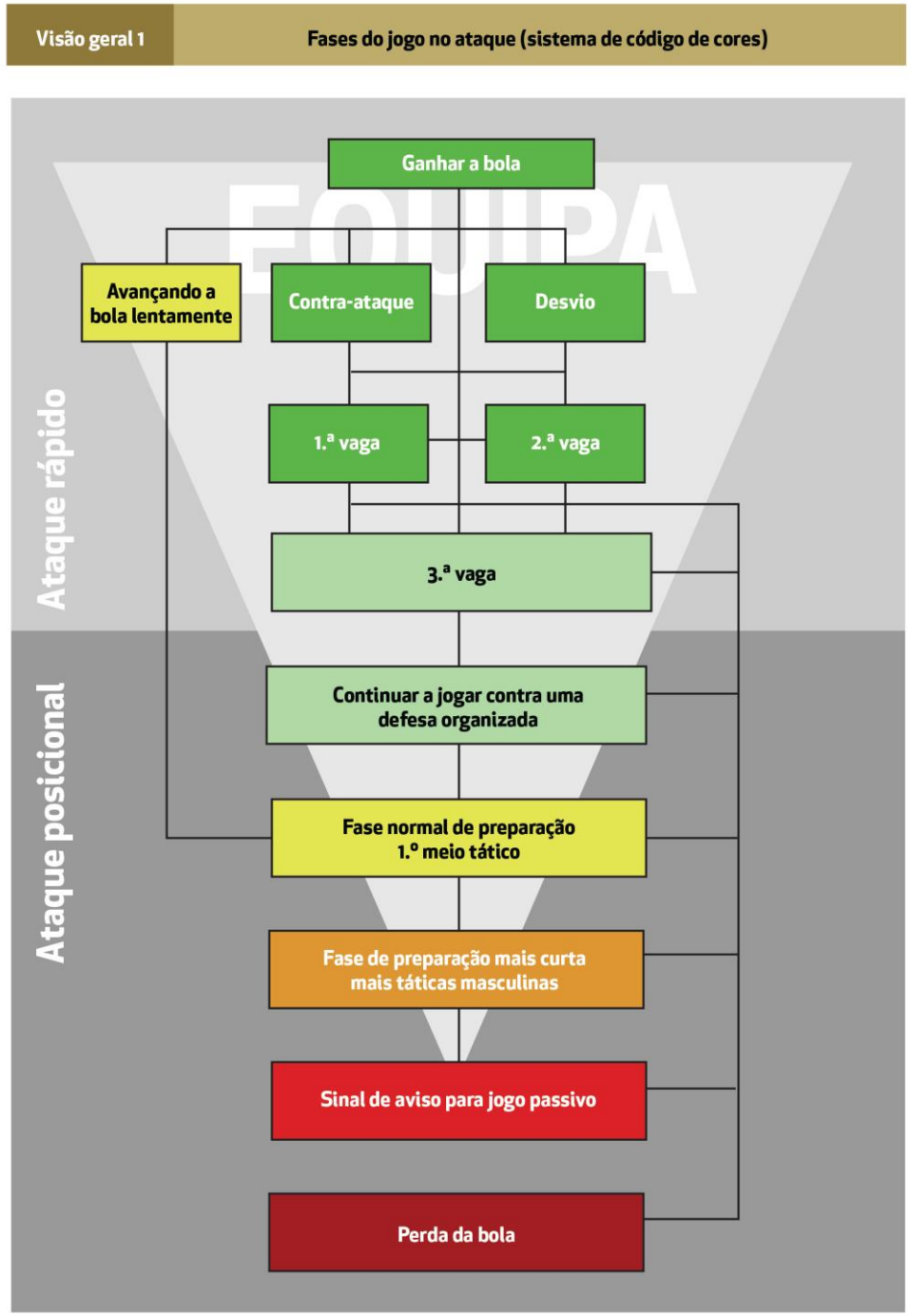
SLO
8
1ST HALF
17:20
10
FRA
1:19
EMPTY GOAL
DĄBROWA GÓRNICZA
LIQUI MOLY
bett1.fr
Gerflor
trivago
BigMat
HARTING

Orientações IHF

A bola e um dos pés do atacante estão fora da zona de lançamento de saída no momento do sinal de apito.

Decisão: O sinal de apito para o lançamento de saída não pode ser dado.

Esclarecimentos às Regras de Jogo



Esclarecimento 4 – Jogo Passivo

Pontos Chave:

- A estrutura do jogo como base para avaliar estilos de jogo passivo
- Critérios de observação mais precisos para avaliar uma tendência para o jogo passivo
- Situações táticas com estilos de jogo passivo
- Novos critérios mais precisos para avaliar “fases de construção mais curtas
- Ações ofensivas que servem apenas como fintas para ganhar tempo
- Orientações e critérios para a utilização do sinal de advertência de jogo passivo
- Situações em que o jogo passivo pode ser assinalado diretamente

Diretrizes e Interpretações

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 que se desloca no campo fora da área de baliza, agarra a bola e entra na área de baliza com qualquer parte do corpo depois de agarrar a bola, dá origem a um **lançamento livre para os adversários, sem punição pessoal.**

b. Um jogador de campo da equipa defensora que se desloca no campo fora da área de baliza, salta e agarra a bola no ar, aterrando depois dentro da área de baliza com a bola, dá origem a um **lançamento de 7 metros para os adversários e a uma exclusão direta de dois minutos.**

c. Um jogador de campo da equipa defensora que se desloca no campo fora da área de baliza e entra na área de baliza com qualquer parte do corpo **antes de tocar na bola**, dá origem a um **lançamento de 7 metros para os adversários** e a uma **exclusão direta de dois minutos.**

d. Um guarda-redes da equipa defensora que se desloca no campo fora da área de baliza, agarra a bola e entra na área de baliza com qualquer parte do corpo depois de agarrar a bola, dá origem a um **lançamento livre para os adversários, sem punição pessoal.**

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

e. Um guarda-redes da equipa defensora que se desloca no campo fora da área de baliza, entra na área de baliza com qualquer parte do corpo e toca na bola **enquanto ainda está em contacto com o campo fora da área de baliza com qualquer parte do corpo**, dá origem a um **lançamento de 7 metros para os adversários, sem punição pessoal**.

f. Um guarda-redes da equipa defensora que se desloca no campo fora da área de baliza, salta e agarra a bola no ar, aterrando depois dentro da área de baliza com a bola, dá origem a um **lançamento de 7 metros para os adversários, sem punição pessoal**.

CSK 11 7 VIK
17:27
Rindal Sparebank
Buvik Elektro AS

Orientações IHF

Baliza vazia. O defensor salta fora da área de baliza e realiza bloco à bola quando esta está sobre a área de baliza. Não tem qualquer contacto com a bola ao realizar a receção ao solo.
Esta é uma ação totalmente legal e não deve ser punida.

Decisão: Lançamento de reposição em jogo para a equipa atacante.

CHY 21
MON 25
01:36
2 45:26
beIN SPORTS
SOFINTHER
weber
SAINT-GOBAIN
LIQUI MOLY
LIQUI MOLY

Orientações IHF

Baliza vazia. O defensor salta fora da área de baliza, agarra a bola, realiza a receção ao solo fora da área de baliza com a bola e depois entra na área de baliza com a bola.

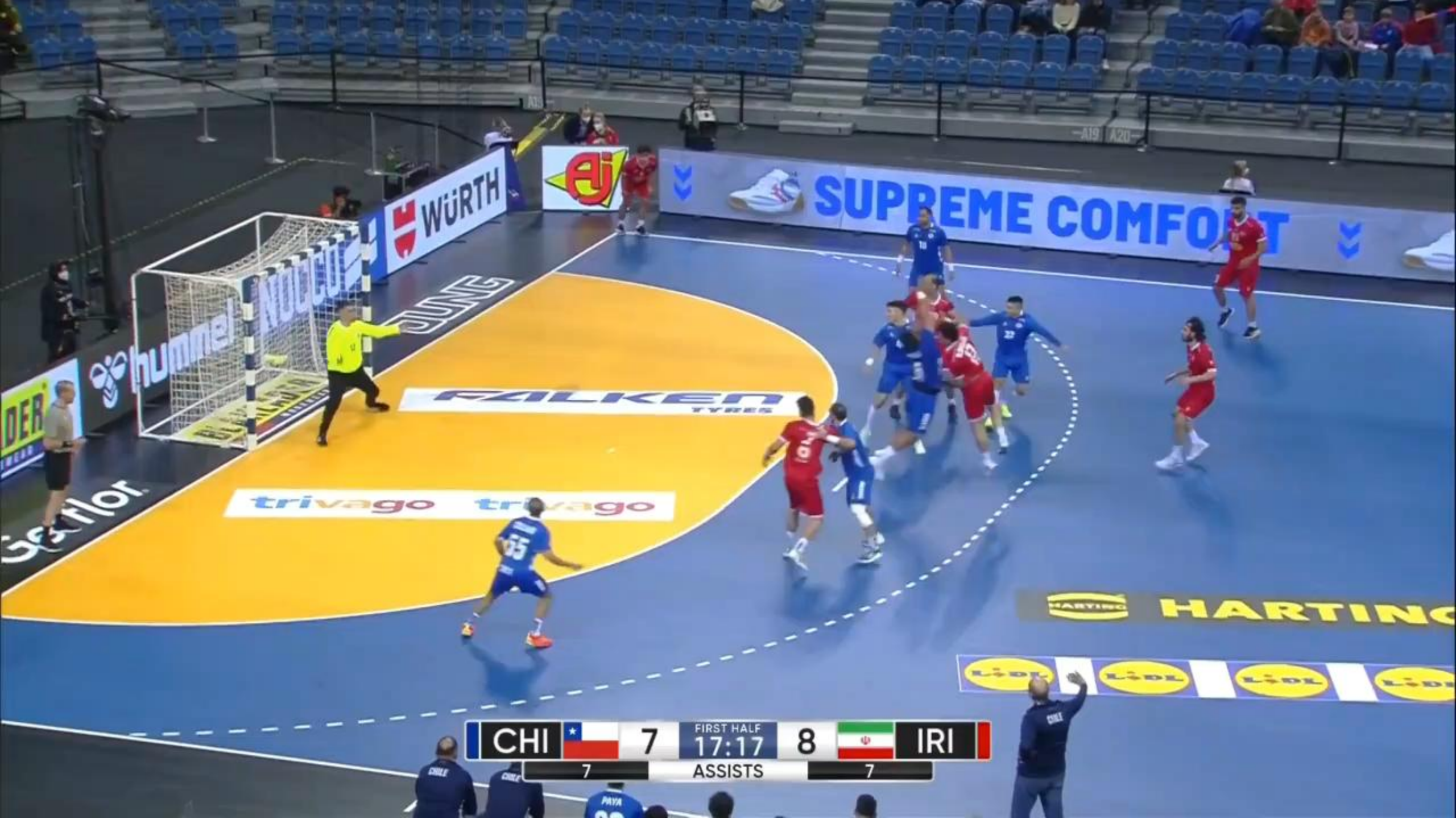
Decisão: Lançamento livre para a equipa atacante, sem punição.

WE STICK TOGETHER IN MALMÖ
Official Fresh Food Partner
WÜRTH
trivago
molten
For the real game
NOCCO
DEN 8
1ST HALF
18:48
11 CRO
0:56
EMPTY GOAL

Orientações IHF

Baliza vazia. O defensor salta fora da área de baliza, agarra a bola no ar e realiza a receção ao solo dentro da área de baliza com a bola.

Decisão: Lançamento de 7 metros e exclusão direta de dois minutos.


WÜRTH
SUPREME COMFORT
hummel
FALKEN TYRES
trivago trivago
HARTING
LIDL
CHI 7
FIRST HALF
17:17
8 IRI
7
ASSISTS
7

Orientações IHF

Baliza vazia. O defensor está parado dentro da área de baliza. Ele salta e realiza bloco ao remate à baliza vazia.

Decisão: Lançamento de 7 metros e exclusão direta de dois minutos.

VOL
20
17
HAS
50:42
Sparebanken Møre
BRSTA BIL
KIWI mini pris
TUSEA
VARTDAL PLAST

Orientações IHF

Baliza vazia. A guarda-redes corre fora da área de baliza, salta e agarra a bola. Realiza receção ao solo fora da área de baliza e depois entra na área com a bola controlada.

Decisão: Lançamento livre para a equipa atacante, sem punição.

AIM TO EXCITE
FREDERIKSHAVN
NOCCO
NorDan
VELUX
betsson
Gerflor
1:12
NED 11
1ST HALF
24:01
7 CZE
EMPTY GOAL

Orientações IHF

Baliza vazia. A guarda-redes desloca-se fora da área de baliza, salta e agarra a bola no ar antes de realizar receção ao solo dentro da área de baliza com a bola.

Decisão: Lançamento de 7 metros, sem punição.

Uso do Vídeo Replay (Regra 9:2 e 17:13)

Prazo para utilização do Vídeo Replay

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.

Para mais detalhes, consulte o Regulamento de Vídeo Replay.

5 AAL 09:55 SKJ 1
NORDVEST
BLUE WATER
HESSELDK
SPARKASSEN KRONJYLLAND
HESSELDK
med24dk
BLÅKLADER
KNAUF
KNAUF
Hybel
Sparekassen Danmark Arena

Orientações IHF

O jogador número 2 da equipa verde é atingido na cabeça por um defensor durante uma ação de remate. Os árbitros têm sérias dúvidas sobre se a infração deve conduzir à aplicação de um cartão vermelho.

Imediatamente após a segunda mudança de posse de bola, os árbitros interrompem o jogo para utilizar o Vídeo Replay (VR), a fim de rever a situação de acordo com o ponto 8 do Regulamento do Vídeo Replay.

Idealmente, os árbitros deveriam interromper o jogo imediatamente após a infração.

Decisão: É possível utilizar o Vídeo Replay até imediatamente após a segunda mudança de posse de bola.

MAG 7
9 KIE
1:18
0
SUSPENSION MINUTES
6
MOL
gorenje
MACHINE SEEKER
SELECT
HEITEC
GETEC

Orientações IHF

Vários jogadores saltam para disputar o ressalto. O atacante é atingido na cara com uma mão aberta por um defensor antes da equipa defensora ganhar a posse de bola.

Os árbitros optam por dar vantagem e utilizar o Vídeo Replay (VR) após o golo ser marcado do outro lado, mas antes da execução do lançamento de saída subsequente.

Embora esta decisão esteja de acordo com as regras, idealmente deveria ser tomada imediatamente após a infração. Além disso, o toque no rosto não foi suficientemente forte para justificar um cartão vermelho, pelo que foi mal interpretado pelos árbitros . Ainda que dentro das regras.

Decisão: A utilização do Vídeo Replay é permitida até imediatamente antes do apito dos árbitros para o lançamento de saída subsequente, ou seja, após a segunda mudança de posse de bola.

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.

Justificação: Para evitar punições demasiado severas por infrações menores.

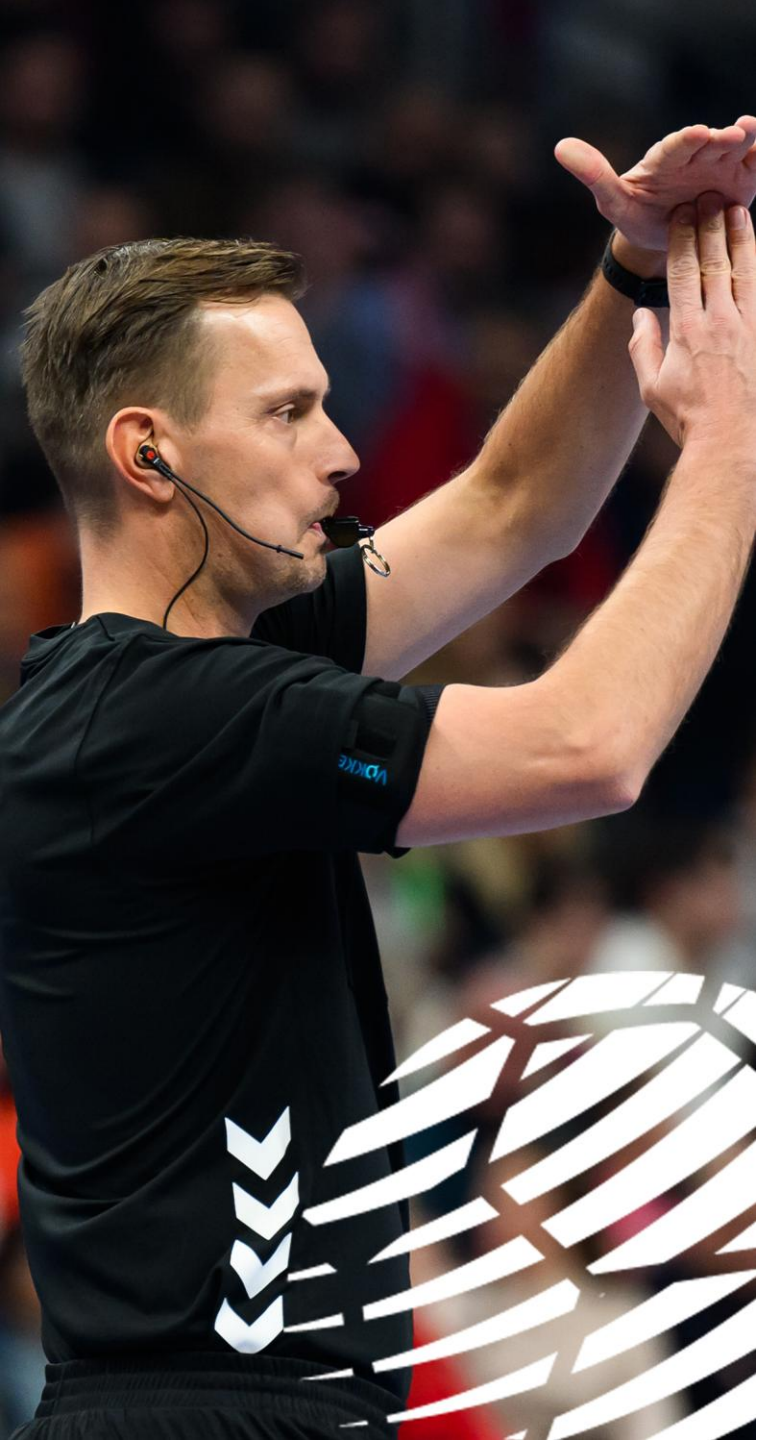
P1
NÆR 12
6 BER
21:27
ALFAdekk
Jæren Gulv
WÜRTH
efab
GANNTRE
-kan tre!
XL PROFF
Jærbladet
ESPELAND AS
Knapphus Energi
SIREVÅG Mekaniske AS
RISA
DAIKIN

Orientações IHF

Um jogador adicional da equipa defensora entra no campo durante o contra-ataque da equipa atacante. O delegado apercebe-se do erro e apita no momento em que o atacante está prestes a rematar à baliza.

O delegado deve aguardar com o sinal de apito até que a clara ocasião de golo tenha terminado.
O cronometrista, no entanto, deve apitar imediatamente assim que se aperceber da presença de um jogador adicional em campo.

Regulamentações Vídeo Replay



Situação 9

Situações decisivas nos últimos 30 segundos de jogo

Se os árbitros tiverem dúvidas sobre uma decisão de lançamento de 7 metros, sanções ou decisões que possam levar a uma mudança de posse de bola.

Justificação: Proporcionar mais possibilidades de verificação de todas as situações decisivas do jogo, pelo interesse da imagem do andebol e do fair play.

INTERSPORT
WÜRTH
inspired
GEALAN
GRUNDFOS
CRO 30
2ND HALF
59:33
30 HUN
1:03
PASSES TAKEN: 0

Orientações IHF

O central ataca um pequeno espaço entre os defensores número um e dois. Ao fechar o espaço, o defensor número dois atinge o atacante na cara.

A utilização do Vídeo Replay é possível nesta situação, caso os árbitros tenham dúvidas quanto a uma possível sanção.

Decisão: Lançamento livre para a equipa atacante, exclusão direta de dois minutos.

93:30
INTERSPORT
WÜRTH
inspired by handball
FALKEN TYRE
Boozt
waipu.tv
GRUNDFOS
SWE 37
2ND HALF 59:53
37 POR
EMPTY GOAL

Orientações IHF

Antes do remate à baliza, o pivô (n.º 6) puxa a camisola de um dos defensores centrais. Esta ação provoca uma colisão entre dois defensores.

É possível utilizar o Vídeo Replay nesta situação. No entanto, os árbitros devem aguardar até que a ocasião de golo tenha terminado antes de interromper o jogo.

Decisão: Falta atacante, lançamento livre para a equipa defensora.

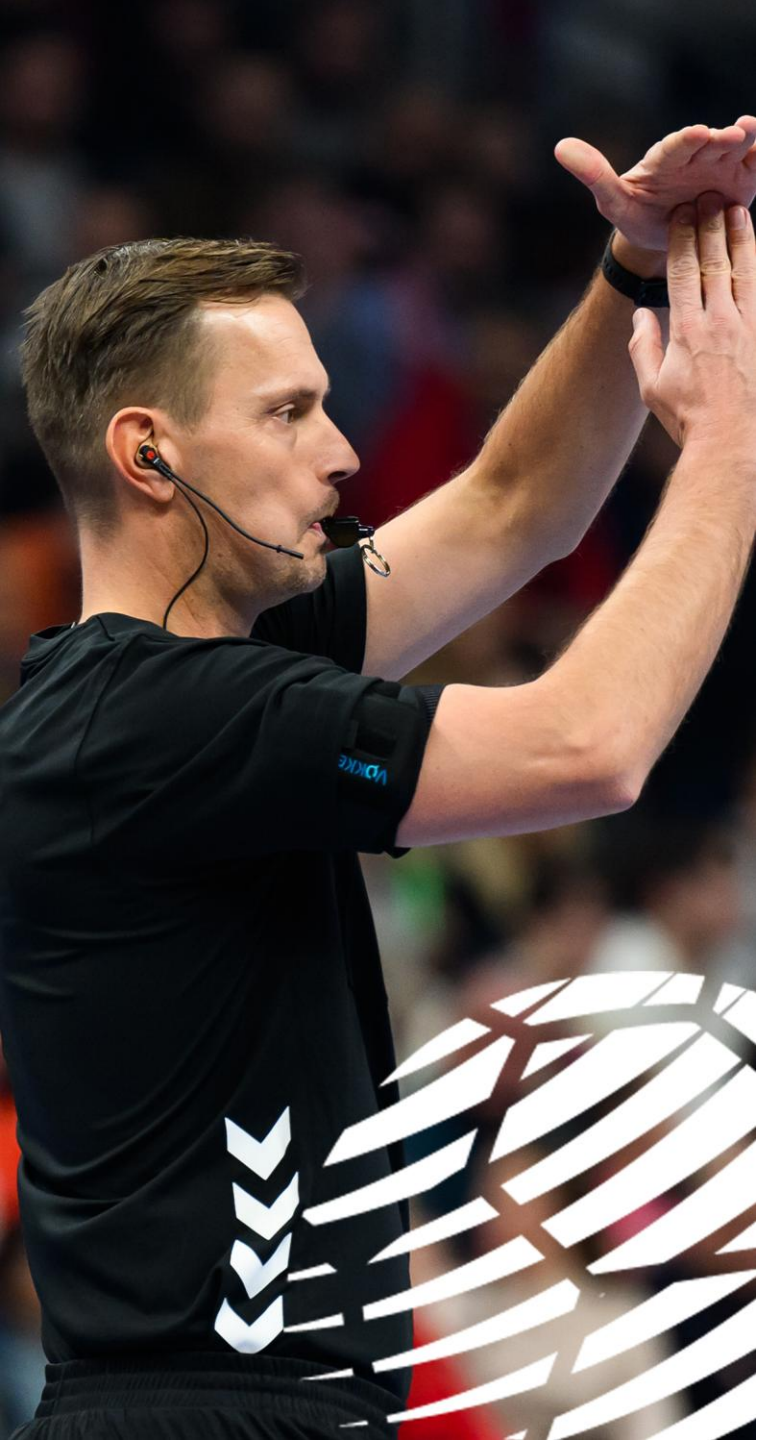
PARIS 2024
25 - 26

Orientações IHF

Nos últimos 30 segundos de jogo, os árbitros mostram o sinal de advertência para jogo passivo. Após o sinal ser mostrado, a equipa atacante realiza dois passes. O terceiro passe é primeiro tocado e controlado por um defensor, e depois o atacante ganha a disputa pelo ressalto.
A utilização do Vídeo Replay não é possível nesta situação, porque a situação descrita nunca pode conduzir a uma mudança de posse de bola, uma vez que a equipa atacante recuperou a posse. A única questão é saber se o sinal de advertência para jogo passivo continua válido ou se o defensor controlou a bola. Caso se trate da segunda hipótese, houve mudança de posse de bola, e os árbitros devem deixar de mostrar o sinal de advertência.

Decisão: Lançamento livre para a equipa atacante, sem sinal de advertência.

Regulamento do Desconto de Tempo de Equipa Eletrónico



Ponto 8

Botão (buzzer) acionado por um jogador

Se um jogador solicitar um Desconto de Tempo de Equipa ao pressionar o botão (buzzer), aplicam-se as seguintes sanções e decisões:

a) Punição pessoal para o jogador infrator, de acordo com a Regra 4:6 ou 8:10b, dependendo da situação em campo no momento da interrupção.

b) O jogo é retomado com um lançamento livre a favor da equipa adversária, caso a bola estivesse em jogo e a equipa infratora tivesse a posse de bola no momento da interrupção; ou com um lançamento de 7 metros, caso a equipa adversária tivesse a posse de bola nesse momento.

c) A equipa que causou o Desconto de Tempo de Equipa incorreto perderá um (1) Desconto de Tempo de Equipa (o número total de descontos disponíveis será reduzido em um).

1:43
NAN 31
30 BAR
2nd 29:48
NEODIF
gorenje
Scout24
MODULAB
ARENA
MOL
NEODIF

Orientações IHF

Um jogador pressiona o botão para solicitar um desconto de tempo de equipa nos últimos segundos do jogo, o que não é permitido. Apenas os oficiais de equipa estão autorizados a solicitar um desconto de tempo e, portanto, a pressionar o botão.

Como a equipa adversária não tinha uma clara ocasião de golo no momento em que o botão foi pressionado, o jogador deve ser punido com uma exclusão direta de dois minutos.

De acordo com o ponto 8 do Regulamento do Desconto de Tempo de Equipa Eletrónico, a posse de bola só muda se a bola estiver em jogo no momento em que o botão for pressionado.

Decisão: Não há desconto de tempo, lançamento de saída para a equipa AZUL ESCURA e exclusão direta de dois minutos para o jogador número 10 da equipa AZUL ESCURA.