



# HANDEBOL ★

## REGRAS

As Olimpíadas de 1936 divulgaram o handebol, que, acci-to imediatamente, se tornou um dos jogos mais populares na Europa, onde era quasi completamente desconhecido, a-pe-sar-de sua origem alemã.

Antes das Olimpíadas, o handebol já era bastante pra-ticado na América Central. Presentemente, os E. U. A. e a Inglaterra passaram a organizar competições do mesmo.

A técnica e a tática dêsse esporte são muito semelhantes às do futebol, sôbre o qual, entretanto, tem a vantagem de solicitar, ativamente, não só a parte inferior do corpo, mas também a superior.

Sendo um esporte bastante utilitário, especialmente vi-sando as aplicações militares, é de desejar sua aceitação nos quartéis, onde poderá ser praticado com mais facilidade do que o futebol.

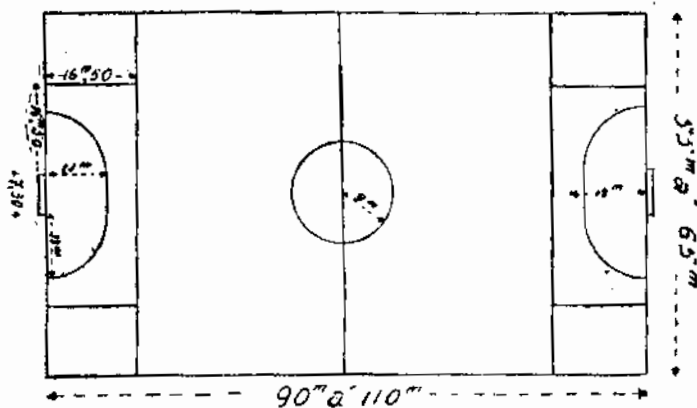
Dai publicarmos as suas regras.

### REGRA I

#### O campo do jôgo

O campo do jôgo é um retângulo de 90 a 110 metros de comprimento por 55 a 65 metros de largura. As linhas dos lados mais compridas chamam-se **linhas laterais** e as dos lados mais curtos, **linhas de cabeceira** ou **linhas da baliza**.

Ao meio de cada linha de cabeceira está situada a bali-za, que mede (limites interiores) 2m,40 de altura por 7m,30 de largura. Os postes da baliza são ligados por uma trave horizontal, não devendo uns e outra ter mais de 12 cms. de espessura.



Para marcar a **área do arqueiro**, traça-se em frente da baliza, paralela a ela e com os mesmos 7m,30 de largura, uma linha distanciada de 11 metros da cabeceira, à qual se reúne por meio de dois quartos de círculo de 11 metros de raio, cujos centros são a base dos postes da baliza.

A 16m,50 para dentro da linha de cabeceira traça-se outra linha paralela, que vai de uma à outra linha lateral:

o espaço delimitado por esta linha e pela de cabeceira, desi-gna-se por **área de deslocação**.

Por, meio de duas linhas tiradas a 16m,50 de cada poste da baliza, paralelas às linhas laterais, delimita-se na área de deslocação uma nova zona, chamada **área de castigo**.

Dentro da área de deslocação, traça-se uma linha de 1 metro de comprimento, paralela à de cabeceira, de forma que os seus centros distem um do outro de 13 metros medidos em ângulo reto: é a **marca da penalidade máxima**.

As duas linhas laterais são ligadas no centro por uma linha transversal cujo nome é **linha de meio-campo**. Fazendo centro no ponto médio desta linha, traça-se o **círculo de saída**, com raio de 9 metros.

Os cantos do campo de jôgo, as extremidades das linhas de deslocação, assim como os pontos de interseção das linhas laterais da área de castigo com as de cabeceira, são assinalados com bandeirolas, cuja haste terá pelo menos 1m,50 de altura. A área de deslocação, a de castigo e a do arqueiro devem sempre estar marcadas de maneira bem visível.

As linhas internas do campo não devem ter mais de 6 cms. de largura.

A linha de cabeceira corta os cantos interiores dos postes das balizas.

### REGRA II

#### A bola

A bola deve ter no começo do jôgo uma circunferência de 60 cms. e um peso variável entre 400 e 500 gramas.

O árbitro deverá verificar, antes do começo do jôgo, as dimensões e o estado da bola, não devendo ser, contudo, muito exigente nestes pormenores.

### REGRA III

#### Os quadros

O jôgo é disputado por dois quadros, cada qual com posto de 11 homens. Em jogos de competição cada quadro deve apresentar, pelo menos, 8 homens, podendo completar-se até o final do encontro. Não é permitida a substituição de jogadores durante o jôgo, exceto tratando-se de encontros amigáveis e após prévia combinação.

Os jogadores expulsos do campo não podem ser substitu-ídos.

A entrada ou saída de um jogador no decurso da par-tida deve ser comunicada ao árbitro.

Se, por qualquer motivo e depois de começado o jôgo em condições regulamentares, o número de componentes de um dos quadros desce a menos de 8, o encontro não deve ser interrompido por êste fato.

Nenhum jogador pode usar no calçado partes metálicas ou de borracha fazendo saliência na sola. Os pregos são permitidos quando completamente cobertos pela sola. As travessas de que se faça uso nas solas dos sapatos (inclusive saltos) devem ser transversais e chatas, de largura não inferior a 12 m/m. Os botões serão cilíndricos e de diâmetro também não inferior a 12 m/m, e de modo nenhum cônicos ou terminados em ponta.

Os óculos só serão permitidos tendo aro nos vidros e armação fixa.

O árbitro tem obrigação de examinar o equipamento dos jogadores antes do início do jogo, suprimindo qualquer irregularidade, corrigindo as negligências e, em caso de necessidade, ordenando a exclusão do jogador.

#### Comentários:

No caso de intervenção de um jogador que entrou em campo depois de começado o encontro, e sem prévio aviso do árbitro, este suspenderá o jogo, castigando o quadro a que pertence o infrator, com um lançamento livre no ponto em que se verificou a intervenção. E, no decurso do jogo, deve mandar corrigir qualquer falta que note no equipamento do mesmo jogador.

## REGRA IV

### Duração do jogo

O quadro que ganhar o sorteio escolhe campo, cabendo ao adversário o lançamento inicial.

O lançamento inicial é feito pelo deanteiro centro, logo após o apito do árbitro, não podendo esse jogador tocar no-

vamente a bola sem que outro, de qualquer dos grupos, o tenha feito.

Antes do lançamento inicial, todos os jogadores do quadro contrário àquele que o executa devem encontrar-se a mais de 9 metros da bola, isto é, fora do círculo de saída. Nenhum jogador pode transpor a linha média antes da execução do lançamento inicial.

Por falta de cumprimento de qualquer destas determinações, será marcado um lance livre contra o infrator.

O jogo é realizado em dois períodos iguais de 30 minutos, com um intervalo de descanso de 10 minutos.

Depois do descanso, os quadros trocam de lado, para novo lançamento inicial, feito agora pelo quadro que ainda não o executou.

O tempo perdido em interrupções de jogo deve ser descontado pelo árbitro, no mesmo período, de forma que cada um dure 30 minutos de jogo efetivo.

Caso os capitães dos dois quadros e o árbitro estejam de acordo, o tempo do descanso intermediário pode ser reduzido.

Verificando-se um empate no fim do tempo regulamentar, e havendo necessidade de ser decidido o jogo, a prorrogação pode ser feita, dentro do seguinte critério:

Depois de um descanso de 10 minutos, escolhe-se novamente o campo por sorteio, e disputam-se dois tempos de 10 minutos, sem intervalo entre eles. Se com esta primeira prorrogação ainda subsistir o empate, será o jogo, após um descanso de 10 minutos, continuado até ser feito o ponto de desempate, num limite máximo de tempo de 10 minutos. Persistindo a igualdade ao fim deste prazo, o jogo terminará, realizando-se novo desafio em data posterior.

(Continua)