



**CONFEDERAÇÃO
BRASILEIRA
DE HANDEBOL**

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

**PATROCINADORES OFICIAIS
DO HANDEBOL DO BRASIL**



COMISSÃO NACIONAL DE ARBITRAGEM – CNA

ANEXO – IX

ORIENTAÇÕES ÀS MUDANÇAS DAS REGRAS A PARTIR DE 01 DE JULHO

1. Goleiro como um jogador de quadra.

A mudança da regra em relação ao goleiro permite que após o início da partida ou reinício no segundo tempo de jogo, o goleiro possa ser substituído por um jogador de quadra, sem que este jogador que entre esteja identificado como “goleiro linha” – ou seja, poderá haver momentos da partida em que uma equipe tenha 7 jogadores de quadra e nenhum goleiro.

Porém, algumas situações devem ser observadas em relação a essa condição:

- 1.1 - Somente ao goleiro identificado por seu uniforme é permitido exercer as funções que estão definidas pelas regras 5 (Goleiro) e 6 (área de gol).
- 1.2 - Qualquer um dos jogadores de quadra poderá entrar em substituição ao goleiro, sem que este jogador precise utilizar uniforme da mesma cor que usa o goleiro.
- 1.3 - Nenhum dos jogadores de quadra pode entrar na área de gol e exercer a função de goleiro.
- 1.4 - Se um jogador de quadra entrar na área de gol e destruir uma clara chance de gol – será dado tiro de 7-metros para a equipe adversária – aplica-se ainda a regra 8:7-f, ou seja, sanção progressiva ao jogador infrator.
- 1.5 - Em relação ao tiro de meta, o mesmo deverá ser sempre executado pelo goleiro da equipe – no caso do goleiro não estar na quadra de jogo, o mesmo deverá entrar através de uma substituição normal com um jogador de quadra.
- 1.6 - Quando da substituição do goleiro por um jogador de quadra, caberá aos árbitros decidirem se o time-out é necessário.

2. Jogador lesionado:

O objetivo principal desta regra é diminuir as interrupções desnecessárias do tempo de jogo, ao passo que o tempo total de jogo será reduzido.

Quando por situações diversas os árbitros não tiver a certeza absoluta que o jogador está lesionado, ou que a lesão possa ser em membros superiores, deve os árbitros encorajar o jogador para que se levante e receba o atendimento fora da quadra de jogo.

Por outro lado, se os árbitros estiverem absoluta certeza que o jogador está lesionado e necessita de atendimento, deverá observar as seguintes orientações:

- 2.1 - Parar o tempo de jogo – time-out – e autorizar a entrada de duas pessoas para dar atendimento ao jogador.
- 2.2 - Os oficiais ou pessoas da equipe autorizadas não podem recusar-se a entrar na quadra de jogo e dar o atendimento ao jogador.
- 2.3 - Se houver recusa caberá sanção progressiva por conduta antidesportiva.
- 2.4 - Após o atendimento o jogador que foi atendido deverá deixar a quadra de jogo e permanecer fora durante três ataques de sua equipe.
- 2.5 - O retorno somente poderá ocorrer após ser finalizado o terceiro ataque de sua equipe.
- 2.6 - O ataque começa com a posse de bola pela equipe e termina quando ela finalizar ao gol ou perder a posse de bola no ataque.
- 2.7 - Se o jogador for atendido quando sua equipe estiver em posse de bola, esse já será considerado como primeiro ataque.
- 2.8 - O jogador que deixar a quadra de jogo poderá ser substituído por outro jogador – a equipe não ficará com um jogador a menos nestes casos.
- 2.9 - O controle dos três ataques deverá ser feito pelo delegado técnico da partida – não havendo delegado, caberá aos oficiais de mesa este controle.
- 2.10 - O controle será feito por meio de um cartão com o número do jogador, anotado em ambos os lados do papel, que será colocado sobre a mesa de controle, do lado da equipe que estiver com o jogador fora.

2.11 - Se o jogador que estiver cumprindo esta restrição entrar na quadra de jogo será punido por uma exclusão, por entrada irregular na quadra de jogo. Neste caso, o delegado, secretário/cronometrista, deverá apitar imediatamente informando a irregularidade.

2.12 - Situações que não se aplicam esta regra (jogador lesionado ficar fora):

2.12.1 - No caso do jogador receber o atendimento médico por comportamento irregular do adversário, e esse jogador que cometeu a infração tenha sido sancionado progressivamente pelos árbitros.

2.12.2 - No caso do goleiro que for atingido na cabeça pela bola, e necessitar do atendimento dentro da quadra de jogo.

2.12.3 - Em outros casos, em que parecer o jogador estar lesionado, os árbitros deve pedir a eles que se levante e receba o atendimento fora da quadra de jogo.

3. Jogo Passivo:

3.1 - Após o gesto de advertência de jogo passivo, os árbitros podem apitar tiro livre a qualquer momento, se caso a equipe não modificar sua forma de jogar ou tenha objetivo de finalizar ao gol.

3.2 - Após a advertência de jogo passivo a equipe em posse de bola terá no máximo seis (06) passes para concluir/finalizar o ataque.

3.3 - O jogador que receber o sexto passe deverá finalizar ao gol adversário.

3.4 - Se após o sexto passe não for concluído/finalizado com arremesso ao gol, será dado um tiro livre por jogo passivo para equipe contrária.

3.5 - Um tiro livre para equipe atacante ou bloqueio da equipe defensora não interrompe a contagem da quantidade de passes permitido após o gesto de advertência.

3.6 - Se após o sexto passe a equipe defensora cometer uma falta antes que os árbitros tenha apitado o jogo passivo, será assinalado o tiro livre para equipe atacante – neste caso a equipe terá direito a um passe adicional para completar o ataque.

3.7 - Neste caso do passe adicional o jogador que for executar o tiro poderá arremessar direto ao gol adversário ou fazer o passe adicional a um companheiro.

- 3.8 - O companheiro que receber esse passe adicional deverá arremessar ao gol adversário.
- 3.9 - O gesto de advertência de jogo passivo será interrompido no caso de ocorrer às situações descritas no Esclarecimento 4C, ou seja:
- a) quando a bola arremessada bater na trave/baliza ou goleiro e retornar para a equipe atacante;
 - b) um jogador dentro ou fora da quadra de jogo ou oficial da equipe receba uma sanção progressiva.
- 3.10- Exemplos: após o gesto de advertência ser assinalado:
- A) A equipe atacante sofre uma falta e os árbitros decidem por tiro livre – não interrompe a contagem de passes.
 - B) Após receber o sexto passe o jogador atacante arremessa a bola – bate na defesa e sai pela linha lateral – tiro livre para equipe defensora.
 - C) Após receber o sexto passe o jogador atacante arremessa a bola – bate na defesa e a equipe atacante mantém a posse de bola – tiro livre para equipe defensora.
 - D) Após receber o sexto passe e antes do jogador finalizar sofre uma falta – tiro livre a equipe atacante – o executante pode arremessar ou fazer mais um passe adicional – o jogador que receber esse passe adicional deverá finalizar com arremesso ao gol – se ocorrer umas das situações descritas nos itens B e C – tiro livre para a equipe defensora.

3 Último minuto:

O Termo chamado “último minuto de jogo” passa a ser considerado apenas nos últimos 30 (trinta) segundos finais da partida ou dos períodos extras (prorrogações).

Minutos finais das partidas, quer dizer: a partir dos 59min30seg até os 60min.

Minutos finais dos períodos extras, quer dizer, após os 9min30seg até os 10min da primeira prorrogação, e da segunda se for o caso.

4.1 - REGRA 8.10 C – BOLA FORA DE JOGO

Será punido com uma **DESQUALIFICAÇÃO SEM RELATÓRIO ESCRITO e TIRO DE 7-METROS** para a equipe oponente.

- 4.1.1 Esta situação é aquela ocorrida quando a equipe tem um tiro para ser executado, como no caso do tiro de saída, tiro de meta, tiro de lateral, ou no caso de não liberar a bola imediatamente quando assinalado um tiro livre contra a equipe em posse de bola.

- 4.1.2 Nestes casos, se o jogador adversário impedir, nos últimos 30 segundos da partida a execução deste tiro, um tiro de 7-metros deve ser assinalado para a equipe que estava em posse de bola.
- 4.1.3 Por esta nova regra, o jogador infrator será desqualificado por tal conduta, porém, não será necessário fazer relatório do fato ocorrido. Além da punição de desqualificação ao jogador, a equipe também será punida com um tiro de 7-metros para os adversários.
- 4.1.4 Nota-se, que, a execução do tiro a que deveria ser executado antes da infração, será cobrado agora com o tiro de 7-metros, não se levando em conta aqui se haveria ou não clara chance de gol para a equipe em posse de bola.

Exemplo: tempo de jogo em 59min55seg equipe marca um gol – o goleiro adversário lança a bola para o centro da quadra de jogo para cobrança do tiro de saída – equipe adversária que marcou o gol intercepta essa bola, impedindo que o tiro possa ser executado – time-out – desqualificação para o infrator – tiro de 7-metros para a equipe que sofreu o gol.

4.2 - REGRA 8.10 D – BOLA EM JOGO

Se as ações do jogador que justifiquem a punição recair sobre a **REGRA 8.10d e 8.5** ele será punido com **DESQUALIFICAÇÃO SEM RELATÓRIO ESCRITO**.

- 4.2.1 Dessa forma, se a ação do jogador nos últimos 30 segundos, for aquelas que constam da regra 8.5 letras a, b e c, ao jogador será aplicado uma desqualificação e **não será** necessário fazer um relatório escrito.
- 4.2.2 Se as ações do jogador que justifiquem a punição recair sobre a **REGRA 8.10d e 8.6** ele será punido com **DESQUALIFICAÇÃO COM RELATÓRIO ESCRITO**.
- 4.2.3 Nos dois casos da regra 8.10d da bola em jogo, ou seja, da desqualificação do jogador por ter cometido uma conduta descrita nas regras 8.5a, b e c, ou 8.6, ele será desqualificado e se for o caso um tiro de 7-metros será assinalado de acordo com as situações abaixo:
- a) O atacante é capaz de arremessar ao gol e marca o gol – **não será 7-metros;**
 - b) O atacante que sofre a infração passa a bola ao seu companheiro que não consegue marcar o gol – **TIRO DE 7-METROS;**
 - c) O atacante que sofre a falta passa a bola ao seu companheiro que consegue marcar o gol – **não será 7-metros.**

Observem que apenas em um dos casos a desqualificação será seguida de um relatório, ou seja, quando a ação do jogador recair sobre a regra 8.6, que trata de ações definidas como imprudentes ou perigosas, premeditadas ou maliciosas, que não estejam relacionadas às situações de jogo.

Vale destacar ainda, que a única diferença do texto da regra 8.5 e 8.6, que se alteram nos últimos 30 segundos, é o caso de haver ou não um tiro de 7-metros, quando a situação ocorrer da forma que foi acima exposta.

4 Cartão azul:

- 5.1 O cartão azul é adicionado às regras como forma de informar que o jogador que tenha sido desqualificado será relatado em súmula de jogo, com base na sua conduta.
- 5.2 Assim, quando a ação do jogador recair sobre a regra 8.6 e regra 8.10, em que um relatório tenha que ser encaminhado às autoridades, além do cartão vermelho será utilizado o cartão azul.
- 5.3 Em nenhuma hipótese será utilizado o cartão azul para informar a desqualificação – ou seja, deixar de mostrar o vermelho e mostrar apenas o azul diretamente.
- 5.4 Quando o jogador for passível de desqualificação com relatório deverá proceder da seguinte forma:
 - a) Time-out – protocolo - desqualificação – após os árbitros indicarem ao jogador a desqualificação com o cartão vermelho deverá ter uma breve conversa e no caso de decidirem por seguir um relatório, o cartão azul deverá ser mostrado ao jogador.
 - b) Os dois árbitros devem possuir o cartão azul, no entanto, apenas um dos árbitros deve mostrar o cartão azul.

Cascavel, PR, 31 de março de 2016.

Ésilo de Mello
Diretor de Árbitros – CBHb.