



Regulamento Corfebol de Praia

Em vigor – 11 de Junho de 2019

Com base na versão de Julho de 2018 do documento oficial da
International Korfball Federation (IKF) "IKF Beach Korfball Rules"

CORFEBOL PRAIA – REGRAS

INTRODUÇÃO

O corfebol de praia é uma variante de corfebol atraente, competitiva e de alta intensidade.

Destina-se a ser jogado na praia, ou outra superfície arenosa, que pode ser realizada no exterior mas também interior. Estas regras são baseadas nas últimas Regras e Notas de Orientação da IKF publicadas oficialmente, podendo ser modificadas conforme o necessário. Algumas das regras oficiais de corfebol não se aplicam a esta variante. Alguns desses casos estão especificados no apêndice. Além disso, isso exigiu que algumas cláusulas do §3.6 fossem renumeradas.

Sempre que a palavra "ele" ou "ela" for usada, deve ser entendido que isso poderia ser "ela" ou "ele".

Como o campo não é dividido em duas metades, um jogador da equipa com posse de bola é considerado um atacante.

Nota: uma alternativa é jogar corfebol praia num campo com apenas um cesto.

Secção 1: Campo e Equipamento

1.1) Área de Jogo

A “área de jogo” será considerada o terreno de jogo juntamente com sua área circundante e os bancos de suplentes (se permitido pelos regulamentos de competição de acordo com o ponto 1.1c)

a) Terreno de jogo

As dimensões do campo de jogo são uma área de 10 x 20 com 2 cestos sintéticos, posicionados a uma distância igual de cada linha lateral e a 4 m da linha final (ver o desenho abaixo).

Regulamentos da Competição Local podem descrever tamanhos diferentes.

b) Área circundante

Esta área deverá ter pelo menos 1 m de largura e envolve o campo de jogo. Deve ser mantido livre de obstáculos.

Se for usado um formato do estádio, as paredes laterais podem ser usadas para as linhas de contorno. As paredes devem ser suficientemente altas para não ser perigosas para um jogador.

c) Bancos

Os jogadores suplentes devem sentar-se num banco situado do lado do poste que a equipa está a defender e a 2 m da linha lateral. As equipas deverão mudar de banco ao intervalo.

d) Área de Substituições

A área de substituição situa-se na zona de meio campo, do mesmo lado onde se encontra o seu banco de suplentes.

1.2) Marcações

O campo de jogo será marcado com linhas altamente contrastantes: pelo menos, linhas de 3,0 cm ou outros marcadores especiais com um método de fixação ao solo de maneira a não causar nenhum dano a qualquer jogador.

As linhas para a marcação de faltas são marcadas pela linha virtual entre os dois cones colocados fora das linhas laterais e a 7m das linhas finais

A linha central de 2 pontos é marcada por uma linha virtual entre dois cones colocados fora das linhas laterais e a meio caminho entre as linhas finais.

As zonas de 2 pontos de canto são marcadas por uma linha de 3 a 5 cm de largura, estendendo-se ao longo do canto entre um ponto 2 m ao longo da linha lateral do canto e um ponto 2m ao longo da linha final do canto.

1.6) Equipamento de jogadores e oficiais

Os jogadores de cada equipa têm de estar vestidos com um equipamento desportivo igual que seja suficientemente diferente do dos jogadores da outra equipa.

O uso de calçado não é permitido. É permitido usar protetores de sol e óculos de sol desportivos.

O árbitro deverá usar uma roupa que seja suficientemente diferente das equipas em jogo.

Ninguém está autorizado a usar qualquer objeto que possa causar uma lesão durante o jogo.

Todos os objetos que possam ser perigosos durante o jogo são proibidos, por ex. Óculos sem aro, pulseiras, colares, brincos, relógios de pulso, unhas compridas e anéis. Devem ser removidos ou colados de tal forma que não sejam perigosos.

As regras da competição podem exigir que as equipas tenham equipamentos numerados.

Secção 2: Pessoas

2.1) Jogadores

a) Número e posição

Os jogos são disputados por duas equipas de 6 a 8 jogadores, com os números iguais por gênero.

b) Alinhamento e equipas incompletas

Cada equipa deverá alinhar com dois homens e duas mulheres na equipa inicial. Os restantes membros que compõem a equipa são denominados como suplentes.

Quando uma ou ambas as equipas estão incompletas, os jogos só podem começar, ou continuar, se for possível uma formação que garanta que haja pelo menos três jogadores de cada equipa e que possam ser correspondidos por sexo (ou seja, uma mulher e dois atletas do sexo masculino opostos por um homem e duas atletas femininas não é possível).

Se uma equipa não colocou em campo um jogador ou está ausente (por exemplo, lesão ou porque a equipa adversária não colocou em campo uma equipa completa), então essa equipa tem o direito de colocar esse jogador na partida.

Quando uma equipa tem menos de três atletas ou as condições mencionadas anteriormente, relativas à possível formação de jogadores masculinos e femininos, não podem ser cumpridas, o jogo termina (ver também §2.3 f).

c) Substituição de jogadores

Os jogadores podem ser substituídos a qualquer momento quando a equipa tiver a posse da bola.

- O jogador que está a ser substituído precisa sair do campo antes que sua substituição possa entrar;
- O jogador que entra em campo deve fazê-lo a partir da linha lateral junto ao banco de suplentes e na zona do poste que a sua equipa está a defender;
- O jogador que entra tem que tocar na mão do jogador que sai antes que possa entrar no campo;
- Se um jogador entrar em campo antes que o jogador que está a ser substituído tenha saído do campo, ou sem tocar nas mãos, será concedido um lançamento livre contra esta equipa.

Um jogador substituído pode retornar ao jogo. A composição de jogadores masculinos e femininos deve ser mantida (exceto no caso de cartões amarelos ou vermelhos - ver §2.3 f). Não existe limite para o número de substituições realizadas.

2.2) Capitão, Treinador, Substitutos e outras pessoas ligadas à equipa

a) Capitão

Um jogador de cada equipa é o capitão. Ele usa uma braçadeira ou fita de cor contrastante com a sua camisola na parte superior do braço (ou, no caso de ter camisola sem mangas, na parte superior do ombro).

Ele representa a equipa e é responsável pela conduta apropriada dos seus jogadores. Na ausência do treinador, e quando não existir treinador adjunto, ele assume as tarefas do treinador

mencionadas abaixo. Tem o direito de chamar a atenção ao árbitro para qualquer facto que ache desejável para o bom prosseguimento do jogo.

A abordagem deve ser realizada de forma correta e razoável e não muito frequentemente.

O capitão deve permanecer como capitão da equipa durante todo o jogo, e só perderá esta função se não continuar a tomar parte do jogo. Neste caso, um dos outros jogadores deve assumir o papel de capitão.

b) Treinador e outras pessoas ligadas à equipa

É permitido que cada equipa seja acompanhada por um Treinador (não é obrigatório). O treinador deve sentar-se no banco designado para a sua equipa e não está autorizado a entrar no terreno de jogo sem o consentimento do árbitro.

Ao treinador é permitido dar instruções à sua equipa a partir do banco de forma a que não perturbe outros.

Nenhuma outra pessoa além dos jogadores, indicados no ponto §2.1, está autorizada a estar na área de jogo durante a realização do mesmo.

É permitido a um membro da equipa médica de uma equipa entrar no campo de jogo com a permissão do árbitro.

c) Suplentes

Os suplentes e todas as outras pessoas autorizadas a sentar-se no banco são considerados membros da equipa. Estes devem permanecer sentados no banco durante o jogo, excetuo nas circunstâncias mencionadas abaixo.

Os suplentes podem abandonar o banco para aquecer antes da substituição.

Um membro da equipa médica está autorizado a sair do banco para examinar/tratar um jogador lesionado. Só pode entrar no campo de jogo com a permissão do árbitro.

Um jogador substituído está autorizado a sentar-se no banco. No entanto, um jogador que tenha sido substituído por lhe ter sido atribuído um cartão vermelho não se pode sentar no banco e deve abandonar a área de jogo.

Regulamentos da Competição podem especificar onde os jogadores podem se aquecer.

2.3) Árbitro

O árbitro controla o jogo. As suas tarefas são:

a) Decidir a adequabilidade do campo de jogo e material

Ele também deve prestar atenção a quaisquer mudanças que possam ocorrer durante o jogo. Se as condições não forem mais adequadas para jogo, o jogo deve ser cancelado.

A principal razão para o cancelamento podem ser condições climáticas ao ar livre.

b) Fazer cumprir as regras

O árbitro pune as infrações das regras excetuo quando essa decisão seja desvantajosa para a equipa que sofreu a infração, altura em que pode escolher dar “vantagem” (Lei da vantagem) e não punir a infração.

O árbitro pode punir qualquer infração às regras em qualquer altura durante o jogo, mesmo que o jogo esteja parado.

c) Utilizar os gestos oficiais para clarificar as suas decisões.

Os gestos oficiais que o árbitro deve usar durante o jogo são mostrados num anexo a estas regras.

- d) Intervir quando uma das partes obtém uma vantagem desleal devido a circunstâncias exteriores ao jogo

Exemplos de desvantagens desleais:

- *o árbitro impede a livre circulação do defensor levando a que o atacante consiga uma posição livre;*
- *o defensor cai em resultado de um choque acidental entre um atacante 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.

- e) Começo, Paragem e Recomeço de Jogo

Para iniciar ou reiniciar o jogo (exceto como mencionado acima), o árbitro apita. Isto é feito no início de cada parte (exceto quando o cronómetro automático esteja a ser utilizado, caso em que apenas o início de cada trimestre), ou quando o jogo for interrompido por uma lesão (incluindo sangramento), vantagem injusta ou circunstâncias fora do jogo.

O jogo tem de ser interrompido:

- sempre que for marcado um ponto;
- quando uma infração deve ser punida;
- em casos de desvantagem desleal;
- quando uma "bola ao ar" deve ser marcada;
- no caso de um jogador estar a sangrar;
- quando é necessário agir devido à modificação das circunstâncias tais como o clima, material ou jogadores, ou em caso de comportamento incorreto ou de interferência;
- no final da primeira parte do jogo.

No caso de um jogador estar a sangrar, deve deixar o campo de jogo imediatamente e não pode retornar até que esteja estancado, a ferida coberta e o sangue removido.

O jogo deve ser terminado:

- no final do período integral
- quando se torna impossível continuar o jogo devido a modificações observadas no terreno de jogo, material ou jogadores ou como resultado de comportamento incorreto ou de interferência exterior.

Se, mesmo tendo utilizado substituições, pelo menos 3 jogadores (com pelo menos um de cada gênero e pareados por gênero com o time adversário) não estiverem em campo, será atribuída falta de comparência, e atribuído o resultado 5-0 a favor da equipa adversária.

O mesmo pode acontecer quando mais de um jogador tiver sido expulso por causa de um cartão amarelo ou vermelho e estiver cumprindo seu período de exclusão fora do jogo. Esses jogadores não podem ser substituídos até que o período fora do campo tenha terminado ou até a sua equipa conceder um golo (ver §2.3 f).

- f) Intervir em caso de comportamento incorreto dos jogadores e suplentes

Em caso de comportamento incorreto, o árbitro pode advertir formalmente qualquer uma das pessoas mencionadas (cartão amarelo) ou pode expulsar a pessoa em questão da área de jogo (cartão vermelho).

Se um jogador for advertido com segundo cartão amarelo, este tem o mesmo castigo que um cartão vermelho.

Um jogador que receber um cartão amarelo deve sair do campo. Ele pode retornar, ou ser substituído, após um período de dois (2) minutos de jogo ou após sua equipa ter sofrido um golo, o que ocorrer primeiro. Os jogadores que regressam devem reentrar no campo no mesmo local que os jogadores suplentes.

Um jogador que receber um segundo cartão amarelo no mesmo jogo, ou um cartão vermelho direto por mau comportamento, deve deixar a área de jogo. Só podendo entrar um jogador para o seu

lugar após um período de dois (2) minutos de jogo ou depois de sua equipa ter sofrido um golo, o que ocorrer primeiro.

Para além das advertências formais acima mencionadas, o árbitro pode advertir um jogador informalmente de que ele deve modificar o seu método de jogo ou o seu comportamento.

Se durante um jogo surge um caso de comportamento altamente incorreto a pessoa em questão é expulsa de imediato.

O mau comportamento inclui:

- *golpear, socar, chutar ou atropelar intencionalmente um adversário;*
- *reincidência num incumprimento das regras, especialmente após um aviso*
- *o movimento deliberado do poste durante um lançamento*
- *atirar deliberadamente a bola contra a perna de um adversário (ver notas de §3.e)*
- *insultar - não importa a quem se dirigiu*
- *tecer comentários contra o árbitro sobre seu conhecimento das regras*
- *sair do campo sem informar o árbitro*
- *atrasar a o recomeço de jogo após um intervalo e deixar de informar o árbitro de uma substituição*

O árbitro pode considerar qualquer ação antidesportiva como mau comportamento, por ex. formas de falar inadmissíveis ou gestos contra o árbitro.

g) Intervir em caso de interferência do público

Quando lhe parecer necessário, o árbitro pode avisar ou afastar o público, suspender ou terminar o jogo.

h) Posição do árbitro

O árbitro principalmente dirige a partida fora do campo de jogo. Ele também está autorizado a arbitrar a partir de uma cadeira elevada.

2.4) Cronometrista e marcador

Sempre que possível, um cronometrista deverá ser nomeado. Se assim for designado, cada período terminará ao sinal do cronometrista.

Sempre que possível, um marcador deverá ser nomeado.

Secção 3: O jogo

3.1) Duração e Desconto de Tempo

a) Duração do jogo

O formato padrão de uma partida é dois períodos (metades), cada um com seis minutos, com intervalo de um minuto de duração.

As interrupções que não fazem parte do jogo normal não devem ser incluídas no tempo do jogo, incluindo, mas não se limitando a quando houver lesão, um cartão amarelo ou vermelho, ou a bola sair da área de jogo.

O tempo real de jogo não deve ser usado. Interrupções que não façam parte do tempo normal de jogo não devem ser incluídas no tempo de jogo.

As Regras de Competição podem descrever diferentes formatos, como quatro períodos (trimestres) e duração de uma partida, períodos e pausas.

b) Substituição

Uma vez que as substituições podem ser feitas enquanto o jogo está em andamento (ver §2.1c), o tempo gasto para fazer uma substituição não afetará o tempo de jogo.

Um jogador que tenha saído do terreno de jogo devido à atribuição de um cartão amarelo ou vermelho, não poderá ser substituído até se ter cumprido um período de 2 minutos ou até à sua equipa ter sofrido um golo – ver §2.3 f.

3.2) Golos

a) Como marcar

Exceto nos casos mencionados abaixo no c, uma equipa marca golo quando:

- a bola entra, completamente, de cima para baixo, no cesto que está posicionado na zona de ataque daquela equipa.
- é certo que a bola passaria completamente, de cima para baixo, através do cesto, mas é reenviada de baixo para cima por um defesa.

Um golo vale dois pontos quando marcados de uma zona de dois pontos (Cantos ou lançamentos que sejam efetuados antes do meio campo). Em todas as outras zonas do campo cada golo vale um ponto. Um golo marcado através de livre ou lançamento de penalidade que resultou de uma infração dentro de um zona de dois pontos vale um ponto.

Se a bola for enviada para o próprio cesto conta como golo para a equipa adversária.

O árbitro indica que um golo vale dois pontos, levantando a mão com dois dedos estendidos e, em seguida, apontando os dedos para baixo.

b) Infração prévia

Exceto nos casos mencionados abaixo no c, desde que a bola já tenha saído das mãos do atacante no momento em que o árbitro apitar e estiver fora do alcance de qualquer defesa, um golo deve ser assinalado mesmo quando o árbitro apitou previamente uma infração cometida por um defesa.

c) Golo anulado

O árbitro não considera válido o golo nas seguintes circunstâncias:

- Porque ele apitou (ou souou o apito da mesa) para o final da primeira ou da segunda parte do jogo, a menos que, no momento do apito, a bola já tenha saído das mãos do lançador e não esteja ao alcance de qualquer jogador, caso em que deve ser golo se a bola entrar no cesto.
- Ele observou uma infração cometida pela equipa atacante antes da bola entrar no cesto.
- A bola entrou no cesto no seguimento de um passe ou lançamento realizado na zona de defesa da equipa atacante ou diretamente de um livre ou de um recomeço de jogo.
- Ele observou previamente uma vantagem desleal obtida pela equipa atacante
- A bola entra primeiro por baixo do cesto, subindo e passando depois por dentro do cesto de cima para baixo

Se o árbitro tiver observado uma infração cometida pela equipa atacante, mas só tenha apitado após a bola já ter entrado no cesto, está autorizado a anular o golo e a punir a infração.

d) A equipa que marcar mais golos ganha o jogo

3.3) Formação

a) Escolha de formação

Na ausência de regras de competição, ou de alguma indicação nessas regras, então, cada equipa deve informar o árbitro quais os jogadores que iniciam o jogo a atacar e deve ser lançada uma moeda ao ar para determinar qual a equipa que ataca qual cesto na primeira parte.

b) Alteração na formação

Exceto no estipulado no §2.1 b, a mesma formação é mantida ao longo do jogo, exceto no caso das condições estipuladas no §2.3 f.

3.4) Mudança de zona

As equipas mudam a direção para a qual estão a atacar no começo do Q3.

3.5) Lançamento de início e reinício de jogo

Cada período deverá começar com um início de jogo. Um reinício de jogo terá lugar pela equipa que sofra um cesto. Os inícios (reinícios) de jogo terão lugar imediatamente à frente do cesto que a equipa está a defender.

São aplicadas as mesmas estipulações que para um recomeço de jogo (ver §3.9).

3.6) **Infrações às regras**

As infrações às regras estão divididas em duas categorias: ligeiras e graves.

a) **Infrações ligeiras** – *punidas por um recomeço de jogo*

Infrações ligeiras são:

- Infrações técnicas (como correr, tocar a bola com a perna ou pé e fazer jogo passivo).
- Infrações físicas que não sejam executadas com o propósito de perturbar o ataque e onde exista contato físico controlado

b) **Infrações graves** – *punidas por um livre*

Infrações graves são:

- Infrações físicas onde exista contato físico descontrolado (como tirar a bola das mãos de um oponente, empurrar, agarrar ou obstruir um oponente).
- Infrações executadas com o propósito de perturbar o ataque ou que resultem na interrupção do ataque.

Durante o jogo é proibido:

a) Ganhar vantagem, tocando a bola com o pé ou perna

É considerada perna desde o joelho para baixo.

Uma infração cometida pelo atacante é punida pela atribuição de um recomeço de jogo

Uma infração cometida por um defesa é punida pela atribuição de um recomeço de jogo, quando o contato com a perna ou pé for não intencional, e pela atribuição de um livre quando o contato com a perna ou pé for intencional, resultando na obtenção de vantagem, ou a defesa interrompe o ataque.

b) Bater a bola com o punho

Uma infração cometida é punida pela atribuição de um livre.

c) Apoderar-se, agarrar ou bater a bola quando alguma parte do corpo, que não os pés, estiver a tocar o solo

É permitido nesta versão do desporto. Deste modo, é permitido mergulhar na direção da bola, desde de que o mesmo não seja feito de modo perigoso.

d) Correr com a bola

Uma mudança de posição com a posse de bola só é permitida nos seguintes casos:

1. O jogador recebe a bola quando está parado.
Neste caso o jogador poderá movimentar um pé à vontade, desde que o outro se mantenha no mesmo lugar como pé eixo. Rodar sobre o pé eixo é permitido. Ele pode mudar o pé eixo e o pé que se movimenta, desde que a sua posição inicial não se altere
2. O jogador recebe a bola quando está a correr ou a saltar e pára antes de passar a bola ou lançar ao cesto.
É exigido que, uma vez em posse da bola, ele tente parar imediatamente percorrendo a menor distância possível. Após parar, a mesma regra mencionada em 1 é aplicada. É considerado o pé pivô, o é mais afastado do poste.
3. O jogador recebe a bola quando está a correr ou a saltar e passa a bola ou lança ao cesto, antes de parar completamente. 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.

Uma infração cometida é punida pela atribuição de um recomeço de jogo.

Um jogador ao fazer um passe longo, partindo de uma posição parada, poderá colocar um pé à frente e levantar o seu outro pé 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 este é interrompido antes de ser finalizado.

Ao decidir se o jogador fez tudo para parar o seu movimento, etc, o árbitro deve ter em consideração as condições do terreno de jogo assim como a velocidade e a técnica individual do jogador em questão

e) Jogar sozinho

Jogar sozinho é a ação deliberada de evitar a cooperação, isto é, um jogador tenta mudar a sua posição em posse da bola sem a colaboração de outro jogador.

Jogar sozinho não é punido:

- quando o jogador não modifica a sua posição de forma considerável.
- quando acontece de forma não intencional.

Uma infração cometida é punida pela atribuição de um recomeço de jogo.

Exemplos de jogo individual

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

Exemplos em que o jogo individual não deve ser punido:

- *o jogo individual nunca deve ser punido se o jogador em questão não mudar a sua posição; por exemplo, um jogador, enquanto está parado, atira a bola de uma mão para a outra, ou bate a bola no chão e apanha-a em seguida.*
- *Ir batendo na bola enquanto se movimenta não pode ser punido se a bola não puder ser agarrada diretamente. Por outro lado, quando a bola poderia ter sido agarrada mais cedo, então há lugar à penalização. Também deve ser punido o bater a bola e apanha-la mais tarde, se isso for feito para melhor a agarrar posteriormente.*
- *É comum acontecer que dois jogadores disputem 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 levar um avanço suficiente é, na maioria dos casos, capaz de agarrar logo a bola. Se este avanço não for suficiente, ele está autorizado a bater a bola numa direção favorável para a apanhar mais tarde. Ele está autorizado a lançar de uma posição obtida desta forma. Numa disputa destas pode acontecer que a bola tenha de ser batida várias vezes até ser agarrada por um dos jogadores. Isto é perfeitamente correto. A mesma coisa pode acontecer quando um jogador tenta manter a bola nas imediações da sua zona. O árbitro só apitará quando achar que a bola podia ter sido*

f) Entregar a bola na mão de outro jogador a mesma equipa

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.

Uma infração cometida é punida pela atribuição de um recomeço de jogo.

g) Jogo passivo

Uma infração cometida é punida pela atribuição de um recomeço de jogo

Exemplos de jogo passivo:

- *Esperar demasiado tempo antes de passar a bola;*
- *Passar demasiado a bola com o objetivo de demorar o seu envio para a zona de ataque;*
- *Ignorar intencionalmente oportunidades claras de lançamento*
- *Passar demasiado a bola sem um claro propósito de criar oportunidades de lançamento;*
- *Colocar e prender a bola entre as coxas*
- *Infringir §3.10 – não lançar num livre direto*

Quando o tempo de jogo não está a ser utilizado e há ações que serão exemplos de comportamento incorreto (e.g. enviar a bola para bem longe do terreno de jogo ou pontapeá-la quando o jogo já foi

interrompido), então o árbitro tem o direito de acrescentar tempo para compensar o tempo perdido nestas ações.

O árbitro, ao decidir se os jogadores são culpados ou não de fazer jogo passivo, deverá ter em conta os seguintes pontos:

- *a capacidade técnica dos jogadores, como em §3.6 d e §3.6 e;*
- *o resultado e o momento do jogo;*
- *o grau de empenhamento com que a equipa adversária realiza tudo o que estiver ao seu alcance para prevenir oportunidades de lançamento ou para obter a posse da bola.*

h) Bater ou tirar a bola das mãos de um adversário

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.

Uma infração cometida por um atacante é punida pela atribuição de um recomeço de jogo.

Uma infração cometida por um defesa é punida pela atribuição de um recomeço de jogo quando é uma infração ligeira e pela atribuição de um livre quando é uma infração grave.

i) Empurrar, agarrar ou obstruir um adversário

Qualquer impedimento da livre movimentação do adversário é proibido quer ele seja feito deliberadamente ou não.

Esta lei aplica-se independentemente do facto do jogador possuir ou não a bola e mesmo se a bola estiver na outra zona.

Esta regra não obriga os jogadores a ceder passagem a outro jogador, isto é, a cada jogador é permitido posicionar-se onde pretender. Ele só será punido quando se movimentar de repente para o caminho de um opositor em deslocamento, tornando inevitável uma colisão.

Uma infração cometida por um atacante é punida pela atribuição de um recomeço de jogo.

Uma infração cometida por um defesa é punida com a atribuição de um recomeço de jogo quando é uma infração leve e com a atribuição de um livre quando é uma infração grave.

Exemplos de defesa incorreta são:

- *empurrar,*
- *deitar ao chão,*
- *cair sobre um adversário parado após o salto,*
- *impedir um oponente de se levantar ou de saltar,*
- *colocar-se na trajetória 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. Infração ocorre quando o adversário é forçado a fazer um trajeto mais longo para evitar as pernas ou os braços do jogador

Um jogador pode colocar-se no caminho do oponente desde que:

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

j) Defender excessivamente um adversário

Ao defesa é permitido impedir o lançamento da bola na direção desejada por ações que levem a que a bola seja enviada contra a sua mão ou braço.

Uma infração cometida por um atacante é punida pela atribuição de um recomeço de jogo.

Uma infração cometida por um defesa é punida pela atribuição de um recomeço de jogo quando é uma infração leve e pela atribuição de um livre quando é uma infração grave.

A oposição só é permitida na medida em que a bola é impedida de seguir na direção desejada. Os movimentos do 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 permitido ao defesa bloquear a bola colocando o braço na trajetória desta, mas ele não pode:

- impedir o movimento livre do corpo do seu oponente bloqueando o braço em vez da bola
- bater na bola ou atingir o braço que efetua o passe, isto é, o braço ou mão do defesa não pode deslocar-se rapidamente no sentido da bola de forma a que o contato com a bola tenha lugar antes desta ter saído da mão do adversário.

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

Quando o braço ou a mão que tenta bloquear a bola se desloca no sentido da trajetória do braço do atacante, para contrariar o envio da bola, não existe infração se o defesa tocar na bola após esta já ter saído da mão do atacante.

Se o contato é feito quando a bola ainda está nas mãos do atacante, então não é falta quando o braço do defensor se encontra em repouso. Por outro lado, uma infração é cometida quando o braço se dirige para a bola e contacta com a bola antes desta ser passada.

Se a bola já tiver sido passada, isto é, se a bola já tiver saído da mão do adversário, não deve ser considerada uma infração a esta regra. No entanto, se a ação de bater for efetuada de forma perigosa, por exemplo, na direção da cara do adversário, então a ação deverá ser punida sob 3.6 r.

Se o contato for superficial e não afetar o passe, então o árbitro pode aplicar a lei da vantagem e permitir que o jogo prossiga.

Uma intervenção firme por parte do árbitro tem de ser tomada quando a ação de defender degenera em "bater" mesmo quando o passe não é falhado (excetuo quando desse passe resulte uma oportunidade de marcar golo: o árbitro deve esperar pelo resultado e só depois advertir o jogador faltoso).

k) Defender um adversário do sexo oposto no cato de lançamento ou de passe

Uma infração cometida por um atacante é punida pela atribuição de um recomeço de jogo.

Uma infração cometida por um defesa é punida pela atribuição de um livre

Só há lugar à marcação de uma falta quando o jogador que está em posse da bola está realmente a tentar passar a bola ou lançar ao cesto. Qualquer ação que impeça o passe ou lançamento deve considerada como defender.

Qualquer distância superior à combinação do comprimento dos braços dos dois jogadores envolvidos implica que não está a haver defesa e, por isso, nenhuma transgressão está a ser cometida.

l) Defender um adversário que já esteja a ser defendido por outro jogador

Uma infração cometida por um atacante é punida pela atribuição de um recomeço de jogo.

Uma infração cometida por um defesa é punida pela atribuição de um livre.

Tal como no §3.6 k só há lugar à marcação de falta quando o jogador que está em posse da bola está realmente a tentar passar a bola ou lançar ao cesto.

Qualquer ação que impeça o passe ou lançamento deve considerada como defender. 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 §3.6 n. se isto acontecer e o atacante lançar, não há dúvida que quebrada a regra §3.6 l (ver notas explicativas §3.6 n). No entanto, se o defensor que chegou primeiro não preencher as condições previstas em §3.6 n e o lançamento ou passe para um jogador em posição livre para lançar, falha devido à ação de dois ou mais defensores, então uma penalidade deve ser marcada.

m) Jogar fora do campo

Uma infração cometida é punida pela atribuição de um recomeço de jogo.

Um jogador está fora do campo quando ele toca as linhas limítrofes ou o terreno fora da sua zona ou salta tocando as linhas limítrofes ou o terreno fora da sua zona. Jogar significa tanto tocar a bola como defender um adversário.

É permitido fazer o seguinte sem infringir esta regra:

- agarrar ou tocar a bola quando ela está por cima de uma das linhas, desde que o jogador esteja dentro do campo
- tocar a bola, quando o jogador está em trajetória aérea fora do campo, (desde que tenha feito a impulsão dentro do campo)

n) Lançar de uma posição defendida

O lançamento deve ser considerado defendido quando um atacante está **parado** e este lança enquanto o defesa satisfaz cada uma das seguintes condições:

- **ele deve realmente tentar bloquear a bola**
- enquanto tenta realmente bloquear a bola ele deve:
 - (i) estar à distância de um braço do atacante
 - (ii) ter a face voltada para o lançador
 - (iii) estar mais próximo do poste que o atacante

Se o atacante estiver tão próximo do poste que o seu defensor não consiga colocar-se mais próximo do poste, então a condição iii) pode não ser cumprida se o defensor e o atacante estiverem em lados opostos do poste e todas as restantes condições sejam cumpridas.

Uma infração cometida é punida pela atribuição de um recomeço de jogo

o) Lançar após aproveitar o bloqueio de outro atacante

Um bloqueio ocorre quando um defensor, que está numa posição de defesa ao lançamento, não pode seguir o seu atacante porque este adota uma trajetória que passa tão perto de outro atacante que leva o defensor a colidir ou sendo provável que colida, com este segundo atacante, sendo, por isso, forçado a abdicar da sua posição de defesa.

Um bloqueio ocorre igualmente quando um defensor que está a defender a um braço de distância do atacante, não pode seguir este atacante, porque este adota uma trajetória que passa tão perto de outro atacante que leva o defensor a colidir, ou sendo provável que colida, com este segundo atacante, sendo, por isso, forçado a abdicar da sua posição de defesa a um braço de distância do atacante.

Um bloqueio em si não é uma infração, mas sim lançar após beneficiar de um bloqueio.

Uma infração cometida é punida pela atribuição de um recomeço de jogo.

Também não é possível executar um passe para um companheiro para melhorar a sua posição, receber novamente a bola e depois lançar, isto após ter beneficiado do bloqueio feito anteriormente.

- p) Marcar diretamente de um recomeço de jogo
Uma infração cometida é punida pela atribuição de um recomeço de jogo, marcada imediatamente em frente ao cesto defensivo.
- q) Lançar quando um jogador joga sem opositor direto
Isto ocorre quando uma equipa tem apenas três defesas e joga contra quatro atacantes. Esta vantagem numérica de um ataque ter mais um atacante ocorre quando um jogador abandona o jogo devido a lesão, etc, não sendo substituído, ou quando um jogador sai o campo por ter sido sancionado com um cartão amarelo ou vermelho (ver §2.3f).

Quando um jogo sai do campo devido à sanção de um cartão amarelo ou vermelho (ver §2.3f), a regra de não se lançar sem opositor direto, não se aplica.

Nos outros casos, quando um jogador sai do campo por lesão, etc, o treinador da equipa atacante deve informar o árbitro e o outro treinador, qual dos seus atacantes não lança.

O treinador tem o direito de modificar a sua decisão durante o jogo, mas antes deve informar o árbitro e o outro treinador numa altura de paragem do jogo (isto é, quando o árbitro tiver apitado devido a uma infração, cesto marcado, etc). A alteração de atacante é permitida apenas uma vez em cada período (Q) de jogo.

Pode ser marcado um cesto proveniente de uma penalidade executada por um jogador sem oponente.

Uma infração cometida é punida pela atribuição de um recomeço de jogo.

- r) Influenciar um lançamento deslocando o poste

Se o poste for deslocado por um defesa – se resultar na bola a entrar no cesto, o golo deve ser contabilizado; se o árbitro for da opinião que o deslocamento do poste impediu a bola de entrar no cesto, deve ser atribuído um livre; caso contrário, a ação do defesa de deslocar o poste deve ser atribuída por um recomeço de jogo.

Se o poste for deslocado por um atacante e a bola entrar no cesto, então um recomeço de jogo será concedido à equipa que defende e o golo não é contabilizado.

O árbitro não deverá apitar se o poste for deslocado por um defesa mas a bola falhar o alvo por tal margem que este facto não influenciaria de qualquer forma o resultado do lançamento.

- s) Usar o poste para saltar, correr ou para se afastar rapidamente (mudar de direção)
Uma infração cometida por um atacante é punida pela atribuição de um recomeço de jogo.
Uma infração cometida por um defesa é punida pela atribuição de um livre.

Exemplos da utilização do poste:

- Saltar mais alto
- Mudar de direção mais rapidamente com a ajuda do poste

- Empurrar o poste para se afastar mais rapidamente

t) **Jogar de forma perigosa**

Uma infração cometida por um atacante é punida pela atribuição de um livre.

Um exemplo disto é quando um atacante força o seu defesa, que se encontra à distância de um braço, a colidir com velocidade contra outro atacante. Esta situação ocorre quando um atacante toma o seu caminho de forma a que, conseqüentemente, força o seu defesa, que se encontra à distância de um braço, a colidir com velocidade contra outro atacante. O defesa, necessariamente, não pode aperceber-se, ou aperceber-se demasiado tarde, que um atacante se encontra no seu caminho.

Na situação descrita anteriormente, pode acontecer que o defesa provoque a colisão com outro atacante propositadamente, apesar de ter perfeita noção da colocação do atacante, ou que se aperceba dessa situação a tempo de evitar a colisão. Neste caso, o árbitro tem de punir o defesa marcando um livre para a equipa atacante

3.7) Bola fora

A bola é considerada fora logo que ela toca

- uma linha limítrofe do terreno de jogo,
- o solo, uma pessoa ou um objeto fora do terreno de jogo
- o teto ou um objeto acima do terreno de jogo.

No caso de uma bola fora, é marcado um recomeço de jogo contra a equipa que tocou em último lugar a bola. O recomeço de jogo é marcado nas mesmas condições referidas em §3.9.

O terreno de jogo não é tridimensional. Por isso, é permitido tocar a bola, onde quer que seja, novamente para a área de jogo desde que a bola não tenha tocado nenhuma das coisas listadas anteriormente e a regra §3.6 m) não tenha sido violada.

3.8) Bola ao ar

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

O mesmo se aplica quando o jogo tem de recomeçar sem que nenhum dos lados tenha direito à bola.

O lançamento de bola ao ar é executado da seguinte forma:

O árbitro escolhe dois jogadores da respetiva zona, que têm de ser do mesmo sexo e se possível aproximadamente da mesma altura. Os dois jogadores tomam as suas posições um de cada lado do árbitro, sendo o defesa o primeiro a colocar-se no sítio desejado. O árbitro lança a bola ao ar entre os dois jogadores por forma a que esta atinja o ponto mais alto da sua trajetória fora do alcance dos jogadores e nesse momento apita para indicar o recomeço do jogo. Estes dois jogadores só podem tocar na bola após esta atingir o ponto mais elevado da sua trajetória. Os outros jogadores devem manter uma distância de pelo menos 2,5 m do local do lançamento e só podem tocar na bola após um dos dois jogadores selecionados o ter feito ou após a bola ter tocado o solo.

3.9) Recomeço de jogo

a) **Quando marcar um recomeço de jogo**

Um recomeço de jogo é atribuído à equipa oposta após uma infração da equipa atacante ou uma infração leve da equipa defensora, após o árbitro ter indicado que uma das regras do §3.6 foi violada. Se a equipa que cometeu a infração tiver a posse de bola, esta tem que ser largada imediatamente, senão um cartão amarelo pode ser atribuído, aplicando as conseqüências descritas em §2.3f.

b) **Local do recomeço de jogo**

O recomeço de jogo é marcado no local onde a infração foi cometida. Se a infração for cometida contra uma certa pessoa (§3.6 h, i, j, k, l e algumas vezes m), então o recomeço de jogo é marcado no local onde essa pessoa se encontrava.

c) **Como marcar um recomeço de jogo**

No momento em que o marcador do recomeço de jogo tem, ou pode ter, a bola nas suas mãos, deve colocar a bola em jogo o mais depressa possível. Esta ação deve ser feita sem o apito do árbitro. O mesmo se aplica a um recomeço de jogo após golo sofrido, em que o mesmo deve ser marcada debaixo do cesto, sem apito do árbitro.

Um jogador não pode impedir o recomeço de jogo, quer passiva, quer ativamente.

A bola é colocada em jogo quando tiver percorrido, pelo menos, 2.50 m desde o local onde foi marcado o recomeço de jogo (medido no solo). Nenhum jogador de ambas as equipas pode tocar na bola até esta ter percorrido 2.50 m desde o local de marcação do recomeço de jogo.

Se o marcador do recomeço de jogo, não colocar a bola em jogo o mais depressa possível, o árbitro pode penalizar esta ação atribuindo um recomeço de jogo para a equipa adversária.

O marcador do recomeço de jogo não pode marcar cesto diretamente do recomeço de jogo. Ele só pode marcar cesto quando a bola for posta em jogo e tiver sido tocada por outro jogador. Uma infração deve ser punida com um recomeço de jogo para a equipa defensora, marcado debaixo do poste.

Quando o marcador do recomeço de jogo tocar uma linha limítrofe, ou o terreno de jogo para além das linhas limítrofes, após o árbitro apitar para indicar a marcação do recomeço de jogo e antes da bola ter saído das suas mãos, o árbitro atribui, respetivamente, um recomeço de jogo para a equipa oposta (ver §3.6 m) ou marca bola fora (ver §3.7).

Uma infração cometida por um adversário ao recomeço de jogo é punida com a atribuição de um livre e pode ser considerado comportamento incorreto caso seja repetido.

3.10) Livre

a) Quando marcar um livre

Um livre é atribuído à equipa atacante após o árbitro ter indicado que uma das regras no §3.6 foi violada com uma infração grave pela equipa defensora. Se a equipa que cometeu a infração tiver a posse de bola, esta tem que ser largada imediatamente, senão um cartão amarelo pode ser atribuído, aplicando as consequências descritas em §2.3f.

b) Local do livre

O livre deve ser marcado num ponto virtual 2.5 m à frente do cesto. O livre também pode ser marcado no local onde ocorreu a infração.

c) Como marcar um livre

Assim que o árbitro indica a marcação de um livre, o jogador sofreu a falta deve informar o árbitro se deseja marcar o livre no mesmo local ou a 2.5 m à frente do cesto. No caso de ser a última, o jogador deve dirigir-se para o local o mais depressa possível. Assim que o jogador assume a posição, o livre deve ser marcado no máximo em quatro segundos.

Um jogador não pode impedir o adversário de marcar o livre. Uma infração deve ser punida por a atribuição de um novo livre 2.5 m à frente do poste e com um cartão amarelo. Um golo marcado devido à repetição de um livre, com atribuição de cartão amarelo, não deve ser considerado como um golo sob a regra §2.3f.

Se necessário, um período pode ser prolongado até que a marcação do livre seja efetuada, até ser claro que o lançamento entrou, ou não, no cesto, como resultado direto da marcação do livre.

Se um jogador não lançar a bola a cesto e decidir passar a bola para um colega, ou se não se dirigir o mais depressa possível para o local do livre, é considerado que infringiu a regra §3.6 g – jogo passivo.

3.11) Excedo o tempo permitido para ter a posse de bola

Exceto no caso de estar a ser defendido com muita pressão, um jogador não pode ter a posse de bola por mais do que quatro segundos.

Uma infração cometida é punida pela atribuição de um recomeço de jogo.