



HANDEBOL



REGRAS

(Continuação)

REGRA IX

MARCAÇÃO DE UM PONTO

Considera-se alcançado um ponto quando uma bola, lançada conforme preceituam as regras, ultrapassar integralmente a linha da balisa, entre os postes e por debaixo da trave, quer siga pelo ar, quer rolando pelo solo.

Depois da marcação de um ponto o lançamento inicial pertence ao quadro que o sofreu.

A vitória no final do encontro pertence ao grupo que mais pontos tenha marcado. Se o número de pontos marcados por cada equipe for igual ou não houver sido marcado nenhum ponto, o jogo considera-se empatado.

Comentários:

A linha da balisa deve cortar o ângulo anterior do poste e o ponto só é contado quando a bola tenha ultrapassado por completo esta linha.

REGRA X

IMPEDIMENTO

Um jogador do grupo atacante encontra-se em posição de impedimento sempre que penetre na área de deslocação, encontrando-se a bola fora dos respectivos limites.

O árbitro não deverá, contudo, interromper o jogo e conceder ao adversário um lançamento livre antes da bola ter sido jogada no interior da área de deslocação.

O lançamento livre em castigo de um impedimento será executado no ponto onde se encontrava o jogador em falta.

Um jogador levando a bola na mão nunca pode estar impedido.

O árbitro pode renunciar à decisão de "off-side" se o jogador não tiver influido, direta ou indiretamente, no jogo. Em caso de dúvida deve decidir "off-side".

REGRA XI

O LANÇAMENTO DA LINHA LATERAL

No caso de a bola ser lançada por um jogador para fora das linhas laterais, compete a um componente do grupo adversário colocá-la novamente em jogo no ponto, e por onde ela cruzou a linha ao sair.

O lançamento é feito com ambas as mãos e por cima da cabeça.

O lançador deve ter os dois pés assentados no terreno fora do retângulo de jogo e não pode ser dificultado na sua missão pelo adversário.

O jogador encarregado do lançamento da linha lateral não pode tocar na bola segunda vez sem que ela tenha sido antes tocada por outro jogador de qualquer dos quadros competidores.

REGRA XII

LANÇAMENTO DE CANTO

Do lançamento de canto e do castigo de canto pode resultar diretamente um ponto.

E' concedido lançamento de canto quando um jogador do quadro atacado atira a bola por cima da própria balisa ou para trás da sua linha de balisa.

O lançamento de canto é executado do ponto de interseção da linha lateral com a linha da balisa.

E' concedido castigo de canto:

a- quando um jogador do quadro atacado atira a bola para dentro da sua área, onde ela permanece sem que o arqueiro lhe toque (regra 7.^a).

b) quando o arqueiro demora mais de três segundos a despachar a bola depois do apito do árbitro (regra 8.^a).

c) quando o arqueiro execute defesas com o pé fora dos casos permitidos (regra 8.^a).

d) quando um jogador do quadro atacado entra na sua área do arqueiro.

e) quando um jogador do grupo atacado vai buscar a bola dentro da sua área do arqueiro (regra 7.^a).

f) quando não sejam observados os preceitos referentes ao lançamento de saída (regras 8.^a e 13.^a).

O lançamento do castigo de canto é executado do ponto de cruzamento da linha de cabeceira com a linha da área de castigo.

REGRA XIII

A SAÍDA

Se o adversário lançar a bola por cima da balisa ou para trás da linha de cabeceira, o jogo recomeça por um lançamento de saída, o qual deve ser executado pelo arqueiro de dentro da sua área.

O lançamento pode ser feito de qualquer maneira, inclusive à soco, depois de lançada a bola ao ar.

No caso do arqueiro exceder os limites da sua área na execução do lançamento de saída, o árbitro punirá com castigo de canto.

REGRA XIV

O LANÇAMENTO LIVRE

E' concedido ao adversário um lançamento livre nos casos seguintes:

1.^o — Faltas no lançamento inicial (regra 4.^a).

2.^o — Faltas nos lançamentos e recebimentos da bola (regras 5.^a, 15.^a e 16.^a).

3.^o — Nos seguintes casos de falta no procedimento para com o adversário (regra 6.^a).

4.^o — Faltas dos atacantes dentro da área do arqueiro (regra 7.^a).

5.^o — Nos casos de deslocação (regra 11.^a).

7.^o — Quando nos lançamentos iniciais, da linha lateral, lançamento livre, canto, castigo de canto e dos 13 metros, o executor toca segunda vez na bola sem que outro jogador o tenha feito. Excetuando-se o caso duma bola devolvida pelos postes ou pela trave da balisa, a qual é considerada em jogo e pode ser tocada pelo mesmo lançador.

8.^o — Quando a entrada dum jogador ultrapassa a linha dos 13 metros na execução do lançamento respectivo (regra 16.^a).

O lançamento livre executa-se no local onde foi cometida a falta. Nos casos de falta verificada pelos defensores em ponto a distância inferior a 4 metros do limite da área do arqueiro, o castigo só pode ser aplicado àquela distância mínima. O direito de tomar posição ao longo da linha limite da área é reservado exclusivamente aos defensores, devendo todos os jogadores atacantes conservar-se a distância mínima de 4 metros da área do ar-

queiro. O lançamento deve ser executado o mais prontamente possível. O jogador encarregado de o aplicar, deve segurar bem a bola na mão e não pode ser dificultado durante o lançamento.

Do lançamento livre pode resultar diretamente ponto.

Quando o árbitro reconheça que pelas condições em que decorre a jogada, a concessão do lançamento livre resulta prejudicial ao grupo não responsável pela falta cometida, pode deixar de o assinalar.

REGRA XV

LANÇAMENTO DOS TREZE METROS

Concede-se castigo dos 13 metros nos casos seguintes:

a) Passagem propositada ao próprio arqueiro (regra 7.^a).

b) Substituição do arqueiro sem prévio aviso ao árbitro (regra 8.^a).

c) Procedimento desleal para com o adversário dentro da própria área de castigo (regra 6.^a).

d) Recolha da bola dentro da sua área pelo arqueiro (regra 8.^a).

e) Entrada dum jogador na sua área do arqueiro no propósito de defesa (regra 7.^a).

Na execução do lançamento dos 13 metros, todos os jogadores, exceto o lançador e o arqueiro, devem encontrar-se atrás da linha de deslocação. O lançamento segue-se ao apito do árbitro e dele pode resultar diretamente um ponto.

O lançador não pode ultrapassar a linha dos 13 metros no lançamento, sob pena de ser concedida ao adversário um lançamento livre. O fato de cair ou passar da marca após o lançamento não implica castigo.

Se os atacantes avançarem antes do lançamento e houver ponto, a jogada repete-se; se os defensores avançarem antes do lançamento da bola e o ponto não for marcado, também se repete o castigo.

Quando seja assinalado um lançamento de 13 metros quase ao finalizar do tempo regulamentar, o árbitro não pode dar o jogo por findo antes da sua execução.

REGRA XVI

LANÇAMENTO DEPOIS DO APITO DO ÁRBITRO

Os lançamentos: inicial, de canto, livres, castigos de canto e dos 13 metros, fazem-se parados e antes de decorridos três segundos sobre o sinal do árbitro.

Estes lançamentos podem ser feitos em qualquer direção, exceto o de 13 metros. Todos os lançamentos depois do apito do árbitro, serão executados sem balanço, do lugar indicado, sem correr ou saltar com a bola. É permitido correr ou saltar com a bola. É permitido ao lançador levantar um dos pés, conservar apenas um pé assente no solo, colocar um pé à frente ou atrás do outro e mudar a posição dos pés.

O lançador só poderá jogar a bola outra vez, depois dela ter sido tocada por outro jogador, mas qualquer bola devolvida pelos postes ou traves da balisa, pode ser jogada novamente pelo mesmo jogador que a lançara em último lugar.

O adversário deve estar — mesmo nos casos de lançamento do arqueiro — a seis metros da bola até a execução do lançamento, a não ser que uma regra disponha de outra maneira.

O lançamento livre não pode ser executado a menos de três metros do limite da área do arqueiro.

Nos lançamentos de canto, livres e castigos de canto, é permitido ao jogador estender o braço além dos limites do terreno para tomar balanço, desde que ambos os pés se conservem dentro do campo de jogo.

Antes da execução de qualquer lançamento, depois do sinal do árbitro, a bola deve assentar na mão do jogador.

Comentários:

Entende-se por "lançar parado" que a bola deve ser atirada do lugar assinalado pelo árbitro, sem corrida ou sem saltar.

Levantar um pé ou uma das pernas, colocar um pé à frente ou atrás do outro, bem como a mudança de pés sem salto, são atitudes permitidas.

Os lançamentos de saída e da linha lateral não precisam ser apitados.

O árbitro deve fiscalizar a rápida execução dos lançamentos simples, para evitar interrupções.

REGRA XVII

DOS ÁRBITROS

Se por qualquer circunstância, por exemplo, ataque perigoso ou queda de diversos jogadores, desastre impre-

visto, o jogo tiver que ser interrompido sem que a bola tenha passado a linha de cabeceira, as linhas laterais ou da área do arqueiro, será executado um lançamento pela mão do árbitro.

O árbitro lança a bola verticalmente e com força de encontro ao solo no ponto onde ela se encontrava quando foi o jogo interrompido.

Os jogadores devem conservar-se a, pelo menos, seis metros de distância, até a execução do dito lançamento.

O lançamento pelo árbitro não pode ser feito a distância inferior a 4 metros do limite da área do arqueiro.

Um encontro é dirigido por um árbitro, auxiliado na sua missão, pelo menos, por dois juizes de linha.

Nos encontros de campeonato devem ser nomeados dois juizes de linha e dois juizes de cabeceira, todos neutrais.

Os jogadores devem conservar-se a, pelo menos, seis o campo está em condições, marcado conforme ordena o regulamento.

Cabe-lhe dar início e fim ao encontro, tendo poderes para o interromper ou concluir antes de decorrido o tempo regulamentar.

O árbitro deve acompanhar sempre de perto as evoluções da bola, embora de forma a não causar embaraços às intervenções dos jogadores, vigiando o estrito cumprimento das regras e resolvendo pelo seu próprio critério todas as questões que se apresentem. As suas decisões são definitivas.

O árbitro tem poderes para repreender e expulsar de campo qualquer jogador que, pelo seu porte para com o adversário, mereça tal castigo.

Os juizes de linha observam principalmente os lançamentos da linha lateral, de canto e de saída, auxiliando em tudo o mais o árbitro na sua missão de vigilância do cumprimento das regras.

O árbitro, obedecendo sempre aos mais rigorosos princípios de justiça, deve impor-se ao respeito dos jogadores, pondo cobro pela sua atitude rigorosa, aos primeiros sintomas de abuso ou excitação, impedindo por uma intervenção oportuna, mais graves acontecimentos.

A oportunidade e a justiça são as grandes virtudes do árbitro, cuja missão no campo não é a de simples executor mecânico de leis, decoradas, mas de seu fiel intérprete em relação às circunstâncias e ao ambiente geral do encontro que dirige.