As Regras do Corfebol

Explicações às regras

·

Capítulo 1: Sala, terreno e material.

§ 1 Sala e terreno de jogo

As dimensões do terreno de jogo são de 40 x 20 m. O terreno de jogo está dividido em 2 zonas iguais por uma linha paralela à linha de fundo (sentido da largura).

O local deve ter preferencialmente 9 m de altura, mas deverá ter, pelo menos, 7 m.

§ 2 Marcações

Todo o terreno de jogo deve ser marcado por linhas bem visíveis com largura entre 3 a 5 cm. A linha separadora central é marcada da mesma forma.

Os pontos de penalidade devem ser marcados a 2.50 m do poste no eixo longitudinal e no sentido da zona central do campo.

A área de penalidade, como descrita em § 20 b), pode ser marcada no campo, em redor de cada poste. Estas áreas podem ser definidas por uma cor contrastante com as linhas e com o terreno de jogo, ou por linhas fixas no terreno, mostrando os limites da área.

§ 3 Postes

Os postes são colocados em cada uma das zonas no eixo longitudinal do campo, a uma distância da linha final igual a 1/6 da distância total do campo. Os postes são de secção circular e podem ser construídos em:
a) madeira maciça com diâmetro de 5 a 8 cm;
b) tubo metálico com diâmetro exterior entre 4.5 e 8 cm.

São fixados perpendicularmente no terreno de jogo.

(1) As regras das competições podem prescrever ou permitir dimensões menores em terrenos de jogo onde não seja possível o tamanho normal do campo ou em jogos de escalões etários mais baixos. A razão entre o comprimento e a largura deverá ser de 2:1.

O terreno deverá estar livre de poeiras e não deverá ser escorregadio.

(2) A área de jogo pode também ser marcada com fitas adesivas brancas de pelo menos 3 cm de largura, bem assentes no solo.

Se possível, o terreno de jogo deve estar rodeado de uma área livre de obstáculos e de pelo menos 1 m de largura.

(3) Os postes podem ter terminações quadrangulares para facilitar a sua conexão às bases.

A conexão do poste com a base deve ser tal que os jogadores não tropecem ou se lesionem ao cair ou passar perto do poste. Ligações cruzadas às bases não são permitidas.

Quando não é possível fixar o poste dentro do solo este pode ser fixo a uma base de metal suficientemente pesada e larga com, por exemplo, 80 cm de diâmetro e 1 cm de espessura. A base deve ser ligeiramente convexa para que se mantenha estável no solo.

÷

§ 4 Cestos

Um cesto é fixado a cada poste. O cesto deve estar orientado no sentido do centro do campo e o seu bordo superior deve estar situado em toda a sua periferia a 3.50 m do nível do solo.

Os cestos são cilíndricos sem fundo; têm 25 cm de altura e um diâmetro interior de 39 a 41 cm.

O bordo superior do cesto tem uma largura de 2 - 3 cm.

Os cestos são feitos de verga ou vime; devem ser de uma cor só e devem ser similares.

O método de fixar os cestos ao poste deve satisfazer as condições seguintes:

- nenhum movimento do cesto em relação ao poste é permitido;
- o poste não pode prolongar-se acima do cesto;
- nenhuma peça de fixação pode exceder 1 cm para dentro ou para fora do cesto;
- o suporte metálico por baixo do cesto (no caso de existir) não deve exceder mais que 1/4 de circunferência do cesto e mais perto do poste; os fixadores metálicos laterais não são permitidos acima de 1/3 da circunferência total.

§ 5 Bola

O Corfebol é jogado com uma bola redonda cuja cobertura exterior é feita em couro ou outro material aprovado. A bola deve ter duas cores. Nenhum material deve ser usado na sua fabricação que possa ser perigoso para os jogadores.

A sua circunferência é de 68 - 71 cm. Deve ser bem insuflada (dura). No início do desafio a bola não deve pesar menos de 425 g e não mais de 475 g.

(4) A cor dos cestos deve ser preferencialmente amarela brilhante.

As regras das competições podem permitir postes mais baixos que 3.50 m acima do nível do solo, como por exemplo, para desafios entre jogadores de escalões etários mais baixos.

As regras de competição Nacional ou local podem prescrever ou permitir a utilização de cestos em material sintético. O comportamento deste tipo de cesto deve ser igual ao do cesto feito em verga ou vime. A IKF irá decidir sobre que materiais a aprovar e certificá-los como tal.

(5) Quando se utilize material sintético, a sua cobertura exterior deve assemelhar-se a uma bola de couro no que diz respeito a todos os aspectos. A IKF irá decidir sobre que materiais a aprovar e certificá-los como tal.

Entenda-se por revestimento de duas cores uma bola em que um padrão é pintado noutra cor que não aquela que lhe serve de base. Este padrão deverá ser de tal maneira simétrico que a bola, ao rodar, não perca o efeito visual de ser redonda.

É usada uma bola nº 5.

As regras das competições podem permitir a utilização de uma bola nº 4 - circunferência de 64-66 cm; peso de 370 g aproximadamente (por exemplo para jogos entre jogadores de escalões etários mais baixos).

·

Capítulo 2: Pessoas.

Nota: sempre que a palavra "ele" é usada deverá ser entendido que poderá ser "ela".

§ 6 Jogadores

a) Número e posição.

Os desafios são disputados por duas equipas, cada uma consistindo de 4 jogadores do sexo feminino e 4 jogadores do sexo masculino, dos quais 2 homens e 2 mulheres são colocados em cada uma das zonas.

b) Equipas incompletas.

Quando uma ou ambas as equipas estão incompletas, os desafios só podem começar ou continuar, se em cada zona não houver menos de 3 jogadores de cada lado e se não houver oposição por parte de 1 mulher e 2 homens contra 2 mulheres e 1 homem da outra equipa.

c) Substituição de jogadores.

Uma equipa pode fazer até duas substituições sem a aprovação do árbitro. Após as substituições mencionadas, os jogadores lesionados que não poderem continuar a participar no jogo, poderão ser substituídos com a autorização do árbitro.

Um jogador expulso pelo árbitro pode ser substituído por um dos suplentes. No caso das duas substituições ainda não terem sido realizadas, esta substituição será contada como uma das substituições. No caso das duas substituições já terem sido realizadas, o jogador poderá ainda ser substituído.

Se o jogador expulso não for substituído, considera-se que a equipa realizou uma das duas substituições disponíveis e não poderá realizar mais nenhuma substituição de jogadores do mesmo sexo daquele que foi expulso.

d) Equipamento dos jogadores.

Os jogadores de uma equipa devem trajar equipamento desportivo suficientemente diferente da equipa contrária. Os jogadores devem jogar calçados. Os jogadores são proibidos de usar objectos que possam causar lesões durante o jogo.

(6a) Se uma equipa não faz alinhar um jogador, ou fê-lo sair por uma boa razão (lesão ou porque a equipa adversária não está completa) então tem sempre o direito de recolocar o jogador na zona respectiva (excepto em casos excepcionais ele pode ser colocado na outra zona de acordo com o § 13 b).

(6b) Quando uma equipa tenha menos de 6 jogadores o jogo termina. O jogo também não pode continuar quando por exemplo a equipa A tem 4 homens e 2 mulheres e a equipa B tem 2 homens e 4 mulheres.

(6c) As substituições só são permitidas durante uma interrupção do jogo. O capitão ou o treinador (ver § 7b) deve informar o árbitro da intenção em realizar a substituição de um jogador. A substituição por ela própria não é razão válida para interromper o jogo.

O tempo gasto para efectuar a substituição não é adicionado ao tempo de jogo normal.

A substituição deve ser feita rapidamente.

A demora durante a substituição pode ser punida de acordo com o § 16g) (demorar desnecessariamente o jogo).

(6d) O calçado dos jogadores não deve ser susceptível de provocar lesões noutros jogadores.

Todos os objectos que possam provocar lesões durante o jogo são proibidos como, por exemplo, óculos sem aros, pulseiras, relógios de pulso e anéis perigosos.

±

§ 7 Capitão e Treinador

- a) Um jogador de cada equipa é capitão de equipa. Ele usa uma braçadeira bem visível na parte superior do seu braço esquerdo. Ele representa a equipa e é responsável pela conduta apropriada dos seus jogadores. Na ausência do treinador, informa o árbitro de qualquer modificação na equipa e poderá pedir um desconto de tempo. Tem o direito de chamar a atenção ao árbitro para qualquer facto indesejável para o bom prosseguimento do desafio.
- b) Ao treinador é permitido acompanhar a sua equipa ao desafio. Quando o treinador está presente no desafio, é sua tarefa informar o árbitro de todas as alterações na sua equipa.

(7a) O direito do capitão abordar o árbitro, inclui o direito de perguntar a razão da decisão por ele tomada. A abordagem deve ser realizada de forma correcta de boa fé e não muito frequentemente. O uso inadequado desse direito deve ser considerado como comportamento incorrecto e pode ser punido com uma advertência ou expulsão.

O capitão permanecerá como capitão da equipa durante o jogo, e só perderá esta função se não continuar a tomar parte do jogo.

(7b) A equipa pode ser acompanhada apenas por um treinador. Ele deverá apresentar-se como tal, dando-se a conhecer ao árbitro antes do desafio começar. Ele está encarregado, durante uma paragem do jogo, de informar o árbitro de qualquer substituição de jogadores (ver § 6c), pedir um desconto de tempo (ver § 11b)), ou quando uma mudança na constituição da equipa é julgada necessária de acordo com o § 13b).

Mais requisitos referentes ao treinador poderão ser inseridos nos regulamentos de jogo pela Federação Internacional de Corfebol ou pelas organizações nacionais.

Se o treinador tomar parte no jogo como jogador, ele não poderá ser considerado como sendo um treinador, perdendo assim os seus direitos de treinador. Estes direitos vão assim para o capitão da equipa (ver § 7a)) durante o resto do jogo.

§ 8 Árbitro

O árbitro controla o jogo. As suas tarefas são as seguintes:

- a) Decidir sobre a adequabilidade da sala, terreno de jogo e material.

O árbitro assegura-se antes do desafio de que as condições da sala e do terreno de jogo são adequadas; de que o material satisfaz as condições estipuladas e que tudo está pronto para o começo do jogo. Toma atenção a qualquer modificação que ocorra durante o jogo.

(8a) O árbitro deve vestir um equipamento suficientemente diferente do usado pelas duas equipas. O controlo do jogo é a sua, e só sua, tarefa.

O árbitro deve ter consciência das suas responsabilidades no que respeita a lesões provocadas por condições inadequadas do terreno de jogo. Ele pode assumir que os jogadores estão de perfeita saúde.

As razões para cancelar um jogo podem ser:

- piso escorregadio;
- piso alagado;
- obstáculos perigosos dentro da sala.

O árbitro deve assegurar-se de que as dimensões do campo, as linhas, a marca de penalidade e os cestos, satisfazem o requerido (Cap. 1). Não deve tolerar faltas de cuidado no que diz respeito a estes aspectos. Ele deve também verificar se o calçado é apropriado.

±

b) Fazer cumprir as regras.

O árbitro pune as infracções das regras excepto quando essa decisão seja desvantajosa para a equipa que sofreu a infracção (Lei da vantagem).

Ele intervém quando uma das partes obtém uma vantagem desleal devido a circunstâncias exteriores ao jogo.

Ele decide em casos de dúvida.

(8b) Quando após uma infracção a equipa que sofreu a falta está de posse da bola e a equipa infractora está numa posição desfavorável então o árbitro não deve interromper o jogo; especialmente quando o castigo apropriado for apenas um livre.

Quando após uma infracção que deveria ser punida com uma penalidade e a equipa que sofre a falta obtém imediatamente um lançamento, e o árbitro apita após a bola já ir a caminho do cesto, de acordo com o § 12, é considerado ponto se a bola passar o cesto (naturalmente a penalidade não deverá ser marcada); se a bola não entrar no cesto então haverá lugar à marcação da penalidade.

Se num tal caso se apresenta uma possibilidade de concretizar colocando a bola num atacante livre, o árbitro terá de decidir sobre a maneira como a equipa que sofreu a falta obterá vantagem: deixando o jogo prosseguir ou dando lugar à marcação de uma penalidade. É contrário ao espírito do jogo esperar que o resultado do passe seja evidente para só depois apitar.

Exemplos de desvantagens desleais:

- o árbitro impede a livre circulação do defensor de forma a que o atacante consiga uma posição livre;
- o defensor cai em resultado de um choque acidental entre um atacante e um defesa sem que nenhum deles tenha cometido falta.

Nestes casos o árbitro apita e permite que o defensor retome a sua posição. A posse de bola continua do atacante.

Exemplos de casos de dúvida:

- dois adversários estão convencidos de que se apoderaram da bola em primeiro lugar. O árbitro concede a bola a um dos jogadores ou se não consegue decidir deve marcar uma "bola ao ar";
- um jogador foi impedido de agarrar a bola porque o público penetrou no campo. Se o jogador, na opinião do árbitro, tivesse possibilidade de agarrar a bola então o árbitro concede a bola ao jogador interveniente. Em caso de dúvida deve ser marcada uma "bola ao ar" (§ 18).

±

- c) Indicar o começo, a paragem e o recomeço do jogo e do desconto de tempo por intermédio do apito.

Para começar ou recomeçar o jogo o árbitro deve apitar logo que o jogador, que vai executar o lançamento, está pronto e todas as condições, estipuladas pelos § 19 e 20, estão satisfeitas.

- d) Intervir em caso de comportamento incorrecto dos jogadores e treinadores ou de interferência do público.

Em caso de comportamento incorrecto, o árbitro pode advertir formalmente a pessoa em questão ou mesmo expulsar o jogador. O árbitro tem o poder de retirar toda a autoridade ao treinador durante o desafio e afastá-lo do campo de jogo.

(8c) O árbitro deve apitar breve e vigorosamente. Para ver como o desconto de tempo é administrado, ver explicações do § 11b).

O jogo tem de ser interrompido:

- quando foi marcado um ponto;
- quando uma infracção deve ser punida;
- em casos de desvantagem desleal;
- quando uma "bola ao ar" deve ser marcada (§ 18);
- quando é necessário agir devido à modificação das circunstâncias como o terreno de jogo, material ou os jogadores, ou em caso de comportamento incorrecto ou de interferência exterior;
- no final da primeira parte do desafio.

O jogo tem de terminar:

- no final do tempo regulamentar;
- quando se torna impossível continuar o desafio devido a modificações observadas no terreno de jogo, material ou jogadores ou como resultado de comportamento incorrecto ou ainda de interferência exterior.

(8d) São considerados comportamentos incorrectos: bater, socar, pontapear ou derrubar intencionalmente um adversário; infracções repetidas das regras especialmente após advertência; tocar no poste deliberadamente durante um lançamento; proferir insultos seja a quem for; fazer comentários contra o árbitro acerca dos seus conhecimentos das regras, ausentar-se do campo sem uma boa razão e atrasar o retomar das posições depois de um desconto de tempo.

Ambas as equipas a demorarem desnecessariamente o jogo de modo intencional, poderá também ser entendido como comportamento incorrecto (ver § 16g). Assim que o árbitro verificar este tipo de jogo, ele avisa simultaneamente ambos os capitães. Se, depois do aviso do árbitro, ambas as equipas continuam a jogar da mesma forma, o árbitro fica autorizado a interromper o desafio.

O árbitro pode considerar qualquer conduta anti-desportiva como comportamento incorrecto, como, por exemplo, formas inadmissíveis de apelo ou gestos contra o árbitro.

Durante o desafio o árbitro adverte formalmente mostrando o cartão amarelo ao jogador ou treinador em questão.

⋮

Se o jogador ou treinador em questão manifestar comportamentos incorrectos uma segunda vez, então deve ser expulso. Neste caso o árbitro deve mostrar primeiro um cartão amarelo e mostrar imediatamente a seguir um cartão vermelho.

Se o comportamento incorrecto ocorre durante o intervalo e após os jogadores terem abandonado o terreno de jogo, então o cartão amarelo ou vermelho deve ser mostrado à pessoa em questão naquele momento e os capitães e treinadores de ambas as equipas devem ser informados antes do começo da segunda parte.

Se o comportamento incorrecto ocorre depois do jogo e o árbitro pretender actuar, então não deve mostrar nenhum cartão. No entanto, a pessoa em questão, os capitães e os treinadores de ambas as equipas devem ser informados.

Se durante um desafio surge um caso de comportamento altamente incorrecto como agressão física violenta, a pessoa em questão é expulsa de imediato. O árbitro expulsa alguém mostrando-lhe o cartão vermelho.

O treinador que tenha recebido um cartão vermelho não poderá, conseqüentemente, entrar no jogo como jogador.

As regras das competições podem prescrever ou permitir que os cartões amarelos e vermelhos não sejam usados para advertir formalmente um jogador ou expulsá-lo, se apenas jogadores até um certo limite de idade participarem no jogo.

Nota: Em acréscimo às advertências formais acima mencionadas, o árbitro pode advertir um jogador ou treinador informalmente de que ele deve modificar o seu método de jogo ou o seu comportamento.

Quando lhe pareça necessário, o árbitro pode fazer avisar ou afastar o público, suspender ou terminar o desafio.

Em caso de interferência por parte dos espectadores o árbitro pedirá ao capitão ou outro representante da equipa da casa para pôr cobro a essa situação. Em caso de repetição o árbitro suspende ou termina a partida conforme as circunstâncias.

÷

§ 9 Cronometrista

Se for possível o árbitro indica um cronometrista cuja função é a de avisar o árbitro imediatamente antes do final de cada uma das partes do jogo.

(9) A responsabilidade é sempre do árbitro que, em qualquer caso, deve verificar ele próprio o tempo

Um dos juízes de linha pode actuar como cronometrista.

§ 10 Juízes de linha

Em cada desafio existem dois juízes de linha cuja função é verificar se a bola é considerada fora, se houve infracção quanto ao § 16 m) e chamar a atenção para qualquer falta realizada na sua proximidade.

O juiz de linha indica o local onde o livre deve ser marcado após a saída da bola do terreno de jogo ou após a infracção do § 16 m) dentro ou fora do campo.

O árbitro indica aos juízes de linha as suas posições. Em caso de interferência ilegal, parcialidade, conduta imprópria, manifestação e atitude aprovativa ou desaprovativa ou encorajamento de uma das equipas pelo juiz de linha, o árbitro tem o direito de privá-lo das suas funções e designar um substituto.

(10) As regras da competição permitem a utilização de um ou nenhum juiz de linha.

As sinalizações dos juízes de linha só se tornarão decisões após o árbitro as ter confirmado.

Em casos de dúvida, o árbitro pede a opinião do juiz de linha no que diz respeito a decisões a tomar. O árbitro pode modificar a sua opinião após consulta do juiz de linha.

±

Capítulo 3: O jogo.

§ 11 Duração e desconto de tempo

- a) O jogo tem a duração de 2 x 30 minutos com 10 minutos de intervalo.

- b) O desconto de tempo é uma paragem no jogo de 60 segundos.
Durante o jogo, cada equipa tem o direito de pedir um máximo de dois descontos de tempo. Apenas o treinador, ou em caso de ausência deste, o capitão, poderá pedir ao árbitro um desconto de tempo e apenas o poderá fazer enquanto o jogo estiver parado. O treinador (ou capitão) faz o pedido de desconto de tempo ao árbitro e confirma o seu pedido fazendo um sinal em forma de "T" com as duas mãos.

Após o desconto de tempo, o jogo deve recomeçar no local e na forma em que foi interrompido.

(11a) As regras das competições Nacionais ou locais podem estipular ou permitir durações menores.

Interrupções não fazendo parte do tempo normal de jogo não devem ser incluídas no tempo de jogo. Se entendido como suficientemente importante pelo árbitro, qualquer atraso na 1ª ou 2ª parte causado por uma infracção do § 16g) (explicações 2, 3 ou 5), demorando na troca de zonas ou qualquer outra influência exterior (incluindo o tratamento de lesões) poderá ser considerado como não fazendo parte do tempo de jogo e o árbitro poderá prolongar a duração da parte em questão.

O árbitro poderá também prolongar a duração da parte em questão quando a marcação de um livre devido ao § 16g), ou em alguns casos de penalidade devido ao § 20a), explicação B, por uma infracção ao § 16g), não é concedido devido a não ser vantajoso para a equipa que sofreu a infracção.

(11b) A duração do desconto de tempo não fará parte da duração do jogo.

Ao fazer o sinal "T" e ao apitar ao mesmo tempo, o árbitro indica o início do desconto de tempo. Após 45 segundos, o árbitro apita para que as duas equipas retomem as suas posições. O jogo tem que ser recomeçado após 60 segundos do início do desconto de tempo.

Poderão ser introduzidos mais requisitos nas regras de competição, tendo em atenção o nível de jogo e o escalão etário, dentro dos quais o direito de pedir desconto de tempo poderá ser utilizado.

§ 12 Golos

- a) Uma equipa marca um golo quando:
- a bola entra, completamente, de cima para baixo, no cesto que está posicionado na zona de ataque daquela equipa, excepto para os casos mencionados em c);
 - é certo que a bola passaria, completamente, de cima para baixo e através do cesto, mas é reenviada de baixo para cima por um defesa, excepto para os casos mencionados em c).

- b) Um golo deve ser considerado mesmo quando o árbitro apitou previamente uma

(12) Uma bola que entre no próprio cesto conta como golo para a equipa adversária.

A bola tem que passar, por cima, pelo cesto.

±

c) O árbitro não considera válido o golo quando:

- ele apitou antes da bola entrar no cesto tendo sido cometida a falta por um atacante, ou porque apitou para o final da primeira ou segunda parte do desafio;- ele observou uma infracção cometida pela equipa atacante antes da bola ter entrado no cesto mas só apitando depois dela já ter entrado;
- ele observou previamente uma vantagem desleal obtida pela equipa atacante;
- a bola entra primeiro por baixo do cesto caindo depois de cima para baixo.

d) A equipa que marque mais golos ganha o desafio.

§ 13 Formação

a) Escolha da formação.

A equipa da casa decide para qual dos cestos vai atacar durante a primeira parte. Esta distribui os seus jogadores pelas duas zonas, seguindo-se a equipa visitante na mesma tarefa.

b) Mudança na formação.

Normalmente a mesma formação é mantida durante toda a partida. Se, no entanto, as circunstâncias se alterarem devido à saída de um jogador, o árbitro pode, a pedido do treinador e após consultar o outro treinador, permitir uma mudança. Ele ordena uma mudança quando isso é necessário para cumprir o estabelecido no § 6b) ou quando o número de jogadores com opositor directo é menor do que o absolutamente necessário.

(13a) Quando nenhuma das equipas joga em casa então as regras das competições estipulam quem deverá ser considerado como a equipa da casa, ou em alternativa isso será decidido por moeda ao ar. Quando ambos os lados estão incompletos, então o capitão da equipa visitante deve distribuir os jogadores de forma a que o número de jogadores sem opositor directo seja mínimo.

(13b) Quando é possível satisfazer as condições estipuladas no § 6b) de mais que uma maneira, então o árbitro decide - após consultar os dois treinadores - qual das possíveis mudanças será adoptada. Ele tentará evitar uma vantagem desleal para uma das duas equipas e tentará também que se verifique o menor número de mudanças possível. Na ausência de treinador, o capitão de equipa deverá ser consultado e tem o direito de solicitar alteração na formação inicial.

Quando após o abandono de um jogador já não é possível satisfazer as condições estipuladas no § 6b), então o árbitro dá o desafio como terminado.

÷

§ 14 Mudança de zona e troca de meio campo

Sempre que dois golos são marcados os jogadores mudam de zona. No intervalo verifica-se uma troca de meio campo. Os jogadores deslocam-se para a outra zona.

(14) De cada vez que dois golos são marcados a função dos jogadores muda: atacantes passam a defensores e defensores passam a atacantes. Não há mudança de função no intervalo, apenas uma troca de meio campo. As regras das competições podem estipular outras combinações, por exemplo em desafios de jogadores de escalões etários mais baixos.

§ 15 Início e reinício do jogo

Deve ser executado por um atacante de um ponto dentro da sua zona e perto do centro do campo, no início do desafio, no início da segunda parte e após qualquer golo convertido; no primeiro caso o lançamento da bola é executado pela equipa da casa, no segundo caso pela equipa visitante e no último caso pela equipa que sofreu o golo. Deverão ser respeitadas as mesmas estipulações aplicadas para a execução de um livre (ver § 19).

÷

§ 16 Infracções às regras

Durante o jogo é proibido:

a) tocar a bola com a perna ou pé.
Se o toque for não intencional e não influenciar de forma importante o jogo, não deve ser punido.

b) bater na bola com o punho.

c) apoderar-se da bola caído no solo.

d) correr com a bola.
Correr com a bola é contrário ao conceito de cooperação. O deslocamento em posse da bola é no entanto permitido quando de outra forma seria impossível lançar e passar correctamente, ou parar com a bola.

Ao aplicar este princípio há que distinguir três situações:

1 Ao apoderar-se da bola o jogador está parado. Neste caso o jogador poderá movimentar um pé desde que o outro se mantenha fixo (no mesmo lugar). Rodar sobre o pé eixo é permitido.

(16b) Bater na bola com o punho é sempre punível mesmo quando a bola é tocada com o pulso ou com as costas da mão.

(16c) Quando qualquer outra parte do corpo que não os pés toca o solo não é permitido agarrar ou bater a bola. No entanto, quando um jogador cai ainda em posse da bola é-lhe permitido jogar a bola dessa posição. É permitido, é claro, levantar-se após ter caído em posse da bola.

(16d) Esta regra e a próxima asseguram que o Corfebol é um jogo de cooperação.

(16d1) Quando parado, um jogador não pode levantar um pé e a seguir levantar o outro antes de a bola ter deixado as suas mãos, especialmente em acto de lançamento. Saltar é permitido, desde que também se use o pé eixo para impulsão. Se depois do salto, o jogador cai com a bola nas mãos e longe da posição de onde saltou, então será considerada a infracção à regra de "não correr com a bola". Porém, um jogador ao fazer um lançamento longo, partindo de uma posição parada, poderá dar um passo em frente e levantar o seu outro pé (o pé eixo) no final do seu movimento de lançamento antes da bola ter deixado as suas mãos.

Um jogador não deve ser punido ao movimentar-se um pouco no terreno de jogo quando tenta executar um passe e sendo este interrompido torna a apanhar a bola alterando a sua posição inicial.

±

2 Ao apoderar-se da bola o jogador está a saltar ou a correr; pára primeiro e só depois passa ou lança a bola. É exigido que uma vez em posse da bola ele tente parar imediatamente. Depois de parar aplica-se a mesma regra mencionada em 1.

3 Ao apoderar-se da bola enquanto está a saltar ou a correr, o jogador executa o passe ou o lançamento antes de se imobilizar. Neste caso, não será permitido ao jogador ainda estar na posse da bola, no momento que colocar o seu pé no chão pela terceira vez, após ter recebido a bola.

e) evitar a cooperação (jogar sozinho).

Jogar sozinho não é punido:

1 quando o jogador não modifica a sua posição de forma apreciável.

2 quando acontece de forma não intencional.

(16d2) Ao decidir sobre esta regra, o árbitro deve ter em consideração as condições do terreno de jogo assim como a velocidade e técnica individual de cada jogador.

(16d3) O árbitro deve ter atenção ao momento em que o jogador se apodera da bola. Quando o jogador toma posse de bola enquanto está em contacto óbvio com o solo, então este contacto terá de ser considerado como sendo a primeira vez que o jogador posicionou o pé no solo após se ter apoderado da bola. Ao aplicar-se esta regra, a direcção para a qual o jogador se movimenta não tem importância.

(16e) Jogar sozinho é a acção deliberada de evitar a cooperação, ou seja, um jogador tenta progredir em posse da bola sem a colaboração de outro jogador, como por exemplo:

- 1 ele envia a bola com a real intenção de a receber noutro local. Isto não é permitido mesmo quando ele envia a bola contra um jogador ou contra o poste. Por outro lado, quando um jogador passa a bola a outro e este não a consegue agarrar então o primeiro pode recuperar a bola.
- 2 ele impulsiona a bola enquanto corre ao seu lado para a agarrar mais à frente.

(16e1) Nunca há lugar à marcação de falta quando o jogador em questão não modifica a sua posição, como por exemplo, quando o jogador, enquanto parado, envia a bola de uma mão para outra, ou dribla a bola e agarra-a posteriormente.

Quando ele se move, o critério a seguir é o de existir ou não real intenção de evitar a cooperação. Bater a bola e agarrá-la mais tarde não é punido quando esta não pode ser agarrada directamente. Por outro lado, quando a bola poderia ter sido agarrada mais cedo, então há lugar à marcação de uma falta. Também deve ser punido o bater a bola para melhor a agarrar posteriormente.

(16e2) É comum acontecer que dois jogadores disputam a bola em salto ou em corrida ou de ambas as maneiras, correndo lado a lado e inclinados para a frente. Se um dos jogadores leva um avanço suficientemente grande ele é, provavelmente, capaz de agarrar a bola

±

f) entregar a bola na mão de outro jogador da mesma equipa.

g) demorar o jogo desnecessariamente.

imediatamente. Se este avanço não for suficiente é-lhe permitido tocar a bola para um local onde mais facilmente dela se possa apoderar. É permitido lançar de uma posição de tal forma obtida.

Numa tal situação é possível que seja necessário tocar a bola várias vezes antes que um dos jogadores dela se apodere. Isto é perfeitamente correcto. O mesmo pode acontecer quando um jogador tenta manter a bola dentro dos limites da sua própria zona. O árbitro só deve apitar se considerar que a bola poderia ter sido agarrada previamente.

É evidente que o árbitro deve atender às capacidades técnicas dos jogadores. Quanto melhor o jogador, mais facilmente o árbitro pode assumir que a cooperação foi evitada intencionalmente.

(16f) Entregar a bola na mão de um jogador da sua própria equipa significa que o segundo jogador recebe a bola sem que esta tenha circulado livremente no ar ou tenha estado livre no solo.

Se dois jogadores da mesma equipa se apoderarem da bola ao mesmo tempo, e um desses jogadores larga a bola, então não se poderá considerar como sendo uma infracção a esta regra.

(16g) Isto inclui:

- 1 esperar demasiado tempo antes de passar a bola;
- 2 esperar demasiado tempo na preparação de um livre;
- 3 enviar a bola para bem longe do terreno de jogo ou pontapeá-la quando o jogo já foi interrompido;
- 4 enviar a bola para a zona de defesa, a não ser quando isto é feito para facilitar o envio da bola para o ataque;
- 5 gasto exagerado de tempo durante uma substituição, mudança de zonas ou retomar posições após um desconto de tempo;
- 6 passar demasiado a bola sem um claro propósito de a levar para a zona de ataque;
- 7 passar demasiado a bola sem um claro propósito de utilizar as oportunidades de lançamento;
- 8 ignorar intencionalmente oportunidades claras de lançamento.

Os árbitros, ao decidirem se os jogadores são culpados ou não de demorar o jogo, deverão ter em conta os seguintes pontos:

- 1 a capacidade técnica dos jogadores, como em § 16d) e 16e);
- 2 o resultado e o momento do desafio;
- 3 o grau de empenhamento com que a equipa adversária realiza tudo o que estiver em seu poder para prevenir oportunidades de lançamento ou para obter a posse da bola.

O que significa que um árbitro não deve apitar imediatamente para parar o jogo, quando na última parte de um jogo de resultado equilibrado, a equipa que está a

±

vencer decide jogar mais cautelosamente e evitar grandes riscos. Isto aplica-se também quando o árbitro dá algum tempo à equipa atacante para se reorganizar em função da estratégia utilizada pela equipa que defende, que tenta forçar os seus adversários a utilizarem as oportunidades de lançamento ao serem menos activos a defender, aceitando o risco de sofrerem um golo, com a esperança de que um lançamento sem sucesso irá permitir uma melhor oportunidade de obter a posse da bola. Em ambos os casos, no entanto, o jogo não se poderá centrar apenas na manutenção da posse da bola. Na forma de jogar da equipa atacante as acções com o objectivo de criar e utilizar oportunidades de lançamento deverão manter-se reconhecíveis.

Se ambas as equipas, com um resultado igual, retardam o jogo com o propósito (ou assim parecendo) de aceitar o resultado como ele está, sem vontade de o modificar, o árbitro avisa simultaneamente ambos os capitães, que esta forma de jogar é entendida como comportamento incorrecto, e se assim continuar, de acordo com o § 8d), levará a que o jogo seja interrompido. Este tipo de situação apenas ocorrerá quando, no jogo, foi alcançado um resultado com o qual ambas as equipas sentem que este lhes é vantajoso.

h) bater ou tirar a bola das mãos dum oponente.

(16h) O critério é o de que o oponente deve ter a bola razoavelmente sob controlo. Este controlo pode existir ao segurar a bola com uma ou duas mãos ou deixando que esta repouse na palma da mão ou nos dedos.

i) empurrar, agarrar ou impedir o deslocamento do oponente (obstrução).

(16i) A proibição do contacto pessoal provém do facto de o Corfebol ser uma actividade que privilegia a habilidade e não a força.

Esta lei aplica-se independentemente do facto do jogador possuir ou não a bola e mesmo quando a bola está na outra zona. Qualquer impedimento da livre circulação do oponente é proibida quer ela seja feita deliberadamente ou não.

Exemplos de defesa incorrecta são: empurrar, deitar ao chão, cair sobre um jogador adversário parado após o salto, impedir um oponente de se levantar ou de saltar, colocar-se na trajectória de salto de um adversário, estender um braço ou perna no momento da passagem de um oponente obrigando-o assim a um caminho mais longo para o rodear.

Afastar os braços ou as pernas não significa por si só impedir a movimentação do adversário. Uma infracção ocorre quando o adversário é forçado a fazer um trajecto mais longo para evitar as pernas ou os braços.

±

Esta regra não obriga os jogadores a ceder passagem, ou seja, a cada jogador é permitido posicionar-se onde quiser. Ele só será punido quando salte tãõ de repente no caminho do seu opositor que se encontra em deslocamento, que torna uma colisão inevitável.

j) defender excessivamente o adversário.

Esta regra aplica-se quando o oponente tem a bola em seu poder.

Ao jogador é permitido impedir o lançamento da bola na direcção desejada por acções que levem a que a bola seja enviada contra a sua mão ou braço.

O defensor pode colocar-se no caminho do atacante desde que:

- ele não force o atacante a fazer um trajecto maior do que o necessário para evitar contacto pessoal ao afastar os braços ou as pernas;
- ele não salte subitamente para o caminho do atacante de tal forma que este não possa evitar a colisão.

Violações repetidas destas condições podem levar à marcação de uma penalidade de acordo com o § 20 clarificação b. Por outro lado o atacante deve tentar evitar a colisão com o defensor. Quando um atacante choca com um defensor com a intenção de o desequilibrar ou quando o empurra com o braço ou ombro da sua posição defensiva, então o atacante infringe o § 16i).

Quando um defensor não pode seguir um atacante porque outro atacante se coloca no caminho do defensor, então o último atacante viola o § 16i) (obstrução).

É comum acontecer que dois jogadores se toquem quando em luta pela posse da bola. Este contacto só será punido se for o resultado de imprudência ou obstrução. Nestes casos o árbitro tem que decidir quem tem a culpa, que pode ser qualquer dos dois jogadores em disputa da bola.

Saltar junto à linha para interceptar uma bola vinda da outra zona só deve ser punido se o oponente foi limitado no livre uso do seu corpo. Não existe infracção quando o defensor toca a bola antes que esta esteja ao alcance do atacante. Por outro lado uma infracção tem lugar se o defensor que está ao lado ou por trás do atacante, se inclina sobre este impedindo-o de agarrar a bola e tocando nesta de seguida. Tocar a bola em salto só deve ser punido se isto originar contacto físico que leve, nomeadamente, a derrube do adversário.

(16j) Esta regra, como a anterior, baseia-se no princípio segundo o qual o Corfebol é uma actividade que privilegia a habilidade e não a força. A oposição só é permitida na medida em que a bola é impedida de seguir na direcção desejada. Os movimentos de defesa podem fazer com que o atacante envie a bola contra a sua mão ou braço ou de modo que ele consiga interceptar a bola.

±

É-lhe especialmente permitido colocar o braço no caminho da bola, mas ele não poderá ao fazê-lo:

1 impedir o movimento do corpo do seu oponente bloqueando o braço em vez da bola;

2 bater na bola ou atingir o braço que lança, ou seja, o braço ou mão do defensor não pode deslocar-se no sentido da bola no momento de contacto.

Movimentos inesperados por parte de um oponente dão geralmente origem a uma limitação na liberdade de movimentos do jogador. Estes casos não serão punidos desde que, imediatamente, o oponente restaure a liberdade de movimentos do jogador.

k) defender um jogador do sexo oposto no acto de passar ou lançar ao cesto.

l) defender um jogador que já está defendido por outro jogador.

(16j1) O braço ou a mão que tenta bloquear a bola desloca-se no sentido da trajectória do braço do atacante, para contrariar o envio da bola.

(16j2) Não há lugar à marcação de uma falta quando a bola já saiu da mão do atacante. Se o contacto é feito quando a bola ainda está nas mãos do atacante, então só não é falta quando o braço do defensor se encontra em repouso. Por outro lado uma infracção é cometida quando o braço se dirige para a bola nesse momento. Se o contacto é superficial e afecta o passe apenas ligeiramente, então o árbitro pode aplicar a lei da vantagem e permitir que o jogo prossiga.

Uma intervenção firme por parte do árbitro é de esperar quando a acção de defender degenera em "bater" mesmo quando o passe não falha (excepto quando desse passe resulte uma oportunidade de marcar golo: o árbitro deve esperar pelo resultado e só depois advertir o jogador).

(16k) Não há lugar à marcação de uma falta quando o jogador que está em posse da bola não está realmente tentando passar a bola ou lançar ao cesto. Qualquer acção que impeça o passe ou lançamento deve ser punida.

(16l) Tal como no § 16k) não há lugar à marcação de falta quando o jogador que está em posse da bola não está realmente tentando passar a bola ou lançar ao cesto. Qualquer acção que impeça o passe ou lançamento deve ser punida.

Quando dois defensores defendem um jogador em posse da bola, o árbitro deve observar se o defensor que chegou primeiro satisfaz as condições previstas no § 16n).

Se neste caso o atacante lançar, não há lugar à marcação de uma falta (ver explicação da regra 16n). Se o defensor que chegou primeiro não preenche as condições previstas em § 16n), e o lançamento ou passe para um jogador em posição livre para lançar falha devido à acção de dois ou mais defensores, então uma penalidade deve ser marcada.

±

m) jogar fora da sua zona.

(16m) Jogar significa tanto tocar a bola como defender um adversário. Um jogador está fora da sua zona quando ele toca as linhas limítrofes ou o terreno fora da sua zona ou ainda salta a partir desta.

Quando um jogador toca a bola na outra zona então o local da infracção é o mesmo onde este toca a bola. A propósito de tocar a bola fora do terreno de jogo ver o § 19. No caso de defesa incorrecta, o livre deve ser marcado, de acordo com o § 19b), no local onde esta infracção ocorreu. A regra respeitante ao tocar a linha por um jogador em posse da bola aplica-se tanto à linha divisória das duas zonas como às linhas limítrofes.

As bandeiras de canto são consideradas como fazendo parte integrante da linha.

De acordo com o § 16i) é então possível:

- 1 agarrar ou tocar a bola quando ela está por cima de uma das linhas sem nesta tocar, desde que o jogador esteja na sua própria zona;
- 2 tocar a bola, quando o jogador está em trajectória aérea fora da sua zona, (desde que tenha feito a impulsão da sua zona);
- 3 defender um adversário na outra zona desde que o jogador se mantenha na sua zona.

n) lançar de uma posição defendida.

O lançamento deve ser considerado defendido quando o defensor satisfaz todas as três condições seguintes:

- 1 ele deve estar à distância de um braço do lançador e deve ter a face voltada para ele;
- 2 ele deve realmente tentar bloquear a bola;
- 3 ele tem de estar mais próximo do poste que o atacante, excepto quando ele e o atacante estão próximos e em lados opostos do poste. Neste caso apenas as condições 1 e 2 são suficientes.

(16n) A regra contra lançamento defendido é baseada na vontade de evitar que movimentos habilidosos das mãos ou dos braços sejam recompensados com pontos, e também para encorajar os jogadores a cooperar para conseguir posições livres para lançar.

As regras estipulam que um lançamento não pode ser considerado defendido se:

- 1 o defensor está virado de costas para o atacante ou está a uma distância demasiado grande dele, ou seja, ele não poderia tocar no seu oponente quando ambos estivessem na vertical;
- 2 o defensor não se apercebe de que o atacante tem a bola em seu poder (lançamento muito rápido) ou não tenta realmente defender (o simples elevar dos braços não é suficiente);
- 3 o corpo do defensor está mais longe do poste que o atacante. Não basta que a mão ou o braço do defensor esteja mais perto do poste.

A regra não estipula que o defensor tem de ser realmente capaz de impedir o lançamento. Por exemplo, quando o atacante é muito mais alto que o defensor, o atacante terá provavelmente sempre possibilidades de lançar sem que o defensor seja capaz de bloquear a

±

o) lançar após aproveitamento de bloqueio.

Um bloqueio ocorre quando um defensor não pode seguir um atacante, porque é obrigado a correr tão perto de outro atacante que colide ou é provável que colida com este, sendo forçado, por isso, a abdicar da sua oposição.

bola. O lançamento deve ser considerado defendido se o defensor cumprir as três condições estipuladas pelo § 16n).

O mesmo se aplica quando o atacante lança a bola em salto ou a toca, acima do nível das mãos do defensor, no sentido do cesto.

Se um atacante defendido por um jogador que satisfaz as três condições mencionadas no § 16n) lança a bola após a chegada de um segundo defensor, não é considerada infracção do § 16 l). Neste caso, o atacante é penalizado dado que lançou de uma posição defendida.

Os seguintes casos requerem especial atenção:

a) um atacante recebe a bola enquanto tem as costas viradas para o cesto e o defensor está atrás dele, portanto mais perto do poste. Se o atacante lançar dessa posição, ou seja, de costas, então o lançamento deve ser considerado defendido desde que o defensor satisfaça as três condições estabelecidas pelo § 16 n);

b) durante um lançamento por baixo contra um defensor alto, existe a possibilidade de este tocar a bola. Isto pode também acontecer quando o defensor salta bastante alto.

O facto de a bola ter sido tocada não é razão bastante para considerar o lançamento como defendido. O critério é o de que o defensor deve estar à distância de um braço no momento do lançamento;

c) um atacante, em corrida, lança ao cesto enquanto o defensor se encontra atrás dele. O lançamento defendido não é então possível. Ao defensor é permitido tentar bloquear a bola por trás mas acontece que este viola muitas vezes o § 16 j) (impedir a liberdade de movimentos). Neste caso uma penalidade deve ser marcada.

(16o) Se nessa altura o defensor está a distância considerável do atacante, então não há razão para ser considerado bloqueio e o lançamento deve ser autorizado.

Um bloqueio em si não é uma infracção, mas sim lançar após beneficiar de um bloqueio. Também não é possível executar um passe rápido para um companheiro para melhorar a sua posição, receber novamente a bola e depois lançar, isto após ter beneficiado do bloqueio feito anteriormente.

Quando um defensor não pode seguir o seu opositor directo porque outro atacante se desloca deliberadamente para o caminho do defensor, então esta acção pode ser considerada como uma forma de obstrução (§ 16i) e o atacante pode ser punido com um livre, quer o primeiro atacante lance, ou não, após o bloqueio.

±

p) lançar da zona defensiva, de um livre ou de bola ao ar.

q) lançar quando sem opositor directo.

Isto ocorre quando a equipa que defende tem apenas três jogadores contra um ataque de quatro jogadores. Neste caso o capitão da equipa atacante deve informar o árbitro e o outro capitão, qual dos seus jogadores não lança.

O capitão tem o direito de modificar a sua decisão durante o desafio, mas deve informar o árbitro e o outro capitão numa altura de "bola morta", ou seja quando o árbitro apitou devido a uma infracção, cesto, etc. Esta mudança de atacante só é possível duas vezes entre cada mudança de zona. Um cesto proveniente de uma penalidade executada por um jogador sem oponente conta como ponto.

r) influenciar a concretização de um lançamento deslocando o poste.

s) tocar o poste para melhor correr, saltar ou mudar de direcção.

t) violar as condições impostas para o livre ou para a penalidade.

(16q) Uma vantagem numérica do ataque sobre a defesa pode ser devida ao facto de uma equipa não fazer alinhar de início a formação completa, ou devido a um ou mais jogadores abandonarem devido a lesão, etc. ou ainda devido a terem sido expulsos jogadores pelo árbitro.

O capitão da equipa atacante pode mudar por duas vezes o atacante que pode lançar entre cada mudança de zona, isto é, durante um período em que se marquem dois pontos.

Se o capitão da equipa que ataca não informa o árbitro quem é o jogador que lança então o árbitro deve fazer com que este o faça imediatamente.

(16r) É contado ponto se a bola entra no cesto após um defensor o ter tocado. O ponto conta mesmo que o árbitro já tenha apitado esta infracção (ver § 12).

Uma penalidade deve ser concedida se o movimento do poste, provocado pelo defensor, impede a concretização. A penalidade é assinalada porque uma oportunidade de marcar foi perdida.

Se o poste for deslocado por um atacante e a bola entrar no cesto ou ressaltar para uma direcção favorável ao ataque, então um livre será concedido à equipa que defende.

O árbitro não apita quando o poste é deslocado por um atacante mas a bola não entra no cesto e também quando o poste é deslocado por um defensor mas a bola falha o alvo por tal margem que este facto não influenciaria de qualquer forma o resultado do lançamento.

(16s) Um jogador, que se aproveite do poste para melhor saltar, para mudar de direcção ou para se afastar mais rapidamente, deve ser punido.

(16t) Esta violação também pode ser cometida pelo jogador que executa a sanção (demasiada demora na reposição em jogo; tocar o solo entre a marca de penalidade e o poste) ou por um dos seus parceiros (entrar na área restritiva imaginária, influenciar o resultado de uma penalidade).

±

§ 17 Bola fora

A bola é considerada fora logo que ela toca a linha circundante do terreno de jogo, o solo, uma pessoa ou um objecto fora do terreno de jogo.

A bola é também considerada fora quando ela toca o tecto ou um objecto acima do terreno de jogo.

No caso de uma bola fora, um livre é marcado contra a equipa que tocou em último lugar a bola.

§ 18 Bola ao ar

Quando dois oponentes se apoderam da bola simultaneamente, o árbitro pára o jogo e envia a bola ao ar.

O mesmo se aplica quando o jogo tem de começar sem que nenhum dos lados tenha direito à bola. Para este efeito o árbitro escolhe dois jogadores da respectiva zona, que têm de ser do mesmo sexo e se possível aproximadamente da mesma altura. Estes dois jogadores só podem tocar na bola, após esta atingir o ponto mais elevado da sua trajectória. Os outros jogadores devem observar uma distância de pelo menos 2,5 m e só podem tocar na bola após qualquer um dos jogadores seleccionados o ter feito ou após esta ter tocado o solo.

Os jogadores seleccionados para a bola ao ar não podem lançar directamente ao cesto.

§ 19 Livre

a) Quando marcar um livre.

Um livre é concedido à equipa opositora após o árbitro ter indicado que uma das regras (§ 16 ou 17) foi violada.

(17) O terreno de jogo não é "tridimensional". É permitido tocar a bola, onde quer que seja, novamente para a área de jogo desde que a bola não tenha tocado as linhas exteriores, o terreno ou uma pessoa ou um objecto fora do terreno de jogo e o § 16m) não tenha sido violado.

Se a bola tocar um espectador ou um objecto dentro do terreno de jogo, o árbitro deve conceder uma "bola ao ar" (§ 18), a não ser que, se isso não tivesse acontecido, a bola saísse, devendo então neste caso ser marcado uma bola fora.

(18) Além do caso em que dois oponentes agarram a bola simultaneamente, a bola é também lançada ao ar quando:

- a bola toca um espectador ou um objecto dentro do terreno de jogo (excepto quando é claro que uma das equipas teria de qualquer forma captado a bola; ver § 8b) ou então a bola teria saído (ver § 17);
- nenhuma das equipas tem direito à bola após uma interrupção devida a razões estipuladas no § 8d).

(19a) Após o jogo ter sido parado pelo apito do árbitro, nenhuma infracção às regras de jogo (excepto § 16g) secções 2, 3 e 5) é possível, mas é possível um jogador ser culpado de comportamento incorrecto.

Depois de um golo ter sido confirmado, o jogo é sempre reiniciado de acordo com § 15 e qualquer infracção do § 16g), explicações 3 e 5, não deverão ser penalizadas com um livre para a equipa adversária.

Um livre deve ser marcado novamente se o passe foi executado antes do árbitro apitar para a respectiva marcação.

±

b) Local de marcação do livre.

O livre é marcado do local onde a infracção foi cometida.

Se a infracção foi cometida contra uma certa pessoa (§ 16h, i), j), k), l) e por vezes m) então o livre é marcado do local onde essa pessoa se encontrava. No caso de uma bola fora ou quando a regra § 16m) foi violada em cima ou fora das linhas delimitadoras do terreno de jogo, então o livre é marcado no exterior do campo perto da linha onde a bola, ou o jogador, tocou ou atravessou.

Quando a bola é considerada fora por ter tocado o tecto ou um objecto acima do terreno de jogo, o livre é marcado perto de uma das linhas exteriores do campo e o mais perto possível do local onde a bola tocou o tecto ou o objecto.

c) Como executar um livre.

O jogador que marca o livre tem que jogar a bola dentro de quatro segundos após o apito do árbitro para recomeçar o jogo (§ 8c).

Os jogadores da equipa adversária devem manter-se a uma distância de pelo menos 2,5 m até o executante do livre mover a bola. Os jogadores da mesma equipa do executante do livre devem manter-se a uma distância de pelo menos 2,5 m até que a bola seja colocada em jogo. Se o livre se realiza na zona de ataque, cada jogador da mesma equipa do executante do livre deverá também manter-se a pelo menos 2,5 m de todos os outros seus colegas até que a bola seja colocada em jogo.

A bola está em jogo quando:

- 1- Um jogador da equipa adversária toca na bola;
- ou 2- Um jogador da mesma equipa do executante toca a bola estando a pelo menos 2,5 m do local onde o passe é feito;
- ou 3- Quando a bola percorra pelo menos 2,5 m do local da marcação do livre (medidos ao longo do solo).

Quando após quatro segundos o executante do livre continua em posse da bola, então o árbitro apita e concede um livre para a outra equipa.

(19b) Se um jogador toca a bola enquanto toca a linha divisória das duas zonas, então o livre deve ser marcado na outra zona perto do local onde ele tocou a linha.

Se a bola é tocada quando o jogador está dentro da outra área, então a falta deverá ser marcada no local onde ele toca a bola.

(19c) O árbitro deve fazer cumprir rigorosamente as condições estipuladas para o jogador que executa o livre assim como as distâncias exigidas aos outros jogadores.

O árbitro decide quando passaram os quatro segundos. Se o jogador não consegue passar a bola durante os quatro segundos, então o árbitro apita e concede um livre para a outra equipa.

A distância requerida deve ser mantida por todos os jogadores de ambas as equipas. Se um jogador não respeita a distância exigida, então o árbitro concede um livre para a equipa contrária no local onde o jogador cruzou a área restritiva imaginária. A pessoa que executa o livre pode executá-lo do local original, quando considere que esse local lhe é mais favorável.

Se o defensor cruza repetidamente essa área imaginária, então o árbitro pode conceder uma penalidade (§ 20 nota explicativa b) ou em caso extremo tratar esta infracção como mau comportamento.

Os oponentes podem entrar no espaço livre concedido ao jogador que executa um livre a partir do momento que este mexa a bola. Não interessa se esse movimento leva a um passe ou é uma finta. Os oponentes podem então entrar nesse espaço logo que o jogador mexa a bola e após o árbitro ter dado sinal que o período de quatro segundos começou.

±

Lançar após a execução do livre é apenas permitido quando a bola se deslocou livremente no ar e depois de ter sido tocada por outro jogador. Quando o jogador que executa o livre toca a linha delimitadora ou a área da outra zona, antes que a bola tenha saído das suas mãos e depois que o árbitro tenha apitado indicando que o livre pode ser marcado, então o árbitro concede um livre a favor da equipa contrária, do outro lado da linha.

§ 20 Penalidade

a) Quando marcar uma penalidade.

Infracções que resultem na perda de uma oportunidade de marcar ponto, são punidas com uma penalidade para a outra equipa. Uma penalidade pode ser também marcada devido a outras infracções que repetidamente são cometidas contra os atacantes.

(20a) É necessário distinguir entre os seguintes casos:

A - Infracções que resultem na perda de uma oportunidade de marcar do atacante. Nestes casos o árbitro deve marcar imediatamente uma penalidade.

Exemplos:

- 1 um homem defende uma mulher que está livre para lançar ou vice-versa (§ 16k);
- 2 um jogador evita que outro lance quando este se encontra numa posição livre para lançar:
 - a) empurrando-o ou fazendo-o cair (§ 16i);
 - b) defendendo-o excessivamente (§16j);
- 3 um jogador tem uma oportunidade para marcar e um companheiro é impedido de lhe passar a bola, correcta e atempadamente, porque:
 - a) foi defendido incorrectamente (§16j);
 - b) a bola foi-lhe retirada das mãos por um adversário (§ 16h);
 - c) foi empurrado, deitado ao chão ou retido por um opositor (§ 16i);
 - d) foi defendido por um adversário do sexo oposto (§ 16k);
 - e) foi defendido por dois jogadores (§ 16l).Nestes casos uma penalidade deve também ser concedida mesmo quando a infracção foi cometida na outra zona.

- 4 um defensor influencia desfavoravelmente o lançamento mexendo o poste (§ 16r);

B - Infracções cometidas repetidamente pela defesa que impedem o atacante de construir oportunidades de lançamento. O árbitro deve então conceder uma penalidade.

±

b) Local da penalidade.

A penalidade deverá ser executada do local de penalidade (ver § 2) que está a 2,5 m do poste no sentido centro do campo.

c) Como marcar uma penalidade.

É permitido obter ponto directamente na marcação de uma penalidade. O jogador que executa a penalidade não pode tocar o solo entre o local de penalidade e o poste com nenhuma parte do seu corpo antes que a bola tenha saído das suas mãos. A penalidade deve ser repetida se for marcada antes do apito do árbitro que indica que a penalidade pode ser marcada.

Todos os outros jogadores têm de observar uma distância de 2,5 m (em todas as direcções) desde uma linha imaginária entre o poste e o local de penalidade. Devem evitar qualquer acção ou comentários que perturbem o executante da penalidade.

Se necessário, a primeira ou a segunda parte da partida serão prolongadas para a marcação de uma penalidade.

Estes impedimentos podem ser:

- 1 obstruir, agarrar ou correr contra o atacante impedindo-o de obter uma posição livre (§ 16i);
- 2 defender irregularmente impedindo-o portanto de passar a bola (§ 16j);
- 3 tirar a bola das mãos do adversário (§ 16h);
- 4 entrar na zona restritiva imaginária cedo demais (§ 19 nota explicativa c).

(20b) O facto de todos os jogadores terem de observar a distância de 2,5 m de uma linha imaginária entre o poste e a marca de penalidade, significa que todos os outros jogadores têm de estar fora de uma área de dois meios círculos com raio de 2,5 m, um atrás do poste e outro atrás da marca de penalidade, completada por duas tangentes comuns (ver desenho explicativo na página).

(20c) Durante a marcação de uma penalidade os jogadores não podem desviar de forma alguma a atenção do jogador que marca a penalidade. Este é aconselhado a esperar até que tudo esteja tranquilo. A regra dos quatro segundos não se aplica na marcação da penalidade. Tentativas de interferir durante a marcação de uma penalidade resultam na marcação de uma nova penalidade no caso da primeira falhar. Isto pode ser considerado como comportamento inadequado especialmente quando repetido.

A estipulação de § 19c) que os adversários podem entrar na distância prescrita assim que o executante do livre mova a bola, e a estipulação de que os jogadores da mesma equipa do executante do livre, na zona de ataque, têm que permanecer a mais de 2,5 m uns dos outros até que a bola seja colocada em jogo, não se aplica à marcação da penalidade. Todos terão de respeitar a distância de 2,5 m até que a bola tenha saído das mãos do jogador que executa a penalidade. Se um defensor entra cedo demais a penalidade deve ser repetida se falhar; quando é o atacante a entrar cedo demais, então a penalidade não deve ser considerada válida e deve ser concedido um livre à equipa que defende.

Uma penalidade só pode ser marcada por um jogador da zona de ataque.