



# Federação de Andebol de Portugal

## Andebol de Praia

### Regras de Jogo

(segundo livro de regras de jogo para Andebol Praia da IHF -  
Abril 2002)

As presentes regras de jogo entram em vigor a partir de Abril de 2002.

A fim de simplificar os textos deste livro de regras, será sempre utilizado de uma forma geral o género masculino para os intervenientes masculinos e femininos (jogadores, oficiais, árbitros e outros intervenientes).

As regras são iguais para todos os participantes, excepto a regra 3 (dimensão das bolas).

Em relação à Filosofia do Andebol de Praia, as equipas devem jogar sempre completas de modo a garantir a atractividade do jogo. Em caso de irregularidade são os jogadores que devem ser sancionados e não as equipas.

**« A Filosofia do Andebol de Praia é baseada nos princípios do Fair-Play - isto é tomado em consideração no momento de cada decisão.»**

#### Regra 1 O TERRENO DE JOGO

1:1 O terreno de jogo (diagrama 1) é de forma rectangular, 27m de comprimento por 12 m de largura. Compreende uma área de jogo e duas áreas de baliza.

A superfície do terreno de jogo consiste numa camada de areia com pelo menos 40 cm de profundidade.

Não é permitido alterar as características do terreno de jogo durante uma partida, de modo a evitar que uma das equipas seja beneficiada.

Deverá existir uma área livre de pelo menos 3m a toda a volta do terreno de jogo.

1:2 O terreno de jogo tem um comprimento de 15 m e uma largura de 12 m. Está delimitado por uma fita ou corda fabricada em material elástico e colorido, com uma largura máxima de 8 cm.

1:3 Todas as linhas traçadas no terreno de jogo são parte integrante da área que delimitam.

As linhas ao longo do terreno de jogo são chamadas linhas laterais e as outras duas mais curtas são chamadas linhas exteriores de baliza.

A linha traçada na areia compreendida entre os postes da baliza chama-se linha de baliza.

#### **A baliza**

1:4 A baliza encontra-se ao meio da linha exterior de baliza (ver figuras 2a e 2b).

Tem uma largura de 3 m e uma altura de 2 m e é fixada na areia.

As fixações não podem ameaçar a segurança dos jogadores.

Os postes da baliza são ligados através de uma barra horizontal. A parte anterior dos mesmos deverá coincidir com a parte anterior da linha de baliza. Os postes da baliza e a barra deverão ter uma largura de 8 cm. Nos três lados visíveis do campo deverão estar pintados em bandas de duas cores contrastantes, as quais deverão também contrastar claramente com o fundo que as rodeia.

As balizas deverão ter uma rede, a qual deverá estar presa de tal forma que mantenha as bolas dentro das mesmas.

#### **Área de baliza**

1:5 Em frente de cada baliza encontra-se a área de baliza (ver regra 6)

A área de baliza é limitada pela linha de área de baliza. É criada traçando uma linha paralela à linha exterior de baliza, a uma distância de 6 metros da mesma.

### Mesa do Cronometrista

1:6 A mesa de cronometristas deverá ter no mínimo espaço para 3 a 4 pessoas sentadas e deverá estar colocada a uma distância de pelo menos 3 m de distância da linhas lateral.

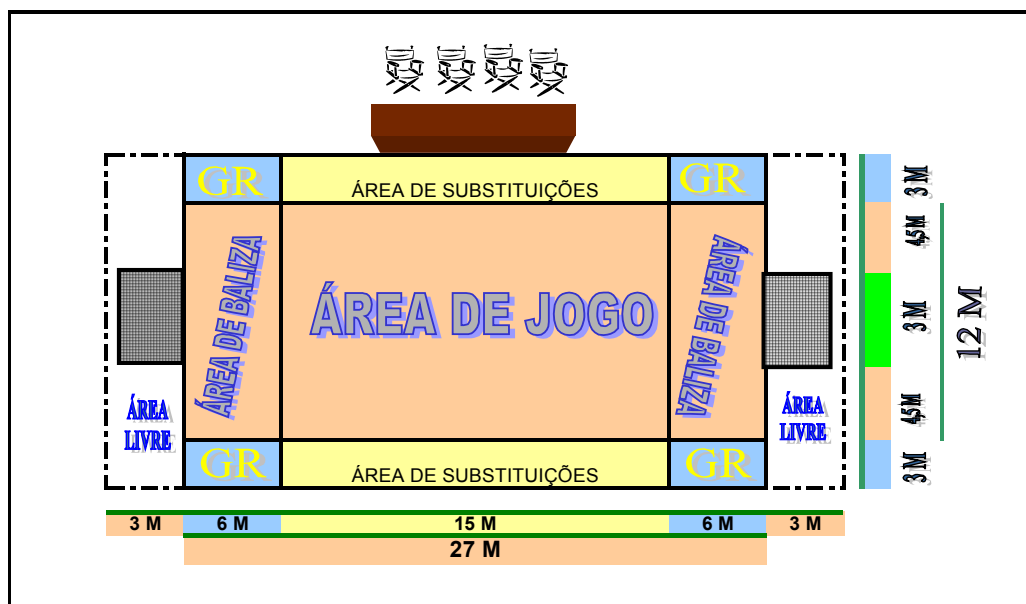
É colocada no exterior do terreno, de modo a permitir ao secretário/cronometrista uma boa visão das zonas de substituição.

### Zonas de Substituição

1:7 As zonas de substituição para os jogadores tem 15 m de comprimento e cerca de 3m de largura. Existe uma zona de substituição em cada meio campo, exterior á linha lateral.

- a) Os guarda redes devem sair do campo pela linha lateral na zona de substituição ou na linha lateral na área de baliza da sua equipa (regras 4:3 e 5:5).
- b) Os guarda redes devem entrar em campo pela linha lateral na área de baliza da sua equipa (regras 4:3 e 5:5).

## Área do Campo



## Regra 2 O INÍCIO DO JOGO, TEMPO DE JOGO, SINAL FINAL, TIME-OUT E TIME-OUT DE EQUIPA

### Início de Jogo

2:1 No início do jogo, os árbitros efectuam um lançamento de moeda que determina a atribuição dos campos.

A equipa que ganhe este lançamento escolhe o campo e em que linha lateral a sua área de substituição ficará situada.

O campo e a área de substituição da outra equipa são atribuídos em função da escolha da primeira.

Após o intervalo, as equipas trocam de campo, Não mudando de áreas de substituição.

2:2 Cada parte do jogo e o método "golden goal" (golo de ouro), começa com o lançamento de árbitro (regras 10:1-2) após o apito do árbitro.

2:3 Os jogadores colocam-se onde bem entenderem no campo.

### Tempo de Jogo

2:4 O jogo consiste em duas partes, apesar de cada resultado ser contabilizado separadamente. Cada meio tempo tem a duração de 10 minutos (ver regras 2:6, 2:8 e 4:2). O intervalo dura 5 minutos.

2:5 Cada meio tempo tem início com o apito do árbitro (regra 2:2 - arranque do cronómetro e lançamento de árbitro).

2:6 Se o resultado estiver empatado no final do meio tempo, é utilizado o método "golden goal" (golo de ouro - regra 9:7), ou seja, o próximo golo determina o vencedor.

O jogo recomeça com o lançamento de árbitro (regra 10).

Ao vencedor de cada meio tempo é-lhe atribuído 1 ponto.

2:7 Se a mesma equipa vencer os dois meios tempos, é considerada vencedora, sendo o resultado 2-0.

2:8 Se cada equipa ganhar um meio tempo, o resultado é um empate. Como deverá sempre existir um vencedor, neste caso é utilizado o método "Shoot out" (sistema "um jogador contra o guarda redes" - regra 9).

## Sinal Final

2:9 O jogo termina quando o sinal automático toca ou com o sinal do cronometrista. Se não existir nenhum sinal deste tipo, o árbitro apita para indicar que o jogo terminou.

2:10 Todas as irregularidades e atitudes anti-desportivas cometidas antes ou ao mesmo tempo que o Sinal Final (final do meio tempo ou final do jogo) devem ser penalizadas, mesmo que a sanção não possa efectivar-se antes deste Sinal ressoar. O árbitro não apitará para o final do jogo até que a execução do lançamento livre ou livre de 6 metros se complete, aguardando apenas o seu resultado imediato. (ver interpretação n.º3).

2:11 Se o Sinal Final (meio tempo ou final) soar precisamente aquando da marcação de lançamento livre ou livre de 6 metros, se a bola já tiver sido lançada, haverá lugar a uma repetição deste lançamento. Deve-se aguardar o resultado imediato desse lançamento antes que os árbitros terminem o jogo.

2:12 Os jogadores e os oficiais de equipa podem ser sancionados pessoalmente pelas irregularidades ou comportamentos anti-desportivos cometidos através da execução de um lançamento livre ou de um livre de 6 metros, conforme as circunstâncias descritas nas regras 2:10-11. Uma irregularidade cometida na execução de tal livre, não pode conduzir a uma execução de outro livre para a equipa adversária.

2:13 Se os árbitros determinam que o cronometrista deu o Sinal Final (de meio tempo ou final) demasiado cedo, são obrigados a reter os jogadores no terreno de jogo e de retomar o jogo, até à duração do tempo restante.

A equipa que mantinha a posse de bola no momento do Sinal prematuro, continuará com a posse de bola no momento de reposição do jogo. Se a bola não estava em jogo, o mesmo retomar-se-á através do lançamento correspondente à situação do jogo, ou então através de um lançamento livre conforme a regra 13:4a-b.

## Time-Out

2:14 O árbitro é quem decide quando e por quanto tempo o jogo está interrompido.

Nas seguintes situações o time-out é obrigatório:

- a) Desqualificação ou exclusão;
- b) Lançamento de 6 metros;
- c) Time-out de equipa;
- d) Sinal de interrupção vindo da mesa;
- e) Consultas entre árbitros (conforme a regra 17:9);
- f) Suspensão de um Oficial.

Com exceção das situações indicadas, onde o time-out é obrigatório, os árbitros devem examinar a oportunidade de time-out noutras situações. Nestas situações o time-out não é obrigatório, mas deve no entanto ser dado em circunstâncias normais:

- a) Um jogador parece estar lesionado;
- b) Uma equipa perde tempo e demora na execução de lançamentos ou um jogador demora a abandonar o campo após a suspensão;
- c) Um jogador adicional entra no campo ou quando se dá uma substituição em falta;
- d) Existem influências externas.

2:15 As irregularidades cometidas durante um time-out, sofrem as mesmas consequências que aquelas cometidas durante o jogo (regra 16).

2:16 Os árbitros assinalam ao cronometrista o momento de paragem do cronómetro aquando de um time-out.  
O time-out é assinalado ao cronometrista através de três apitos breves.  
No final do time-out, o jogo deve sempre ser repostado por um apito (regra 15:3).  
O cronometrista reinicia o cronómetro no momento deste apito.

### **Time-Out de Equipa**

2:17 Cada equipa tem direito a 1 minuto de time-out em cada parte do tempo de jogo regulamentar.

Uma equipa que deseje pedir um time-out de equipa, deve mostrar claramente, através do oficial de equipa, um "Cartão Verde". Para o fazer, deve colocar-se perto do meio da linha lateral e elevar o Cartão Verde de modo a que o cronometrista possa reconhecer imediatamente esse sinal. (O Cartão Verde deve medir cerca de 30X20 cm e deve apresentar um "T" grande nas duas faces).

Uma equipa pode somente pedir o seu time-out se detiver a posse de bola (bola em jogo ou no momento de interrupção do jogo). Na condição de a equipa não perder a posse de bola antes do cronometrista apitar (neste caso, o time-out não é concedido), a equipa receberá imediatamente o time-out de equipa.

O cronometrista interrompe então o jogo com um apito, fazendo um gesto que anuncia o time-out e indica a equipa que pediu o time-out de equipa, apontando o seu braço naquela direcção. O responsável da equipa aponta o cartão verde para a mesa, junto da linha lateral aproximadamente a 1 metro. O cartão permanecerá na mesa até ao final daquele meio tempo.

Os árbitros ordenam um time-out e o cronometrista pára o cronómetro. Os árbitros confirmam um time-out de equipa e o cronometrista inicia um outro cronometro de modo a controlar a duração do tempo do time-out de equipa. O secretário preenche o time-out de equipa no boletim de jogo no espaço correspondente à equipa que o requereu e no meio tempo correspondente.

Ao longo do time-out de equipa, os jogadores e os oficiais da equipa permanecem somente na zona de substituição, no terreno de jogo. Os árbitros permanecem no centro do terreno de jogo, porém um dos dois poderá deslocar-se brevemente à mesa do cronometrista para consulta.

As irregularidades cometidas durante um time-out de equipa têm as mesmas consequências que as irregularidades cometidas durante o jogo. É importante que os jogadores permaneçam no terreno de jogo ou em redor dele. Exclusão pode infligida por todo o comportamento anti-desportivo conforme as regras 8:4, 16:1d e 16:2c.

Após 50 segundos, o cronometrista acciona um sinal sonoro indicando que o jogo se reinicia dentro de 10 segundos.

As equipas devem apresentar-se para o reinício do jogo assim que o tempo do time-out se esgotou. O jogo é reiniciado assim através do lançamento que corresponda à situação ou momento onde o time-out de equipa foi solicitado - se a bola estava em jogo -

### Regra 3 A BOLA

3:1 O jogo é disputado com uma bola redonda, de borracha não escorregadia. A bola para homens pesa 350 a 370 g e tem uma circunferência de 54 a 56 cm. A bola para mulheres pesa de 280 a 300 g e tem uma circunferência de 50 a 52 cm. A bola de homens é usada em jogos mistos. Uma bola de dimensões mais pequenas deverá ser usada para jogos de crianças.

3:2 Deverão existir pelo menos 3 bolas disponíveis, antes do início de cada jogo. As bolas disponíveis deverão estar colocadas numa área designada por detrás da cada baliza.

3:3 Por forma a evitar interrupções de tempo de jogo, os jogadores indicados pelo árbitro deverão introduzir a bola substituta no jogo, o mais rápido possível, após a bola ter saído do campo de jogo.

### Regra 4 A EQUIPA, SUBSTITUIÇÕES E EQUIPAMENTOS

4:1 Os jogos de andebol de praia podem ser disputados em equipas masculinas, femininas e mistas.

4:2 Em princípio uma equipa consista até um máximo de 8 jogadores, devendo 6 dos quais estar presentes no início do jogo. Se o número de jogadores descer para menos de 4, o jogo é dado por terminado e a equipa em questão perde o jogo.

4:3 Um máximo de 4 jogadores por equipa (3 jogadores de campo e 1 guarda redes) poderão estar dentro do campo. Os restantes jogadores são substitutos, devendo como tal permanecer na sua área de substituições. Em princípio, deverão permanecer sentados.

4:4 Caso exista uma substituição irregular, que causa interrupção do jogo, o jogo continua com um lançamento livre (regra 13) ou num lançamento de 6 metros (regra 14) para a equipa adversária.

Caso contrário deverá continuar com o lançamento apropriado de acordo com a situação. O jogador faltoso deverá ser suspenso.

### **Equipamento**

4:5 Os jogadores de cada equipa devem ter equipamentos idênticos e com cores perfeitamente distintas uma equipa da outra. O guarda redes deve ter um equipamento diferente. Não mais do que dois jogadores devem estar marcados como guarda redes.

4:6 Os jogadores devem usar números que estejam pelo menos 10 cm acima na frente do equipamento.

4:7 Todos os jogadores jogam descalços. É permitido jogar com meias e ligaduras. Sapatos de desporto e qualquer outro tipo de calçado não é permitido.

4:8 Não é permitido o uso de materiais que possam ser perigosos para a prática do jogo para todos os jogadores, como por exemplo, relógios, pulseiras, anéis, braceletes, etc.. Óculos de sol são permitidos assim como protectores do nariz.

4:9 Se um jogador começa a sangrar deve abandonar a área de jogo imediatamente (através de uma substituição) de modo a estancar o sangue.

### **Substituição de Jogadores**

4:10 As substituições podem ser feitas a qualquer altura e repetidas, sem ter que avisar a mesa, desde que o jogador que vai ser substituído já tenha saído do campo. O jogador deve sair pela sua área de substituição. Esta regra também se aplica aos guarda redes e durante os time-out's, com excepção do time-out de equipa.

Em caso de incumprimento pode ser marcado um lançamento livre ou um lançamento de 6 metros.

5:1 O guarda redes pode tocar a bola com qualquer parte do corpo quando está na sua área.

5:2 O guarda redes pode mover-se com a bola dentro da sua área.

5:3 Quando o guarda redes não está em posse de bola, é-lhe permitido sair da área de baliza e jogar no campo como jogador de campo.

5:4 O guarda redes não pode colocar em perigo o oponente.

5:5 O guarda redes não pode deixar a sua área com a bola sob controle, reentrar na sua área com a bola, ou tocar a bola com o pé, quando fora da sua área.

5:6 Se o guarda redes marcar um golo como jogador de campo, é atribuído um ponto extra à equipa (regra 9:1, 10:2, 12:1).

### **Substituição do Guarda Redes**

5:7 O guarda redes só pode entrar na área de jogo através da linha lateral na sua própria área de baliza (regra 1:7, 4:3).

O guarda redes pode sair da área de jogo através da linha lateral na área de substituições da sua equipa ou na área de baliza (regra 1:7, 4:3).

## **Regra 6 A ÁREA DE BALIZA**

6:1 Só o guarda redes está autorizado a jogar dentro desta área.

6:2 Quando um jogador de campo entra na área de baliza, a decisão deve ser a seguinte:

- a) lançamento livre se for o jogador atacante ou livre de seis metros no caso de um jogador defesa entrar na área para destruir uma chance clara de golo do oponente.

6:3 A bola pertence sempre ao guarda redes quando está dentro da área, contudo (ver 6:4).

6:4 A bola pode ser sempre jogada quando está parada ou a rolar, mesmo dentro da área de baliza. Contudo, os jogadores de campo não podem entrar na área de baliza para o fazer lançamento livre.

## Regra 7 JOGAR A BOLA, JOGO PASSIVO

É permitido:

7:1 Lançar, apanhar, parar, puxar, esconder a bola parada ou a rolar, usando as mãos.

7:2 A bola não pode permanecer no solo por mais de 3 segundos e depois ser apanhada novamente pelo jogador que tenha sido o último a tocar-lhe (lançamento livre).

7:3 Dar um máximo de 3 passos com a bola.

7:4 Não é permitido tocar a bola mais de uma vez, a não ser que ela tenha tocado o chão, outro jogador ou tenha sido golo.

7:5 Não é permitido tocar a bola com o pé ou a perna abaixo do joelho, excepto quando a bola foi lançada ao jogador por um oponente.

7:6 O jogo continua se a bola toca no arbitro do jogo.

### Jogo Passivo

7:8 Não é permitido manter a bola na posse da equipa sem tentar atacar ou rematar para golo. É penalizado com um lançamento livre, onde o jogo foi parado.

7:9 Quando existe possível tendência para jogo passivo é mostrado o sinal de mãos n.º 18.

## Regra 8 FALTAS E CONDUTA ANTIDESPORATIVA

É permitido:

8:1

- a) Usar braços e mãos para bloquear ou ganhar a posse de bola;
- b) Usar o corpo para obstruir um oponente, mesmo quando este não tem a bola;
- c) Fazer e manter contacto corporal com um oponente.

Não é permitido:

8:2

- a) Tirar a bola das mãos do oponente;
- b) Bloquear ou forçar o caminho a um oponente com os braços, mãos ou pernas.
- c) Restringir, agarrar, puxar, etc.. um oponente.
- d) Impedir ou intervir junto de um adversário em contravenção das regras.

8:3 A violação da regra 8:2 é punida progressivamente e pessoalmente.

8:4 Expressões físicas e verbais incompatíveis com o espírito de desportista serão entendidas como conduta antidesportiva. Isto aplica-se a todos os jogadores e oficiais das equipas. A conduta antidesportiva é punida progressivamente.

8:5 Um jogador que ponha em perigo outro jogador atacando-o deve ser desqualificado.

8:6 Jogadores que tenham sido suspensos (regra 17:1) podem entrar na área de jogo, ou ser substituídos logo que a sua equipa perca a posse de bola (turnover).

## Regra 9 MARCAÇÃO E DECISÕES DO RESULTADO DO JOGO

9:1 Um golo é marcado e um ponto atribuído quando a bola atravessar por completo a linha de golo.

9:2 Situações de jogo espectaculares e atraentes são compensadas com um ponto adicional (clarificação 1).

9:3 Um golo marcado num livre de 6 metros vale dois pontos.

9:4 Após marcação de cada golo, o jogo recomeça com o lançamento de guarda-redes desde a área de baliza (regra 5:4, 10:2, 12:1).

9:5 Será atribuído um ponto ao adversário se o jogador introduzir a bola na sua própria baliza.

#### **O guarda redes marca golo**

9:6 Se o guarda redes marcar um golo vale dois pontos.

#### **Decidir o resultado final do jogo**

9:7 Se o resultado estiver empatado no final do meio tempo, é utilizado o método "golden goal" (golo de ouro), ou seja, o próximo golo determina o vencedor. O jogo recomeça com o lançamento de árbitro (regra 15). Ao vencedor de cada meio tempo é-lhe atribuído 1 ponto.

9:8 Se ambas as equipas ganharam um meio tempo, o método "um jogador contra o guarda redes" é utilizado. Cada equipa nomeia 5 jogadores que executam lançamentos alternadamente com a equipa adversária. Se um guarda redes for nomeado como rematador, ele contará como jogador de campo e outro jogador substituí-lo-á como guarda redes.

Vence a equipa que tiver marcado mais golos após cinco lançamentos.

9:9 Na situação de "um jogador contra o guarda redes", os árbitros usam uma moeda para determinar a escolha de campos e qual a equipa que começa.

Ambos os guarda redes deverão estar colocados na sua área de baliza. No início da sua acção, cada um dos jogadores de campo nomeados terá que estar colocado com um pé no ponto direito ou esquerdo onde a área de baliza e a linha lateral se cruzam.

Quando o árbitro apita ele joga a bola para trás para o seu guarda redes na linha de golo. Durante este passe de bola não pode tocar o solo. Assim que a bola deixar as mãos do jogador ambas os guarda redes podem mover-se para a frente.

O guarda redes que tiver posse da bola deverá permanecer na área de baliza. No máximo de 3 segundos ele deverá rematar a bola á baliza adversária ou passar a bola para o seu companheiro de equipa, que está a

correr em direcção á baliza adversária, sem que a bola toque no solo. Este último deverá recepcionar a bola e tentar marcar um golo de forma regular.

Se houver uma violação da regra pelo guarda redes atacante ou jogador de campo, o ataque é dado por terminado.

Se o guarda redes defensor abandona a área de baliza, é-lhe permitido regressar á área de baliza a qualquer momento, desde que não esteja em posse de bola.

Se o resultado não estiver ainda decidido após a primeira série, continua a aplicar-se a situação de "um jogador contra o guarda

redes". Nesta altura as equipas trocam de campo e terão que ser novamente nomeados cinco jogadores (ver clarificação 4). Neste caso começa a outra equipa. Nesta série e nas subsequentes o jogo decide-se logo que uma equipa tome a liderança, após a existência de igual numero de tentativas para ambas as equipas.

Se o número de jogadores descer para menos de 5 numa volta, a equipa em questão terá o correspondente número inferior de oportunidades de lançamentos, pois nenhum jogador poderá executar um lançamento mais do que uma vez.

9:9 Se o guarda redes defende o remate na situação de "um jogador contra o guarda redes", com a violação de uma regra , terá que ser executado um lançamento de 6 metros. Se daí resultar um golo, é atribuído um ponto extra á equipa.

9:10 Durante o método "um jogador contra o guarda redes", todos os jogadores de campo envolvidos deverão permanecer na sua área de substituições. Após executar o lançamento, o jogador regressa á sua área de substituições.

9:11 No método "um jogador contra o guarda redes" se o guarda redes optar por não passar a bola ao jogador de campo rematando directamente à baliza e obtendo golo na sequência desse remate, é atribuído um ponto extra à equipa.

## Regra 10 O LANÇAMENTO DO ÁRBITRO

10:1 Cada meio tempo e o *Golden Goal* tem início com o lançamento do árbitro (regra 15).

10:2 Sempre que for marcado um golo, o jogo recomeça com o lançamento do guarda-redes desde a área de baliza (regra 5:3, 9:1, 12:1), executado pelo guarda-redes que concedeu o golo.

10:3 Os jogadores de campo estão posicionados onde quiserem na área de jogo.

### Regra 11 O THROW-IN

11:1 Um throw in é atribuído se a bola ultrapassar completamente a linha lateral ou tenha sido desviada por um jogador da equipa defensora, ultrapassando a linha exterior de baliza (ver regra IHF 7:9).

11:2 O lançamento é executado no local onde a bola ultrapassou a linha ou pelo menos a 1 metro do ponto onde a linha exterior de baliza e a linha lateral se cruzam, se a bola ultrapassou a linha exterior de baliza ou a linha lateral.

11:3 Durante o lançamento os jogadores defensores terão que permanecer no mínimo a 1 metro de distância do jogador que executa o lançamento.

### Regra 12 O LANÇAMENTO DO GUARDA REDES

12:1 É executado um lançamento de guarda redes se a bola cruzar a linha exterior de baliza ou linha de baliza .

12:2 Não é necessário que o árbitro apite para o guarda redes fazer o lançamento e é considerado lançamento quando a bola ultrapassa a linha de área do guarda redes.

12:3 O guarda redes não pode tocar na bola outra vez após o lançamento sem que esta tenha sido tocada por outro jogador.

### Regra 13 O LANÇAMENTO LIVRE

13:1 Em caso de violação de uma regra, a equipa adversária tem o direito a um lançamento livre (como na regra 13 da IHF).

13:2 Em princípio, o lançamento livre terá que ser executado no local onde foi cometida a falta. Contudo, o lançamento livre é executado no sítio onde a bola estava quando o jogo foi

interrompido, se existir uma posição mais favorável para a equipa que executa o lançamento.

13:3 Quando é executado o lançamento, os jogadores da equipa atacante deverão permanecer pelo menos a 1 metro de distância da linha de área da baliza.

13:4 Os jogadores da equipa que defende deverão permanecer pelo menos a 1 metro de distância do jogador que executa o lance. Poderão contudo permanecer junto da linha de área de baliza.

## **Regra 14 O LIVRE DE 6 METROS**

14:1 O livre de 6 metros é assinalado quando:

- a) uma chance clara de fazer golo em qualquer parte do campo é anulada de forma considerada faltosa, por parte de um jogador ou de um oficial da equipa;
- b) uma chance clara de fazer golo em qualquer parte do campo é anulada pela interferência de alguém que não participa no jogo.

14:2 O árbitro deve analisar a situação claramente, determinando se é ou não falta passível de 6 metros.

14:3 Quando é assinalado um lançamento de 6 metros, o árbitro deve dar um time-out. (2:14.b).

14:4 Se é marcado um golo através de um livre de 6 metros, a equipa ganha dois pontos.

### **Execução do livre de 6 metros**

14:5 O livre de 6 metros deve ser marcado em três segundos após o apito do árbitro.

14:6 Quando o livro de 6 metros é marcado, o lançador não pode ultrapassar ou tocar a linha de área de baliza antes da bola ter deixado a sua mão (lançamento livre).

14:7 O guarda-redes e os outros jogadores da equipa adversária não deverão aproximar-se a mais de 1 metro de distância do jogador que executa o lançamento.

### Regra 15 INSTRUÇÕES GERAIS PARA A EXECUÇÃO DOS LANÇAMENTOS (TRHOW-IN, LANÇAMENTO DO GUARDA REDES, O LANÇAMENTO DE 6 METROS E FREETHROW)

15:1 A bola deve estar na mão do executante antes de ser lançada. Os jogadores devem estar na posição correcta antes da bola ser lançada.

15:2 Excepto no caso do lançamento do guarda redes, os jogadores devem ter uma parte do pé em contacto constante com o chão, onde o lançamento é executado.

15:3 O árbitro deve apitar sempre para a marcação/início do lançamento de 6 metros, no caso de um throw-in, de um time-out, para a correcção da posição dos jogadores, após uma coacção verbal. Após o apito do árbitro, o jogador tem três segundos para executar o lançamento.

15:4 Um golo pode ser marcado directamente de qualquer lançamento, excepto nos casos do lançamento do guarda redes, onde um golo na própria baliza não é possível e do lançamento do árbitro.

15:5 O árbitro apita e no centro do campo lança a bola ao ar em sentido vertical. O segundo árbitro posiciona-se fora da linha lateral do lado oposto á mesa do cronometrista.

15:6 Cada meio tempo bem como a situação de "golo de ouro" (utilizada para se determinar o vencedor), começa com um lançamento de árbitro.

### Regra 16 AS SANÇÕES

#### Suspensão

16:1 A suspensão do jogador **pode ser** atribuída:

- a) a faltas e infracções similares contra um adversário, que não estejam contempladas na categoria de faltas puníveis progressivamente;
- b) a faltas que foram punidas progressivamente;
- c) a infracções quando o oponente executa um lançamento formal;
- d) a toda a conduta anti-desportiva.

16:2 A suspensão do jogador **deve ser** atribuída:

- a) a substituição faltosa ou entrada ilegal no campo do jogo;
- b) a faltas repetidas que vão sendo punidas progressivamente;
- c) por repetida conduta anti-desportiva;
- d) por falha no deixar a bola no local onde a falta foi assinalada;
- e) como consequência da desqualificação de um jogador ou de um oficial da equipa durante o tempo de jogo.

16:3 O árbitro deve indicar claramente a suspensão ao jogador faltoso através do sinal de mãos indicado.

16:4 O jogador suspenso não pode participar no jogo durante a suspensão nem ser substituído.

O jogador suspenso pode ser substituído ou entrar na área de jogo desde que a sua equipa perca a posse de bola (turnover).

16:5 A segunda suspensão do mesmo jogador resulta em desqualificação. Em princípio a desqualificação resultante de duas desqualificações é apenas efectiva para o restante tempo de jogo. É considerada como decisão do árbitro baseada em factos.

### **Desqualificação**

16:6 Uma desqualificação imediata derivada de uma séria violação ou de uma conduta anti-desportiva violenta, ou uma exclusão baseada numa agressão é efectiva para o restante tempo de jogo. Contudo o incidente deverá ser analisado pela respectiva comissão / júri da federação ou organização do torneio, afim de se determinarem os consequências que daí poderão advir.

16:7 Após o pedido de um time-out, o árbitro deve indicar claramente a desqualificação ao jogador faltoso mostrando-lhe o cartão vermelho (9x12 cm).

16:8 A desqualificação do jogador ou do oficial da equipa mantém-se durante todo o jogo, devendo estes abandonar o campo de jogo. A equipa, pode contudo, aumentar o número de jogadores na área de jogo desde que a sua equipa perca a posse de bola (turnover).

16:9 A desqualificação deve ser mencionada no relatório do jogo às autoridades relevantes (excepto no caso de desqualificação por segunda suspensão).

### Exceções e Clarificações

- a) Após o início da segunda parte, um *Golden Goal* e um *Shoot Out* (um contra o guarda redes), jogadores suspensos podem ser substituídos ou autorizados a entrarem na área de jogo.

## Regra 17 OS ÁRBITROS

17:1 Dois árbitros com autoridade igual , assistidos por um cronometrista e um apontador de golos.

17:2 Se ambos os árbitros tiverem opiniões diferentes na atribuição de pontos, quando é marcado um golo, é tomada em consideração a decisão do árbitro de campo.

17:3 O árbitro apita e no centro do campo lança a bola ao ar em sentido vertical. O segundo árbitro posiciona-se fora da linha lateral do lado oposto à mesa do cronometrista.

## Regra 18 O SECRETÁRIO E O CRONOMETRISTA

18:1 O secretário / cronometrista controla a composição da equipa, a entrada e saída dos jogadores substitutos, os time-outs e interrompe o jogo sempre que achar necessário.

18:2 Quando um jogador é suspenso, a suspensão é confirmada pelo secretário ao jogador e ao árbitro, segundo o cartão. O cartão mostra "1" para a suspensão e "2" para a segunda suspensão.