



**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 – XI**

#### **ORIENTAÇÕES ÀS MUDANÇAS DAS REGRAS A PARTIR DE 01 DE JULHO**

##### **1. Goleiro como um jogador de quadra.**

A regra era seis (06) jogadores de quadra + 1 goleiro.

Pela nova regra a equipe poderá jogar com sete (07) jogadores de quadra, inclusive no início ou reinício da partida.

As substituições continuam a serem feitas pela zona de substituição.

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. O “goleiro linha” ainda está autorizado, ou seja, usar o colete vazado com a mesma cor da camiseta do goleiro. (como era antes da mudança da regra)
- 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. O goleiro enquanto estiver fora na área de substituição deverá estar sentado no banco de suplentes.  
No caso no goleiro estando no banco de suplentes, ao entrar na quadra de jogo e colidir com o jogador atacante em contra ataque, será sancionado com desqualificação e tiro de 7-metros.

- 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.

Do mesmo modo, se a lesão não parecer grave (fratura exposta; queda de costas ou de cabeça, etc.) os árbitros não deve parar o tempo de jogo, no caso de seguir a jogada por um contra ataque ou tiro de saída rápido.

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. Gestos manuais 15 e 16.
- 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 inferioridade numérica 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. Após o término do terceiro ataque o cartão deverá ser retirado.
- 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 – A restrição dos três ataques acaba com o término do período.  
Se o jogador estiver cumprindo os três ataques e encerrar o primeiro tempo de jogo, o mesmo poderá participar normalmente do segundo tempo de jogo, ou da prorrogação se for o caso, e inclusive se houver cobranças de tiros de 7-metros.
- 2.13 – Essa restrição de três ataques também se aplica ao goleiro, se o mesmo for atendido por quaisquer outras circunstâncias, que não seja ser atingido na cabeça pela bola.  
Igualmente, se houver um choque entre dois jogadores da mesma equipe ou não, e no caso de ambos necessitarem de atendimento médico em quadra, a restrição de três ataques será aplicada aos dois jogadores envolvidos, após o atendimento médico.
- 2.14 - Situações que não se aplicam esta regra (jogador lesionado ficar fora):
- 2.14.1 - 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.
  - 2.14.2 - No caso do goleiro quando atingido na cabeça pela bola.
  - 2.14.3 - 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.
  - 2.14.4 - No caso do jogador ter que cumprir os 3 ataques e for punido com uma exclusão, prevalecerá a punição de dois minutos sem ter que cumprir os três ataques.

### **3. Jogo Passivo:**

A regra básica em relação à advertência de jogo passivo permanece sem alterações.

O que se altera é que após o gesto de advertência de jogo passivo, a equipe atacante terá a possibilidade de realizar no máximo seis (06) passes antes de concluir com o arremesso ao gol.

A contagem do número de passes é uma decisão dos árbitros baseada na sua própria observação dos fatos, o que impede protestos oficiais neste sentido.

- 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.  
Após o sexto passe, se não houver intenção de arremesso, esperar o “sétimo” passe para se concretizar antes de apitar, pois pode acontecer uma falta entre o sexto e o sétimo passe, e neste caso haverá o passe adicional.  
Se após este passe adicional houver uma falta ou tiro de lateral, a equipe atacante terá direito a mais um passe adicional (sétimo); no caso de haver outra falta ou tiro de lateral nesse passe adicional a equipe terá direito a mais um passe (oitavo) e assim sucessivamente.
- 3.7 - No 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 que terá que finalizar ao gol.
- 3.8 – Do mesmo modo, se no sexto passe o jogador faz o arremesso ao gol e a bola for bloqueada pela defesa e retornar para a equipe atacante, o jogador que a receber poderá realizar mais um passe adicional para ser concluído o arremesso ao gol.

3.9 - Igualmente, se a bola for bloqueada pela defesa após o arremesso no sexto passe, e a mesma for para a lateral, a equipe atacante terá direito a um passe adicional.

3.8 - O companheiro que receber esse passe adicional deverá arremessar ao gol adversário.  
Se após esse arremesso a bola retornar para a equipe atacante, terá o jogador que a receber o direito fazer um novo passe adicional, e assim se repetirá sempre que do arremesso no passe adicional a bola retornar para a equipe atacante.

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 – equipe atacante tem direito a um passe adicional.
- C) Após receber o sexto passe o jogador atacante arremessa a bola – bate na defesa e a equipe atacante mantém a posse de bola – equipe atacante terá direito de fazer um passe adicional.

3.11- Quando se considera um passe: (Tono Huelin, material curso/evento teste/Rio-2106).

- Bola lançada de um jogador ao seu companheiro que recebe a bola.  
- Quando o atacante A2 passa a bola para A3, mas o defensor B4 somente toca a bola que chega ao jogador A3 se conta como um passe. (não perde a posse da bola).

- Quando o atacante A2 passa a bola e ela rebate no adversário e retorna para ele (A2) será considerado um passe. (Ramon Gallego, Curso GRTP-IHF, Buenos Aires, Arg., em junho/2016).

- Quando o atacante A2 passa a bola para A3, mas o defensor B4 somente toca a bola que vai para a linha lateral não se conta como um passe, o jogo continua com um tiro de lateral.

- Quando o atacante A2 passa a bola para A3, mas o defensor B4 faz uma falta e impede que A3 receba a bola não se conta como um passe, o jogo continua com um tiro livre.

### **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.

Exemplos: (Tono Huelin, curso evento teste/Rio-2016)

59min30secs – 60min00 – Final da partida.

69min30secs – 70min00 – Final da primeira prorrogação.

79min30secs – 80min00 – Final da segunda prorrogação.

A falta deve acontecer dentro dos últimos trinta segundos para que se enquadre dentro deste critério.

Exemplo: a falta acontece aos 59min28secs, mas o tempo de jogo quando é parado está marcando 59min31secs, não se aplica este critério, já que a falta foi anterior aos últimos trinta segundos do final da partida.

#### **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, quando a bola estando fora de jogo, o defensor impedir ou atrasar a execução de um tiro.

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.

Incluindo ainda, nestes casos quando ocorrer comportamento antidesportivo na área de substituição, ou substituição irregular. (Tono Huelin, curso evento teste/Rio-2016).

4.1.2 Nestes casos, se a ação ocorrer dentro dos últimos 30 segundos da partida, um tiro de 7-metros deve ser assinalado para a equipe que estava em posse de bola. Os esclarecimentos as regras de 2011-IHF, continuam válido, e no caso da execução do tiro ser bloqueado por um jogador por estar muito próximo (distância de 3-metros) a esse jogador deve ser aplicado à sanção progressiva que for apropriada. (Tono Huelin, curso evento teste/Rio-2016).

- 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”, ele será desqualificado 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 (cartão azul)**.
- 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 8.5 e alíneas, 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.**
- Se esse companheiro que recebeu a bola passar para outro companheiro os árbitros deve:
- Interromper o jogo e assinalar um tiro de 7-metros.
  - Essa vantagem do jogador que sofre a falta passar a bola somente se aplica ao passe para o primeiro companheiro.

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.  
Aos oficiais de equipe não será mostrado o cartão azul no caso do mesmo ser desqualificado e seguir relatório anexo.
- 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.  
Os árbitros primeiro mostra o cartão vermelho.  
Após um breve protocolo – o cartão azul.
- 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, 10 de Julho de 2016.

Ésilo de Mello  
Diretor de Árbitros – CBHb.