



## COMISSÃO NACIONAL DE ARBITRAGEM – CNA

### ANEXO – VIII

#### ALTERAÇÕES DAS REGRAS DE JOGO: Sochi (RUS)–6 NOV 2015

Traduções: Sálvio Sedrez – IHF/PRC Member.

##### **1.Goleiro-linha:**

##### **Regras 4:1 parágrafo 3, Regras 4:4-5-6-7**

A Regra 4 permanece totalmente válida em vista das especificações para um goleiro ser substituído por um jogador. Contudo, a seguinte extensão da Regra será implementada:

1. Uma equipe pode estar em quadra com sete jogadores de campo ao mesmo tempo. Este é o caso se um jogador de campo substitui um goleiro. Não é obrigatório estar vestido com a mesma cor da camisa do goleiro.
2. Se a equipe está jogando com sete jogadores de campo, nenhum jogador pode exercer a função de goleiro, ou seja, nenhum jogador pode entrar na área para ocupar a posição de goleiro. Quando a bola está em jogo e um dos sete jogadores de linha entrar na área e destruir uma clara chance de gol, a equipe adversária terá um Tiro de 7 metros. A Regra 8:7f será aplicada.
3. No caso de substituição, as Regras 4:4-7 (regras normais para substituição de jogadores) serão aplicadas. Em tal caso, o goleiro reassume todos os seus direitos de acordo com as Regras 5 e 6.
4. Se uma equipe está jogando com 7 jogadores de campo e tem que executar um Tiro de Meta, um dos jogadores deve deixar o campo em uma substituição normal e o goleiro retorna para sua área de gol para executar este tiro. Os Árbitros decidirão se um Time-Out é necessário.

## **2. Jogador lesionado:**

### **Instruções para os árbitros sobre a Regra 4:11 Parágrafo 1:**

- \* Se os Árbitros estão totalmente seguros de que um jogador lesionado precisa de atendimento médico dentro da quadra, eles imediatamente mostram os gestos nºs 15 e 16. Não será permitido que os oficiais da equipe se recusem a entrar na quadra de jogo.
- \* Em todos os outros casos, os árbitros pedirão aos jogadores que se levantem e que recebam atendimento médico fora da quadra antes de usarem o gesto forma nº 16.
- \* Qualquer jogador ou Oficial de Equipe que não cumpra essa disposição será punido por atitude antidesportiva.

### **Parágrafo 1 é alterado como segue:**

- Depois de receber atendimento médico dentro da quadra, o jogador deve sair da quadra de jogo.
- Ele pode entrar somente quando o terceiro ataque de sua equipe for completado. Os Delegados Técnicos serão responsáveis em controlar esta situação.
- Um ataque começa com a posse de bola e termina quando um gol for marcado ou a equipe atacante perder a bola.
- Se a equipe está em posse de bola quando seu jogador precisar atendimento médico, este ataque já é contado como primeiro ataque.
- Se o jogador entrar na quadra de jogo antes do final dos três ataques, ele deve ser punido como entrada ilegal (falta de substituição).
- A disposição acima mencionada não se aplica se a necessidade do atendimento da lesão dentro da quadra de jogo for o resultado do comportamento irregular do adversário que foi punido progressivamente pelos árbitros.
- Esta Regra não se aplica quando a cabeça de um goleiro for atingida e este necessitar de atendimento médico dentro da quadra.

## **3.Jogo Passivo**

### **Manutenção das Regras básicas:**

- As Regras 7:11 e 7:12 permanecem válidas.
- O Esclarecimento 4, Seções A, B e C e Anexo E permanecem inalterados.

### **Esclarecimento 4, Seção D, é especificada a seguir:**

- Depois de mostrar o sinal de pré-passivo, os Árbitros podem apitar jogo passivo a qualquer momento se eles não reconhecerem uma tentativa em alcançar uma posição para arremessar ao gol.

- Depois de mostrar o sinal de pré-passivo, a equipe advertida tem um total de **6 passes** para arremessar ao gol.
- Se depois de no máximo **6 passes** nenhum arremesso ao gol for feito, um dos árbitros apita jogo passivo (tiro-livre para a outra equipe).
- Se um tiro-livre for concedido para a equipe atacante, o número de passes não será interrompido.
- Se um arremesso for bloqueado pela equipe defensora, o número de passes não será interrompido.
- Se uma falta for cometida pela equipe defensora após o sexto passe, mas antes que os árbitros tenham apitado por jogo passivo, esta infração resultará em um tiro livre para a equipe atacante. Neste caso, a equipe atacante terá um passe adicional para completar o ataque, além da possibilidade de executar o tiro-livre direto.
- O número de passes contados pelos Árbitros é uma decisão com base na observação dos fatos de acordo com a Regra 17:11 Parágrafo 1.

#### **4. Último Minuto:**

##### **Regras 8:5, 8:6, 8:10c e 8:10d são ajustadas como segue:**

1. As palavras “último minuto de jogo” devem ser trocadas por “últimos 30 segundos de jogo”.
2. Uma falta segundo a Regra 8:10c (bola fora de jogo) será punida com uma desqualificação **sem relatório escrito**, e um tiro de 7 metros deve ser concedido para a equipe adversária.
3. Uma falta segundo as Regras 8:10d, 8:5, será punida com uma desqualificação **sem relatório escrito**, e um tiro de 7 metros deve ser concedido para a equipe adversária.
4. Uma falta segundo as Regras 8:10d e 8:6, será punida com uma desqualificação **com relatório escrito**, e um tiro de 7 metros deve ser concedido para a equipe adversária.
5. Nos casos 3) e 4) deverá ser aplicado o seguinte:
  1. O atacante está apto a arremessar e marcar um gol: Não será concedido 7 metros.
  2. O atacante passa a bola, seu companheiro falha em marcar um gol: Será concedido 7 metros.
  3. O atacante passa a bola, seu companheiro marca o gol: Não será concedido tiro de 7 metros.

## **5.Cartão Azul**

**Regra 16:8 (Regras 8:6, 8:10) o último parágrafo é alterado como segue:**

- A informação será feita mostrando um cartão azul (em conjunto com o cartão vermelho).
- O cartão azul deve estar em posse dos árbitros.

Os árbitros mostrarão primeiro o cartão vermelho e depois, após uma breve conversa, o cartão azul.

**As seguintes cinco mudanças nas Regras do jogo devem ser publicadas em 1º de Março de 2016 e devem ser usadas a partir de 1º de Julho de 2016.**

1. **Goleiro-Linha.** Um jogador de linha pode ser o sétimo jogador em quadra no lugar do goleiro.
2. **Jogador lesionado.** Um jogador lesionado deve sair da quadra de jogo após ter recebido atendimento médico dentro da quadra e somente pode retornar após o terceiro ataque de sua equipe for completado.
3. **Jogo Passivo.** Após ser mostrado o sinal de pré-passivo, a equipe advertida terá um total de 6 passes para arremessar em gol.
4. **Último minuto.** Nas Regras 8:5, 8:6, 8:10c, 8:10d, as palavras “último minuto de jogo” devem ser trocadas por “últimos 30 segundos de jogo”.
5. **Cartão Azul.** Os Árbitros tem um cartão azul somado aos cartões amarelo e vermelho para providenciar maior clareza relacionada com a Desqualificação de um jogador. Se este cartão for mostrado, um relatório escrito acompanhará a súmula e a Comissão Disciplinar será responsável por maiores ações.

**PRC-IHF – GRUPO DE TRABALHO EM REGRAS.**