



REGRAS DO CORFEBOL

2026

Tradução oficial de *The Rules of Korfball 2026* (International Korfball Federation)

Em vigor a partir de 1 de outubro de 2026

Federação Portuguesa de Corfebol
Conselho de Arbitragem

© IKF – Playing Rules Committee, junho de 2026. Todos os direitos reservados.

Índice

Nota de edição	4
Como ler este documento	4
Glossário	5
Definição e introdução	6
1 Campo	7
1.1 Área de jogo	7
1.2 Terreno de jogo	7
1.3 Linhas limite	7
1.4 Marca de penalidade	7
1.5 Área de penalidade	8
1.6 Área do livre	8
1.7 Área circundante	9
1.8 Zona dos bancos	9
1.9 Zona de substituição	9
2 Material	9
2.1 Postes	9
2.2 Cestos	10
2.3 Bola	10
3 Equipamento	10
3.1 Mesa do júri	10
3.2 Relógio de jogo	10
3.3 Shot-clock	11
3.4 Marcador	11
4 Pessoas	11
4.1 Jogadores	11
4.2 Jogadores suplentes	11
4.3 Capitão	11
4.4 Treinador	12
4.5 Treinador-adjunto	12
4.6 Outras pessoas ligadas à equipa	12
4.7 Dupla de arbitragem	12
4.8 Júri	14
4.9 Cronometrista	14
4.10 Operador de shot-clock	14
4.11 Marcador	14
5 Jogo	15

5.1	Equipas	15
5.2	Tempo de jogo	15
5.3	Golo de ouro	16
5.4	Início do jogo.....	16
5.5	Golos	17
5.6	Mudança de zonas e troca de meio-campo.....	17
5.7	Bola de saída	17
5.8	Desconto de tempo.....	17
5.9	Substituições de jogadores	18
5.10	Tratamento de jogadores lesionados	19
6	Infrações às regras.....	19
6.1	Correr com a bola	19
6.2	Jogar sozinho.....	20
6.3	Lançar de uma posição defendida	20
6.4	Lançar após bloqueio a outro atacante	21
6.5	Entregar a bola na mão de outro jogador da mesma equipa	22
6.6	Defender um adversário do género oposto no ato de passar ou lançar	22
6.7	Jogar a bola com a perna ou o pé	22
6.8	Tocar ou agarrar o poste.....	22
6.9	Jogo passivo	22
6.10	Marcar da zona de defesa da equipa atacante ou diretamente de uma bola de saída, bola fora, recomeço ou livre	23
6.11	Defender excessivamente um adversário.....	23
6.12	Empurrar, agarrar ou obstruir um adversário	24
6.13	Jogar de forma perigosa	25
6.14	Jogar fora da sua zona	25
6.15	Bola fora	25
6.16	Ultrapassar o tempo-limite permitido na zona de ataque	26
7	Sanções e disciplina	27
7.1	Tipos de sanção.....	27
7.2	Play-on	28
7.3	Recomeço.....	28
7.4	Livre.....	29
7.5	Penalidade	31
7.6	Disciplina	32
8	Sinais dos árbitros.....	34
8.1	Sinais sobre o jogo	34
8.2	Sinais sobre as infrações às regras.....	35

8.3 Sinais sobre as sanções e a disciplina	39
Anexo A — Exceções e recomendações para os Regulamentos de Competição.....	41
6.17 Lançar quando se joga sem opositor direto	43
Anexo B — Alterações face às regras da IKF de 2025	44
Regras do Corfebol	44
Exceções e recomendações para os RC (Anexo A)	45

Nota de edição

Estas são as Regras do Corfebol em vigor em todas as competições nacionais organizadas pela Federação Portuguesa de Corfebol (FPC). O texto é a tradução oficial de *The Rules of Korfball 2026*, adotadas pela International Korfball Federation (IKF) e válidas desde 1 de setembro de 2026.

- **Autoria e propriedade:** IKF — Playing Rules Committee, junho de 2026, todos os direitos reservados. A IKF exige que qualquer reprodução identifique o autor e a propriedade.
- **Tradução e adaptação:** Conselho de Arbitragem da FPC.
- **Entrada em vigor:** 1 de outubro de 2026 (época 2026/2027).
- **Revogação:** substituem *As Regras de Corfebol e notas explicativas* publicadas pela FPC (2.ª edição, 2018) e a prática, seguida desde então, de indicar como documento oficial a versão original em inglês das regras da IKF.
- **Âmbito:** aplicam-se na íntegra às principais competições seniores nacionais. Nestas competições, qualquer ajuste excecional exige justificação e aprovação prévia da IKF. Nos escalões de formação e nas divisões inferiores, os Regulamentos de Competição (RC) da FPC podem adaptar algumas regras, apenas dentro das exceções do Anexo A, que traduz o documento da IKF *The Rules of Korfball – Exceptions and Recommendations for Competition Regulations*.
- **Prevalência:** em caso de dúvida de interpretação, prevalece a versão original em inglês publicada pela IKF.

Como ler este documento

- A numeração dos capítulos e das regras é a da IKF, para facilitar a consulta cruzada com o original.
- Sempre que se usa o masculino genérico (jogador, atacante, defesa, treinador), entende-se que abrange também o feminino.

Glossário

Os termos seguintes fazem parte integrante das regras. Entre parênteses, o termo original da IKF. Por opção da FPC, o termo play-on mantém-se em inglês.

Termo	Definição
Bater a bola (<i>beating the ball</i>)	Movimento rápido do braço em direção à bola, de tal forma que o contacto com a bola acontece antes de esta sair das mãos do adversário.
Bola de saída (<i>throw off</i>)	Ver 5.7.
Contacto controlado (<i>contact, controlled</i>)	Forma admissível de contacto entre jogadores, que não dá vantagem a nenhum deles sobre o outro.
Contacto descontrolado (<i>contact, uncontrolled</i>)	Forma inadmissível de contacto entre jogadores, que dá a um deles uma vantagem desleal sobre o outro.
Defender (<i>hindering</i>)	Forma admissível de impedir um adversário de lançar, passar ou receber a bola.
Defesa passiva (<i>passive hindering</i>)	O adversário impede que a bola seja posta rapidamente em jogo por se colocar à distância de um braço, à frente do executante, sem o impedir com qualquer movimento dos braços ou do corpo.
Distância de um braço (<i>arm's length</i>)	Comprimento do braço do defensor, medido em cada posição (vertical, fletido, com os pés no chão ou em salto) até ao adversário. Mede-se desde o defensor, na sua posição, até ao tronco do atacante. É uma das quatro condições para decidir se um lançamento é defendido.
Jogador / jogadora (<i>female or male player</i>)	Ver a Política de Género da IKF (<i>IKF Gender Policy</i>) para a definição de jogadora e de jogador.
Jogo perigoso (<i>playing in a dangerous manner</i>)	Forma de jogar que é perigosa para outro jogador.
Obstruir (<i>holding off</i>)	Forma admissível de usar o corpo para manter ou ocupar uma posição, quando o corpo é usado de modo que o adversário consiga evitar a colisão.
Oportunidade de lançamento (<i>shooting chance</i>)	Possibilidade de lançar de uma posição livre.
Oportunidade de marcar (<i>scoring chance</i>)	Oportunidade de lançamento com uma possibilidade razoável a grande de marcar.
Pé eixo (<i>pivot foot</i>)	Pé de apoio que o jogador tem de manter no lugar enquanto move a outra perna ou roda o corpo.
Play-on	Ver 7.2.
Posse de bola protegida (<i>protected ball possession</i>)	Sempre que um jogador tem a bola razoavelmente controlada, segurando-a com uma ou duas mãos ou deixando-a assente na(s) palma(s) da(s) mão(s) ou nos dedos, e nenhum adversário lhe pode tirar.
RC (CR)	Regulamentos de Competição ou regulamentos do jogo.

Termo	Definição
Secretários técnicos	Designação usada pela FPC para o conjunto formado pelo marcador, pelo cronometrista, pelo operador de shot-clock e pelo responsável pela ficha de jogo (ver 4.8 a 4.11).
Tentar ativamente bloquear a bola (actually trying to block the ball)	Uso consciente dos braços e/ou das mãos, de forma admissível, para impedir que a bola seja passada ou lançada.
Zona livre de obstáculos (obstacle free zone)	Zona da área de jogo chamada área circundante, onde não são permitidos obstáculos (tudo o que dificulte, obstrua, retenha ou cause problemas).

Definição e introdução

O corfebol é um desporto jogado com as mãos, num terreno de jogo retangular, em que duas equipas mistas tentam lançar uma bola para dentro do cesto da equipa adversária. As suas principais características são a polivalência técnica, o jogo cooperativo, o contacto físico controlado, a igualdade de género, o direito do jogador à posse de bola protegida e a possibilidade de marcar a partir de qualquer ponto, a 360° em redor do cesto.

As regras aqui publicadas são as regras oficiais do corfebol. Devem ser aplicadas na íntegra, sem recurso a quaisquer “exceções”, em todas as principais ligas nacionais seniores e nos campeonatos ou taças nacionais, nos jogos internacionais amigáveis e nos eventos oficiais, patrocinados ou reconhecidos pela IKF. Qualquer desvio a estas regras tem de ser comunicado oficialmente à IKF antes do início da época, do jogo, da série de jogos ou do evento. Um desvio não comunicado oficialmente à IKF é considerado uma violação dos Regulamentos da IKF. Se o desvio constituir uma experiência oficial, é necessária autorização prévia do Playing Rules Committee da IKF.

Nas competições de nível inferior e de formação, algumas regras podem ser adaptadas às diferentes competições e circunstâncias locais, de acordo com *The Rules of Korfball – Exceptions and Recommendations for Competition Regulations*. É nesse documento que se descrevem as exceções e recomendações em que os RC podem alterar ou adaptar os requisitos das regras principais.

As regras usam várias palavras e expressões que fazem parte integrante das mesmas; as suas definições constam do glossário.

Cada regra está organizada da seguinte forma:

- (i) descrição da regra;
- (ii) condições de aplicação;
- (iii) exemplos de aplicação, quando necessário.

As notas explicativas ajudam no controlo do jogo:

- (i) descrevem, quando necessário, exemplos em que a regra não se aplica;
- (ii) dão explicações mais detalhadas.

1 Campo

1.1 Área de jogo

A área de jogo é constituída pelo terreno de jogo, a área circundante, a zona dos bancos, as zonas de substituição e a mesa do júri (ver Diagrama 1).

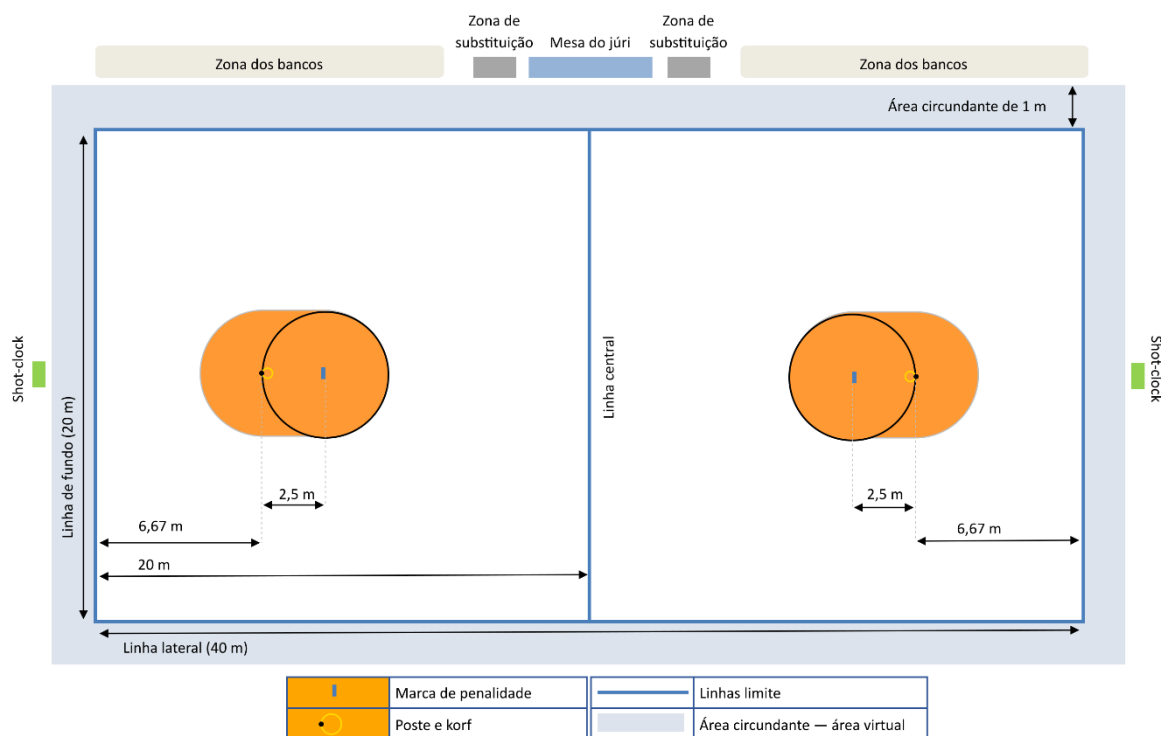


Diagrama 1 – Área de jogo

1.2 Terreno de jogo

O terreno de jogo mede 40 x 20 m e está dividido em duas zonas iguais por uma linha central, paralela às linhas de fundo (ver Diagrama 1).

A altura livre tem de ser de, pelo menos, 7 m. O piso tem de ser plano, sem poeira e não escorregadio.

1.3 Linhas limite

O terreno de jogo é delimitado pelas linhas limite — linhas de fundo, linhas laterais e linha central — marcadas com linhas claramente visíveis, com 3,0 a 5,0 cm de largura (ver Diagrama 1).

O terreno de jogo também pode ser marcado com fita adesiva de 3,0 a 5,0 cm de largura, colada ao piso.

1.4 Marca de penalidade

À frente de cada poste, do lado do centro do terreno, marca-se uma linha com cerca de 15,0 cm por 5,0 cm (ver Diagrama 1, Diagrama 2 e Diagrama 3).

A extremidade da marca mais afastada do poste tem de estar a 2,50 m da frente do poste.

1.5 Área de penalidade

Área marcada no terreno à volta de cada poste, com 2,50 m em todas as direções a partir da marca de penalidade, do poste e de qualquer ponto da linha imaginária entre a marca e o poste (ver Diagrama 1 e Diagrama 2).

Esta área pode ser marcada com uma cor sólida que contraste com as outras linhas e com a superfície do terreno, ou com linhas fixas no piso que mostrem os seus limites.

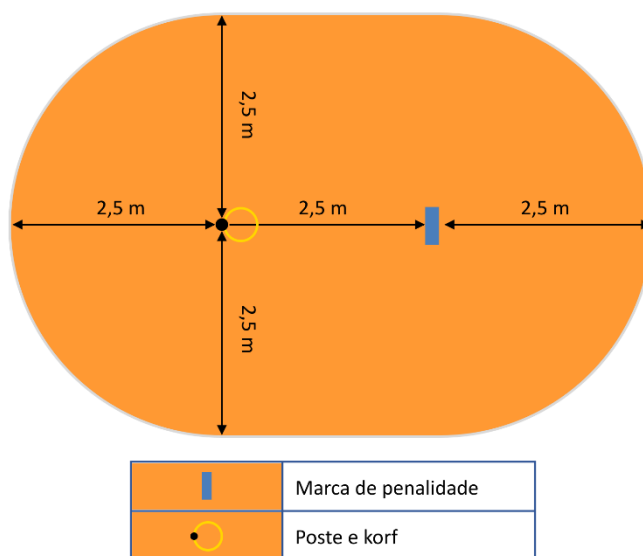


Diagrama 2 – Área de Penalidade

1.6 Área do livre

Círculo com 2,50 m de raio, medido a partir do centro da marca de penalidade, na extremidade da marca mais afastada do poste (ver Diagrama 1 e Diagrama 3).

Esta área pode ser marcada com uma cor sólida que contraste com as outras linhas e com a superfície do terreno, ou com linhas fixas no piso que mostrem os seus limites.

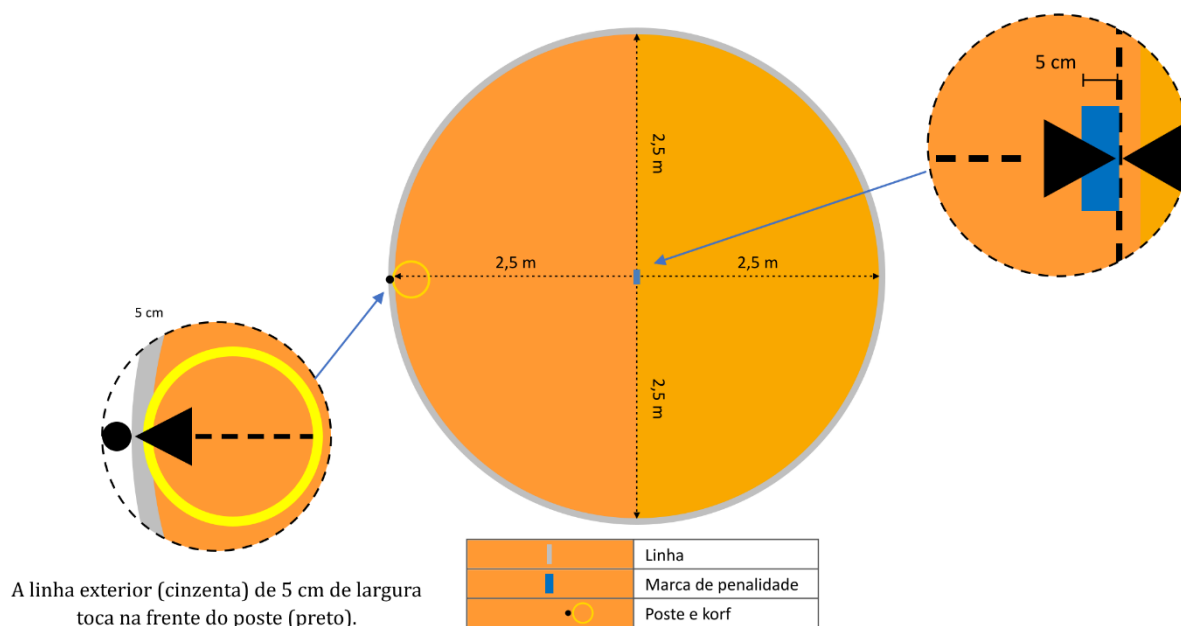


Diagrama 3 – Área do livre

1.7 Área circundante

A área circundante tem, pelo menos, 1 m de largura e rodeia o terreno de jogo. Tem de estar livre de obstáculos (ver Diagrama 1).

1.8 Zona dos bancos

Os dois bancos são colocados fora da área circundante, junto a uma das linhas laterais, um de cada lado da mesa do júri (ver Diagrama 1).

1.9 Zona de substituição

Retângulo de 90 cm por 60 cm, ou círculo com 90 cm de diâmetro, marcado no piso fora da área circundante, entre a extremidade de cada banco e a mesa do júri (ver Diagrama 1).

2 Material

2.1 Postes

Os postes, com um diâmetro exterior de 4,5 a 8,0 cm, são fixados perpendicularmente no piso, em cada uma das zonas, num ponto a meio das duas linhas laterais e a uma distância da linha de fundo igual a um sexto do comprimento do terreno de jogo (ver Diagrama 1).

Os postes devem ser redondos e podem ter extremidades quadradas para facilitar a ligação ao cesto ou às bases. Podem ser de tubo metálico ou de material sintético. Se for usado material sintético, o seu comportamento tem de ser semelhante ao do tubo metálico.

Quando não for possível fixar o poste ao piso, pode ser fixado a uma base metálica larga e suficientemente pesada, desde que cumpra os seguintes requisitos:

- ✓ ser completamente plana;
- ✓ ter no máximo 1,0 cm de espessura;
- ✓ a ligação do poste ser feita de modo que os jogadores não tropecem nela nem se lesionem ao passar ou cair junto dela;

- ✓ não ter ligações cruzadas à base;
- ✓ garantir a estabilidade do poste, por exemplo fixando a base ao piso com fita adesiva.

2.2 Cestos

Em cada poste é fixado um cesto sintético aprovado pela IKF.

O cesto tem de:

- ✓ ser cilíndrico e sem fundo;
- ✓ ter o bordo superior a 3,50 m do solo e paralelo a este;
- ✓ ser igual ao outro, de cor amarela forte e contrastante;
- ✓ estar virado para o centro do terreno.

Dimensões do cesto:

- ✓ 23,5 a 25,0 cm de altura;
- ✓ 39,0 a 41,0 cm de diâmetro interior no bordo superior;
- ✓ 40,0 a 42,0 cm de diâmetro interior na base;
- ✓ 2,0 a 3,0 cm de largura do aro superior.

O método de fixação do cesto ao poste tem de cumprir as seguintes condições:

- ✓ o cesto não se pode mover em relação ao poste;
- ✓ o poste não pode sobressair acima do cesto.

Para mais pormenores, ver o Regulamento de Cestos da IKF (*IKF Korf Regulations*).

2.3 Bola

O corfebol joga-se com uma bola redonda n.º 5, de um tipo aprovado pela IKF. O perímetro deve ser de 68,0 a 70,5 cm e o peso tem de estar entre 445 g e 475 g, inclusive.

A bola tem de ser insuflada à pressão nela indicada, de modo que, largada sobre o piso de uma altura de cerca de 1,80 m (medida a partir da base da bola), ressalte até uma altura entre 1,10 m e 1,30 m (medida até ao topo da bola).

A bola deve ter um padrão impresso de, pelo menos, duas cores. Este padrão tem de ser simétrico, de modo que a bola, ao rodar, não perca o efeito visual de ser redonda.

Para mais pormenores, ver o Regulamento de Bolas da IKF (*IKF Ball Regulations*).

3 Equipamento

3.1 Mesa do júri

Colocada fora da área circundante, junto à mesma linha lateral da zona dos bancos e em frente à linha central (ver Diagrama 1).

Os painéis de controlo do shot-clock, do relógio de jogo e do marcador ficam na mesa do júri.

3.2 Relógio de jogo

O relógio de jogo é composto por um mostrador de tempo e um sinal sonoro. Tem de estar colocado fora da área circundante, ou por cima da área de jogo, num local claramente visível da mesa do júri, da zona dos bancos e do público.

O sinal sonoro deve ser suficientemente potente para ser ouvido facilmente nas condições mais adversas ou ruidosas.

3.3 Shot-clock

Os shot-clocks devem ser colocados fora da área circundante, a uma altura mínima de 0,90 m, num local claramente visível perto do centro de cada linha de fundo (ver Diagrama 1).

O sinal sonoro deve ser suficientemente potente para ser ouvido facilmente nas condições mais adversas ou ruidosas.

3.4 Marcador

O marcador mostra o resultado do jogo. Tem de estar colocado fora da área circundante, ou por cima da área de jogo, num local claramente visível da mesa do júri, da zona dos bancos e do público.

4 Pessoas

4.1 Jogadores

Os jogadores de cada equipa têm de:

- ✓ usar um equipamento desportivo igual e numerado, suficientemente diferente do da outra equipa;
- ✓ usar calçado desportivo adequado;
- ✓ não usar objetos que possam ser considerados perigosos, exceto se estiverem cobertos com fita adesiva ou fixados de forma a deixarem de ser perigosos;
- ✓ ter as unhas curtas e lisas.

São exemplos de objetos perigosos: óculos sem aros, pulseiras, colares, brincos, relógios e anéis.

Por se tratar de um desporto misto, são admitidas pequenas diferenças entre o equipamento masculino e o feminino da mesma equipa, desde que tenham aspeto semelhante e as mesmas cores.

4.2 Jogadores suplentes

O número máximo de suplentes é seis (três homens e três mulheres). Devem permanecer sentados no banco durante o jogo, exceto para aquecer antes de uma substituição.

4.3 Capitão

Um jogador de cada equipa é o capitão. Tem de ser um jogador que inicia o jogo e mantém-se capitão durante todo o jogo. Só pode deixar esta função se deixar de participar no jogo por lesão ou por cartão vermelho. Nesse caso, tem de ser designado outro jogador como capitão.

O capitão usa uma braçadeira ou fita claramente visível, de cor contrastante com a camisola, na parte superior do braço (ou, em camisolas sem mangas, sobre um dos ombros). Representa a equipa e é responsável pela conduta correta dos seus jogadores.

O capitão tem o direito de chamar a atenção dos árbitros para tudo o que considere desejável para o bom decurso do jogo. Esta abordagem tem de ser feita de forma razoável e correta, de boa-fé e não demasiado frequente. O uso indevido deste direito e/ou a crítica aos árbitros devem ser considerados comportamento incorreto (ver 7.6).

Na ausência do treinador e do treinador-adjunto, o capitão assume também as tarefas do treinador.

4.4 Treinador

Cada equipa é acompanhada por um treinador, que tem de estar sentado no banco atribuído à equipa.

O treinador pode sair do seu lugar no banco, sem perturbar os outros, mantendo-se junto a qualquer ponto da linha lateral onde estão os bancos e fora do terreno de jogo, para:

- ✓ dar instruções aos jogadores da sua equipa;
- ✓ pedir e/ou usar um desconto de tempo (ver 5.8);
- ✓ pedir e executar uma substituição (ver 5.9).

O treinador é responsável pelas ações e pelo comportamento do treinador-adjunto e das outras pessoas ligadas à equipa sentadas no banco.

Espera-se que o treinador se apresente à dupla de arbitragem antes do início do jogo.

Entrar no terreno de jogo sem autorização dos árbitros, ou usar indevidamente o direito de sair do seu lugar no banco, deve ser considerado comportamento incorreto (ver 7.6).

Se o treinador participar no jogo como jogador, deixa de ser considerado treinador e perde os direitos de treinador.

Se, em qualquer momento, não estiver presente o treinador nem o treinador-adjunto, as tarefas acima passam para o capitão (ver 4.3).

4.5 Treinador-adjunto

Cada equipa pode também ser acompanhada por um treinador-adjunto, que tem de estar sentado no banco atribuído à equipa. Sempre que o treinador estiver sentado no banco, o treinador-adjunto pode sair do seu lugar, sem perturbar os outros, mantendo-se junto a qualquer ponto da linha lateral onde estão os bancos e fora do terreno de jogo, para:

- ✓ dar instruções aos jogadores da sua equipa.

Espera-se que o treinador-adjunto se apresente à dupla de arbitragem antes do início do jogo.

Entrar no terreno de jogo sem autorização dos árbitros, ou usar indevidamente o direito de sair do seu lugar no banco, deve ser considerado comportamento incorreto (ver 7.6).

Se o treinador-adjunto participar no jogo como jogador, deixa de ser considerado treinador-adjunto e perde os respetivos direitos.

O treinador-adjunto só assume as tarefas do treinador quando este deixar de estar presente.

4.6 Outras pessoas ligadas à equipa

Podem sentar-se no banco, no máximo, três (3) outras pessoas ligadas à equipa, além do treinador e do treinador-adjunto (ou quatro (4), se não houver treinador-adjunto). Todas têm de permanecer sentadas no banco durante o jogo, exceto o elemento da equipa médica, que pode sair do banco para examinar/tratar um jogador lesionado e só pode entrar no terreno de jogo com autorização dos árbitros.

4.7 Dupla de arbitragem

O controlo do jogo cabe exclusivamente à dupla de arbitragem. Ambos os árbitros têm os mesmos poderes para o exercer. Têm de usar um equipamento suficientemente diferente do das equipas em jogo.

São tarefas da dupla de arbitragem:

a) Decidir sobre a adequação do pavilhão, do terreno de jogo, do material e do equipamento

Antes do jogo, os dois árbitros verificam que todas as condições (de acordo com os capítulos 1, 2 e 3) cumprem os requisitos e que se mantêm durante o jogo. Não podem tolerar incumprimentos nesta matéria.

Obstáculos perigosos no pavilhão ou um piso muito escorregadio são motivo para cancelar o jogo.

Os árbitros têm de estar conscientes da sua responsabilidade quanto a lesões e doenças que os jogadores possam sofrer devido a condições desfavoráveis da área de jogo. Podem presumir que os jogadores estão de boa saúde.

b) Indicar o início, a interrupção e o recomeço do jogo

Para iniciar, interromper ou recomeçar o jogo, um dos árbitros apita. Os árbitros têm de iniciar ou recomeçar o jogo logo que o executante esteja pronto e estejam cumpridos todos os requisitos (de acordo com 7.3 d), 7.4 b) ou 7.5 d)).

A dupla de arbitragem tem de interromper o jogo sempre que:

- ✓ for necessário agir devido à alteração de circunstâncias, como o piso, o material ou o equipamento (de acordo com os capítulos 1, 2 e 3);
- ✓ for marcado um golo;
- ✓ uma infração tiver de ser punida;
- ✓ terminar um período;
- ✓ ocorrer uma vantagem desleal (de acordo com 4.7 e));
- ✓ um jogador estiver a sangrar;
- ✓ um jogador cair e/ou se lesionar sem contacto, não se conseguir levantar de imediato e ficar numa posição que represente risco de lesão para si e/ou para outros;
- ✓ ocorrer comportamento incorreto ou interferência do público;
- ✓ ambas as equipas jogarem intencionalmente de forma passiva, alternadamente (ver 6.9);
- ✓ não for possível continuar o jogo devido a alterações na formação (de acordo com 5.1).

c) Fazer cumprir as regras

A dupla de arbitragem pune as infrações às regras, exceto quando decide aplicar play-on (de acordo com 7.2). Pode punir qualquer infração em qualquer momento do jogo, mesmo com o jogo interrompido.

d) Usar os sinais oficiais para esclarecer as suas decisões

Conforme descrito em “Sinais dos árbitros” (capítulo 8).

Depois de apitar uma infração, os árbitros indicam normalmente primeiro se se trata de uma penalidade, de um livre ou de um recomeço e qual a equipa que não cometeu a infração, sinalizando a direção. Em seguida, devem mostrar o sinal do tipo de infração.

e) Intervir quando uma equipa obtém uma vantagem desleal devido a circunstâncias exteriores ao jogo

Depois de apitarem para interromper o jogo, os árbitros deixam os jogadores retomar as suas posições e dão a bola à equipa que deveria ter a posse de bola.

São exemplos de vantagem desleal:

- ✓ um árbitro impede o movimento de um defesa, e o atacante obtém uma oportunidade de marcar;
- ✓ defesa cai na sequência de uma colisão acidental entre atacante e defesa, sem que nenhum deles tenha cometido falta. Nestes casos, os árbitros interrompem o jogo e permitem que o defesa retome a sua posição;
- ✓ um jogador é impedido de agarrar a bola porque o público atravessou uma linha limite. Se, na opinião dos árbitros, o jogador teria normalmente agarrado a bola, a dupla de arbitragem dá a bola a esse jogador.

f) Intervir em caso de comportamento incorreto

De acordo com 7.6.

Inclui jogadores, treinadores, suplentes e outras pessoas ligadas à equipa.

g) Intervir em caso de interferência do público

Quando o considerar necessário, a dupla de arbitragem pode mandar advertir o público, ou cancelar ou terminar o jogo.

Em caso de interferência dos espectadores, a dupla de arbitragem pede ao capitão que a faça cessar. Em caso de repetição, pode suspender ou terminar o jogo, conforme as circunstâncias.

h) Verificar se os jogadores usam objetos perigosos

De acordo com 4.1.

4.8 Júri

O júri assiste a dupla de arbitragem no controlo do protocolo do jogo, das regras e dos regulamentos.

O júri orienta e supervisiona o operador de shot-clock, o cronometrista e o marcador durante o jogo.

Depois de um pedido de desconto de tempo — quando o jogo estiver interrompido ou a equipa que o pediu tiver a posse de bola — o júri deve fazer um sinal sonoro para avisar a dupla de arbitragem e indicar, com um sinal, que foi pedido um desconto de tempo e por que equipa.

Depois de um pedido de substituição, quando o jogo estiver interrompido, o júri deve fazer um sinal sonoro para avisar a dupla de arbitragem e indicar, com um sinal, que foi pedida uma substituição e por que equipa.

O sinal sonoro não pode ser confundível com o apito dos árbitros.

Numa situação não prevista no protocolo, nas regras ou nos regulamentos, o júri pode aconselhar os árbitros, a quem cabe a decisão.

4.9 Cronometrista

O cronometrista é responsável pelo tempo de jogo e opera o relógio de jogo, de acordo com 5.2.

4.10 Operador de shot-clock

O operador de shot-clock é responsável pelo controlo do tempo-limite de 25 segundos na zona de ataque e opera o shot-clock, de acordo com 6.16.

4.11 Marcador

O marcador é responsável pelo resultado do jogo e opera o painel do marcador (ver 3.4), de acordo com 5.5.

5 Jogo

5.1 Equipas

Cada equipa declara quatro (4) homens e quatro (4) mulheres como formação inicial, dos quais dois (2) de cada género são colocados em cada zona. Os restantes jogadores são inscritos como suplentes.

Quando uma ou ambas as equipas estiverem incompletas, o jogo só pode começar ou continuar se for possível uma formação em que nenhuma zona tenha menos de três jogadores de cada equipa e em que estes possam ser emparelhados por género (por exemplo, não é possível uma jogadora e dois jogadores contra um jogador e duas jogadoras).

Se, em caso de lesão ou de expulsão com cartão vermelho, o número de jogadores com opositor direto ficar abaixo do mínimo exigido e não houver suplentes imediatamente disponíveis, os árbitros podem permitir, e até ordenar, uma alteração da formação para cumprir as condições acima.

Se for possível cumprir as condições de mais do que uma forma, os árbitros decidem depois de ouvirem ambos os treinadores. Devem procurar evitar uma vantagem desleal para qualquer das equipas e reduzir ao mínimo o número de alterações.

Se uma equipa não fez alinhar um jogador, ou se este está ausente por um motivo válido (por exemplo, lesão, ou porque a equipa adversária não apresentou uma equipa completa), tem sempre o direito de o fazer entrar, mas essa entrada conta como uma das substituições permitidas. Quando ambas as equipas estiverem incompletas, o capitão da equipa visitante tem de colocar os seus jogadores de forma que o número de jogadores sem opositor direto seja o menor possível.

5.2 Tempo de jogo

O jogo é disputado em duas (2) partes de 25 minutos de tempo útil de jogo. Cada parte é dividida em dois (2) períodos iguais por um desconto de tempo técnico de um (1) minuto.

O relógio de jogo arranca sempre que um jogador toca pela primeira vez na bola, depois de esta sair das mãos do executante de:

- ✓ uma bola de saída;
- ✓ um recomeço;
- ✓ uma bola fora;
- ✓ um livre;
- ✓ uma penalidade falhada;
- ✓ um recomeço depois de o árbitro ter interrompido o jogo por lesão ou queda de um defensor.

O relógio de jogo para sempre que:

- ✓ tempo se esgota, no final de cada período;
- ✓ os árbitros apitam, por qualquer motivo, com o jogo a decorrer;
- ✓ é marcado um golo por qualquer das equipas.

Quando o jogo terminar empatado, a decisão obtém-se com um período de golo de ouro (ver 5.3), aplicando-se as mesmas condições do tempo regulamentar.

5.3 Golo de ouro

Quando o jogo terminar empatado, a decisão obtém-se com um período de golo de ouro de dez minutos, nos seguintes termos:

- ✓ jogo recomeça depois de um intervalo de 1 minuto;
- ✓ jogo recomeça com uma bola de saída a favor da equipa que tinha a posse de bola no final do tempo regulamentar;
- ✓ ambas as equipas atacam o mesmo cesto que no final do tempo regulamentar;
- ✓ mantém-se a mesma formação, nas mesmas zonas, que no final do tempo regulamentar.

O jogo termina imediatamente quando uma das equipas marca o primeiro golo, sendo essa equipa declarada vencedora.

As substituições são permitidas em qualquer momento, de acordo com 5.9.

Quando soa o sinal sonoro do fim do tempo regulamentar:

- ✓ se a bola estiver no ar ou nenhum jogador a tiver razoavelmente controlada, a posse de bola é atribuída à última equipa que teve a bola controlada;
- ✓ se a bola já tiver saído das mãos de um atacante que lançou, estiver a caminho do cesto e entrar, o golo é validado; se esse golo empatar o jogo, a posse de bola é atribuída à equipa que sofreu o golo. Deve haver mudança de zonas quando necessário, de acordo com 5.6.

As infrações cometidas imediatamente antes do sinal sonoro do fim do tempo regulamentar são consideradas, e a posse de bola é atribuída à equipa que não cometeu a infração.

Se no final do período de golo de ouro não houver vencedor, realiza-se um desempate por penalidades, nos seguintes termos:

- ✓ é feito um sorteio imediatamente após o fim do período de golo de ouro;
- ✓ a equipa vencedora do sorteio escolhe se executa ou não a primeira penalidade e em que cesto são executadas as penalidades;
- ✓ os treinadores de ambas as equipas indicam ao júri a ordem dos jogadores que vão executar as penalidades; a partir desse momento não são permitidas mais substituições, e a ordem tem de alternar jogadores e jogadoras;
- ✓ as séries de penalidades são executadas em sistema de “morte súbita”: executam-se pela ordem definida até uma equipa ter marcado mais um golo do que a outra com o mesmo número de penalidades.

A equipa que marcar mais penalidades é declarada vencedora.

Depois de o treinador entregar ao júri a ordem dos jogadores, estes são obrigados a executar as penalidades pela ordem definida. Se, por qualquer motivo, um jogador não executar a penalidade, esta é considerada falhada.

Durante o desempate por penalidades, apenas os jogadores elegíveis e os oficiais do jogo podem permanecer no terreno de jogo, e todos os jogadores, exceto o executante, têm de ficar atrás da linha central.

5.4 Início do jogo

A equipa visitada começa com a bola, através de uma bola de saída (ver 5.7), na primeira parte, e escolhe o cesto que vai atacar. Depois do intervalo, as equipas trocam de meio-campo, mantendo a mesma formação, e a equipa visitante começa com a bola.

Depois do desconto de tempo técnico entre períodos, o jogo recomeça com uma bola de saída a favor da equipa que tinha a posse de bola no final do período anterior, com as mesmas regras do início de um período de golo de ouro (ver 5.3).

5.5 Golos

É golo quando a bola passa completamente, de cima para baixo, através do cesto, sem ter sido primeiro atirada por baixo, passado pelo cesto e caído de novo através dele.

Também é golo quando é certo que a bola teria passado completamente através do cesto, mas um defesa impediu-o, tocando-a por baixo.

Cada golo vale um ponto e é atribuído à equipa que ataca na zona em cujo cesto a bola entrou.

O golo não é validado quando:

- ✓ a equipa atacante cometeu uma infração antes de a bola passar pelo cesto;
- ✓ a bola entrou no cesto na sequência de um lançamento feito da zona de defesa da equipa atacante, ou diretamente de uma bola de saída, de um livre ou de um recomeço;
- ✓ a bola saiu das mãos do atacante que lançou depois do apito ou do sinal de fim de qualquer período do jogo.

Ganha o jogo a equipa que marcar mais golos. Quando o resultado estiver empatado no fim do tempo regulamentar, tem de ser disputado um período de golo de ouro para encontrar o vencedor.

5.6 Mudança de zonas e troca de meio-campo

Sempre que são marcados dois golos, os jogadores mudam de zona e, com isso, de função: os atacantes passam a defesas e os defesas passam a atacantes.

No intervalo não há mudança de funções, apenas troca de meio-campo.

5.7 Bola de saída

A bola de saída é executada por um atacante, dentro da sua zona, a não mais de 2 m do centro do terreno, nas mesmas condições de um recomeço (ver 7.3).

Há lugar a bola de saída:

- ✓ no início de cada período do jogo;
- ✓ depois de cada golo, a favor da equipa que acabou de o sofrer.

5.8 Desconto de tempo

O desconto de tempo é uma paragem de um minuto no jogo, pedida pelo treinador de uma equipa.

Cada equipa tem direito a pedir dois descontos de tempo por jogo.

Procedimento

1. O treinador pede o desconto de tempo ao júri, em qualquer momento.
2. Na paragem seguinte do jogo pelos árbitros, ou quando essa equipa tiver a posse de bola, o cronometrista faz um sinal sonoro para avisar os árbitros de que foi pedido um desconto de tempo.
3. Os árbitros autorizam-no fazendo o sinal de desconto de tempo (ver sinais dos árbitros).
4. Ao fim de 50 segundos, os árbitros apitam para indicar que ambas as equipas têm de retomar as posições. O jogo deve recomeçar até 60 segundos após o início do desconto de tempo.
5. Depois do desconto de tempo, o jogo recomeça no local e da forma em que teria recomeçado se não tivesse havido desconto de tempo.

Se os árbitros não se aperceberem do sinal sonoro e apitarem demasiado depressa para recomeçar o jogo, o tempo de jogo não arranca e o cronometrista continua a fazer soar o sinal sonoro até os árbitros voltarem a interromper o jogo. Depois do desconto de tempo, o jogo recomeça no momento e no local em que soou o primeiro sinal sonoro do cronometrista.

Se o treinador fizer o pedido com o jogo já interrompido (bola de saída, tratamento de jogadores lesionados, infração às regras), mas antes do recomeço, o desconto de tempo só é concedido se o pedido for feito a tempo de o cronometrista e o júri o comunicarem com o sinal sonoro e mostrarem o sinal “desconto de tempo (T)” antes do recomeço do jogo.

Se o desconto de tempo for concedido sem paragem do jogo, o cronometrista só pode fazer o sinal para avisar os árbitros quando um jogador da equipa que o pediu tiver a bola.

Se o pedido do treinador não deixar tempo suficiente, o desconto de tempo é comunicado aos árbitros na paragem seguinte do jogo e autorizado pelo árbitro. O tratamento de um jogador lesionado no terreno de jogo tem de estar concluído antes de poder ser concedido um desconto de tempo.

Um desconto de tempo tem de estar concluído, com o recomeço do jogo, antes de poder ser concedido outro.

Durante o desconto de tempo, os treinadores e as equipas têm de ficar no banco atribuído a cada equipa ou na sua proximidade imediata.

5.9 Substituições de jogadores

As substituições só são permitidas durante uma interrupção do jogo. São permitidas, no máximo, oito (8) substituições por equipa.

Procedimento

1. O jogador suplente tem de estar pronto na zona de substituição (ver 1.9).
2. O treinador pede a substituição ao júri.
3. Na paragem seguinte do jogo pelos árbitros, o cronometrista faz um sinal sonoro para avisar os árbitros de que foi pedida uma substituição.
4. Os árbitros autorizam-na fazendo o sinal de substituição (ver sinais dos árbitros).
5. Depois da substituição, o jogo recomeça no local e da forma em que teria recomeçado se não tivesse havido substituição.

Se os árbitros não se aperceberem do sinal sonoro e apitarem demasiado depressa para recomeçar o jogo, o tempo de jogo não arranca e o cronometrista continua a fazer soar o sinal sonoro até os árbitros voltarem a interromper o jogo. Depois da substituição, o jogo recomeça no momento e no local em que soou o primeiro sinal sonoro do cronometrista.

Se o treinador fizer o pedido com o jogo já interrompido (bola de saída, tratamento de jogadores lesionados, infração às regras), mas antes do recomeço, a substituição só é concedida se estiverem cumpridas as duas condições seguintes:

- ✓ o suplente está pronto na zona de substituição;
- ✓ o pedido é feito com tempo suficiente para o cronometrista e o júri o comunicarem aos árbitros com o sinal sonoro e o sinal de “substituição” antes do recomeço do jogo.

Se o pedido do treinador não deixar tempo suficiente, a substituição é comunicada aos árbitros na paragem seguinte do jogo e autorizada pelo árbitro.

Um jogador substituído não pode voltar a entrar, ao mesmo tempo, na outra zona. O jogo tem de ter recomeçado antes de ele voltar a poder ser utilizado como suplente.

Um jogador expulso pelos árbitros tem de ser substituído por um suplente, e essa troca conta como uma das substituições permitidas. Se o jogador expulso não for imediatamente substituído, considera-se ainda assim que a equipa usou uma das substituições permitidas e, além disso, não pode fazer mais substituições até essa substituição ser feita.

Se já tiver sido atingido o número máximo de substituições, um jogador expulso, ou jogadores lesionados que não possam continuar a participar no jogo, podem ainda ser substituídos com autorização dos árbitros.

O jogador que sai tem de abandonar o terreno de jogo antes de o suplente poder entrar.

Um jogador que tenha sido substituído tem de se sentar no banco.

Não informar os árbitros de uma substituição é considerado comportamento incorreto.

5.10 Tratamento de jogadores lesionados

Um jogador lesionado pode ser avaliado/tratado durante um minuto, contado a partir do momento em que o assistente médico chega junto dele. Se, ao fim de um minuto, o jogador não estiver em condições de continuar de imediato, e desde que a lesão permita movê-lo em segurança, deve ser imediatamente retirado do terreno e substituído.

Durante o tratamento de uma lesão, os jogadores têm de permanecer nas suas zonas e os treinadores têm de agir de acordo com 4.4.

Um jogador que esteja a sangrar tem de sair imediatamente do terreno de jogo e só pode voltar depois de a hemorragia ter parado, a ferida ter sido coberta e o sangue ter sido removido.

6 Infrações às regras

Durante o jogo é proibido:

6.1 Correr com a bola

Quando um jogador em posse de bola muda de posição.

A existência de infração depende da posição e da ação iniciais do jogador, conforme as três situações seguintes:

a) O jogador recebe a bola parado.

Não pode mover um pé e, em seguida, levantar o outro antes de a bola sair das suas mãos, sobretudo numa tentativa de marcar.

O jogador pode:

- ✓ mover um pé à vontade, desde que o outro se mantenha no lugar como pé eixo;
- ✓ rodar sobre si próprio, movendo ambos os pés, mantendo a mesma posição inicial;
- ✓ trocar o pé eixo e o pé que se move, desde que a posição inicial não se altere;
- ✓ saltar, desde que a impulsão seja feita com a perna que era o pé eixo imediatamente antes do salto;
- ✓ depois de um salto, voltar ao chão com a bola ainda nas mãos, desde que a posição de chegada seja praticamente a mesma de onde saltou.

Um jogador não deve ser punido por se deslocar um pouco no terreno durante um passe ou lançamento que é interrompido antes de ser concluído.

b) O jogador recebe a bola a correr ou a saltar e para antes de passar ou lançar.

Depois de agarrar a bola, tem de tentar imediatamente parar na menor distância possível.

Para decidir se o jogador fez tudo para parar, os árbitros têm de considerar as condições do terreno, bem como a velocidade e a capacidade técnica do jogador.

Depois de parar, aplicam-se as regras de 6.1 a).

c) O jogador recebe a bola a correr ou a saltar e passa ou lança antes de parar completamente.

Não pode ainda ter a bola no momento em que pousa um pé no chão pela terceira vez depois de a ter recebido.

Quando um jogador agarra a bola estando claramente em contacto com o solo, esse contacto conta como o primeiro.

6.2 Jogar sozinho

Sempre que um jogador joga a bola intencionalmente evitando a cooperação com um colega de equipa, e se verificam as duas condições seguintes:

- ✓ jogador muda consideravelmente de posição;
- ✓ evita intencionalmente a cooperação.

São exemplos de jogar sozinho:

- ✓ jogador atira a bola com a intenção de a apanhar noutro local. Isto não é permitido, mesmo que atire a bola contra outro jogador ou contra o poste;
- ✓ jogador vai tocando a bola enquanto corre ao lado dela, quando podia tê-la agarrado mais cedo. Também deve ser punido, porque facilita o agarrar da bola mais à frente.

Exemplos em que jogar sozinho não deve ser punido:

- ✓ quando um jogador tenta passar a bola a outro e este não a consegue agarrar, o primeiro pode recuperar a bola;
- ✓ quando o jogador não muda de posição; por exemplo, parado, passa a bola de uma mão para a outra, ou faz ressaltar a bola no chão e agarra-a em seguida;
- ✓ tocar a bola quando esta não pode ser agarrada diretamente;
- ✓ quando dois adversários disputam a bola a partir de uma posição parada, saltando ou esticando-se para ela enquanto correm lado a lado. Se um dos jogadores não tiver avanço suficiente, pode tocar a bola numa direção favorável para a agarrar depois, e pode lançar a partir da posição assim obtida. Neste tipo de disputa, a bola pode ser tocada várias vezes antes de ser finalmente agarrada por um dos jogadores. O mesmo pode acontecer quando um jogador tenta manter a bola dentro dos limites da sua zona.

Os árbitros têm de considerar a capacidade técnica dos jogadores. Quanto melhor o jogador, mais cedo se pode presumir que a cooperação foi evitada intencionalmente.

6.3 Lançar de uma posição defendida

Sempre que um atacante lança a bola ao cesto enquanto um defesa cumpre todas as condições seguintes:

- a) tenta ativamente bloquear a bola;
- b) está à distância de um (1) braço do atacante;
- c) está mais perto do poste do que o atacante;

d) tem a cara voltada para o atacante.

A regra baseia-se na vontade de incentivar os jogadores a cooperar para conseguir posições livres de onde lançar, e de evitar que movimentos hábeis das mãos e dos braços sejam recompensados com um gol.

Ao avaliar a distância de um braço entre atacante e defesa, os árbitros têm de considerar (visualizar) ambos os jogadores na posição vertical.

Há exceções em que o lançamento continua a ser considerado defendido mesmo quando, por circunstâncias específicas, uma das quatro (4) condições não é cumprida:

A condição a) não pode ser cumprida quando:

- ✓ o atacante é muito mais alto do que o defesa e, por isso, este não consegue efetivamente bloquear a bola;
- ✓ o atacante, em salto, lança ou toca a bola por cima dos braços do defesa em direção ao cesto;
- ✓ o atacante recebeu a bola de costas para o cesto e o defesa está atrás dele.

A condição b) não pode ser cumprida quando:

- ✓ o atacante, numa posição defendida, dá um passo ou salta para trás, sem infringir 6.1 (correr com a bola), e lança. Se o defesa tentar imediatamente acompanhar o seu movimento e tentar efetivamente bloquear o lançamento, o lançamento é defendido, mesmo que o atacante esteja fora da distância de um braço.

A condição c) não pode ser cumprida quando:

- ✓ o atacante está tão perto do poste que o defesa não consegue colocar-se mais perto do poste, e defesa e atacante estão em lados opostos do poste.

Um lançamento não pode ser considerado defendido se:

- ✓ o defesa não tenta efetivamente bloquear o lançamento (levantar simplesmente o braço não é suficiente);
- ✓ o tronco do defesa está mais longe do poste do que o do atacante. Não basta que a mão ou o braço do defesa estejam mais perto do poste; a referência é a maior parte do tronco estar mais perto do poste;
- ✓ o defesa não se apercebe de que o atacante tem a bola (lançamento muito rápido, toque);
- ✓ num lançamento contra um defesa alto, ou quando o defesa salta, a bola é tocada, mas o defesa não estava à distância de um braço no momento do lançamento.

6.4 Lançar após bloqueio a outro atacante

Sempre que um atacante lança ao cesto depois de o seu defesa ter sido forçado a abandonar a posição de defesa porque ocorreu um bloqueio, conforme descrito a seguir.

Um defesa que está numa posição de defesa à distância de um braço do seu atacante não o consegue seguir, porque o atacante passa tão perto de outro atacante que o defesa choca, ou é provável que choque, com esse segundo atacante, sendo por isso forçado a abandonar a sua posição de defesa.

O bloqueio em si não é infração; a infração é lançar depois do bloqueio.

O bloqueio também é punível quando o atacante que beneficiou dele passa primeiro a bola a um colega para melhorar a sua posição e depois lança na sequência do passe de retorno.

Se o defesa não estiver à distância de um braço do atacante quando este passa junto de um colega de equipa, não há bloqueio e o lançamento deve ser permitido.

Se, depois de ter sido forçado a abandonar a posição de defesa por um bloqueio, o defesa não tentar imediatamente recuperar a sua posição inicial, o lançamento é permitido e não se considera bloqueio.

6.5 Entregar a bola na mão de outro jogador da mesma equipa

Sempre que um jogador entrega a bola a outro jogador da sua equipa sem que a bola tenha primeiro circulado livremente no ar ou estado livre no chão.

Se dois jogadores da mesma equipa agarrarem a bola quase ao mesmo tempo e um deles a largar, isso nunca pode ser considerado infração a esta regra.

6.6 Defender um adversário do género oposto no ato de passar ou lançar

Sempre que um jogador faz qualquer ação para impedir um adversário do género oposto de passar ou lançar a bola, e se verificam as duas condições seguintes:

- ✓ jogador em posse de bola está efetivamente a tentar passá-la ou lançá-la;
- ✓ a distância entre os dois jogadores é inferior à soma do comprimento dos braços de ambos.

6.7 Jogar a bola com a perna ou o pé

Sempre que um jogador joga a bola com a perna, do joelho para baixo, ou com o pé. Só há infração quando a ação é intencional.

6.8 Tocar ou agarrar o poste

Sempre que um jogador toca ou agarra o poste com qualquer parte do corpo e:

- ✓ isso influencia o resultado de um lançamento (intencionalmente ou não);
- ✓ usa para saltar mais alto, correr, mudar de direção ou afastar-se rapidamente.

Quando um atacante move o poste durante um lançamento:

- ✓ se o movimento for intencional, é atribuído um recomeço à equipa que defende;
- ✓ se o movimento não for intencional e não houver golo, os árbitros aplicam play-on (deixam o jogo prosseguir).

Quando um defesa move o poste durante um lançamento:

- ✓ se a bola entrar no cesto, o golo conta, mesmo que os árbitros já tenham apitado esta infração;
- ✓ se o movimento do poste puder ter impedido um golo, é atribuída uma penalidade ao ataque;
- ✓ se o movimento for intencional, sem possível perda de um golo, é atribuído um livre ao ataque;
- ✓ se o movimento não for intencional, sem possível perda de um golo, o jogo prossegue (play-on).

6.9 Jogo passivo

Sempre que um jogador ou uma equipa, em qualquer momento do jogo, joga de forma a concentrar-se apenas em manter a posse de bola, seja ao levar a bola da defesa para o ataque, seja na zona de ataque, onde as ações destinadas a criar e aproveitar oportunidades de marcar têm de continuar a ser reconhecíveis.

São exemplos de jogo passivo:

- ✓ esperar demasiado tempo antes de passar a bola;
- ✓ passar a bola em excesso para atrasar a sua chegada à zona de ataque;

- ✓ jogar a bola do ataque para a defesa, exceto se for para preparar uma jogada de ataque;
- ✓ passar a bola em excesso para não criar oportunidades de lançamento;
- ✓ ignorar intencionalmente oportunidades claras de lançamento;
- ✓ ambas as equipas jogarem passivamente, alternadamente, ou parecerem aceitar o resultado tal como está, sem intenção de o alterar.

Os árbitros não devem apitar imediatamente para interromper o jogo quando:

- ✓ nas fases finais de um jogo de resultado equilibrado, a equipa que está a ganhar decide jogar com mais cautela e evitar grandes riscos;
- ✓ a equipa que defende muda de estratégia e tenta forçar os adversários a usar as oportunidades de lançamento, defendendo menos ativamente e aceitando o risco de sofrer um golo, na esperança de que um lançamento falhado lhe dê uma melhor oportunidade de recuperar a bola.

Em ambos os casos, porém, o jogo não pode continuar centrado apenas na manutenção da posse de bola. No jogo da equipa atacante, as ações destinadas a criar e aproveitar oportunidades de marcar têm de continuar a ser reconhecíveis.

Para decidir se há jogo passivo, os árbitros devem ter em conta:

- ✓ a capacidade técnica dos jogadores;
- ✓ o empenho da equipa adversária em fazer tudo o que está ao seu alcance para impedir oportunidades de marcar ou ganhar a posse de bola.

6.10 Marcar da zona de defesa da equipa atacante ou diretamente de uma bola de saída, bola fora, recomeço ou livre

Sempre que um jogador marca a partir da zona de defesa da equipa atacante, ou diretamente de uma bola de saída, de uma bola fora, de um recomeço ou de um livre.

Exceto quando o recomeço resulta de uma paragem do jogo que não se deve a uma infração às regras. Por exemplo:

- ✓ tratamento de jogadores lesionados;
- ✓ um caso de vantagem desleal;
- ✓ um caso de jogador a sangrar.

6.11 Defender excessivamente um adversário

Sempre que um jogador defende um adversário e:

- ✓ lhe bate, tira ou arranca a bola das mãos;
- ✓ limita o uso livre do seu corpo, bloqueando-lhe o braço em vez da bola;
- ✓ bate no braço com que o adversário atira a bola ou bate na bola, isto é, o braço ou a mão que defende não se pode mover rapidamente em direção à bola de forma a contactar a bola antes de esta sair das mãos do adversário.

Para haver infração a esta regra, o adversário tem de ter a bola razoavelmente controlada, segurando-a com uma ou duas mãos ou deixando-a assente nas palmas das mãos ou nos dedos.

É permitido impedir que um adversário atire a bola na direção pretendida através de ações que levem a bola a ser atirada contra a mão ou o braço de quem defende.

Não há infração quando:

- ✓ o braço e a mão que defendem são colocados na trajetória do braço que atira a bola, numa tentativa de interceptar a bola, e esta é tocada depois de já ter saído da mão de quem a atira;
- ✓ o contacto com a bola acontece quando esta ainda está na mão de quem a atira, mas o braço ou a mão que defendem estão parados.

Movimentos inesperados de um adversário causam muitas vezes uma restrição à liberdade de movimentos de um jogador. Estes casos não são punidos, desde que o adversário reponha imediatamente a liberdade de movimentos do jogador.

Se houver apenas um ligeiro contacto e o passe não for prejudicado, os árbitros devem aplicar play-on.

Os árbitros têm de intervir com firmeza quando a ação de defender degenera em “bater”, mesmo que o passe não falhe (exceto quando do passe resulta uma oportunidade de marcar: nesse caso, os árbitros aguardam o resultado e advertem depois o jogador infrator).

6.12 Empurrar, agarrar ou obstruir um adversário

Sempre que um jogador impede os movimentos livres de um adversário, deliberadamente ou não, quer este tenha ou não a bola, e mesmo que a bola esteja na outra zona.

São exemplos de obstrução ilegal:

- ✓ empurrar;
- ✓ derrubar;
- ✓ cair em cima de um adversário parado depois de um salto;
- ✓ colocar-se intencionalmente no local onde um jogador em salto vai cair;
- ✓ impedir um adversário de se levantar ou de saltar;
- ✓ inclinar-se para a trajetória de um adversário em salto;
- ✓ estender um braço ou uma perna na direção de um adversário que se aproxima ou passa, obrigando-o a um percurso mais longo à volta do primeiro jogador;
- ✓ colocar-se deliberadamente no caminho de um defesa, impedindo-o de seguir o seu adversário.

Esta regra não obriga um jogador a dar passagem a outro nem o impede de se colocar onde quiser, exceto se se mover tão subitamente para o caminho de um adversário em movimento que a colisão se torne inevitável.

Por outro lado, o atacante tem de tentar evitar colidir com os defesas. Quando choca com um defesa para o desequilibrar, ou o empurra com o corpo para fora da sua posição de defesa, o atacante deve ser punido.

A proibição de obstruir decorre diretamente do facto de o corfebol ser um jogo de habilidade e não de força.

Obstruir afastando os braços ou as pernas não significa necessariamente impedir de facto o adversário de se mover. A infração existe logo que o adversário é obrigado a fazer um percurso mais longo à volta do jogador infrator para evitar os seus braços ou pernas.

É frequente dois jogadores tocarem-se na disputa da bola. Esse contacto só é punido se resultar de imprudência ou de obstrução. Nestes casos, os árbitros têm de decidir quem é o responsável: tanto pode ser o jogador a quem a bola é passada como o adversário que tentou interceptá-la.

O chamado “saltar à linha” só deve ser punido se o adversário tiver sido impedido de usar livremente o corpo. Não há infração quando o defesa toca a bola antes de esta chegar ao alcance do atacante. Pelo contrário, há infração se o defesa, ao lado ou atrás do atacante, se inclinar sobre ele, dificultando-lhe a receção, e depois tocar a bola.

Tocar a bola em salto só pode ser punido se levar a um contacto físico que degenere em derrube ou queda sobre o adversário.

6.13 Jogar de forma perigosa

Sempre que um jogador joga de forma a pôr em perigo qualquer outro jogador.

São exemplos de jogo perigoso:

- ✓ um atacante escolhe o seu percurso de forma a obrigar o seu defesa, que está à distância de um braço, a colidir, a alta velocidade, com outro atacante;
- ✓ na situação anterior, se o defesa estiver consciente da presença do atacante no seu caminho, ou se aperceber dela a tempo de evitar a colisão, e mesmo assim provocar a colisão de propósito, é o defesa que deve ser punido;
- ✓ um jogador atira intencionalmente a bola contra o corpo de um adversário;
- ✓ um jogador bate na bola de forma perigosa, por exemplo em direção à cara do adversário;
- ✓ um jogador cai em cima de um adversário parado depois de um salto;
- ✓ um jogador coloca-se intencionalmente no local onde um jogador em salto vai cair.

Para avaliar qual das situações ocorreu, os árbitros têm de ter em conta o nível técnico e tático dos jogadores e a velocidade com que o atacante se desloca em direção ao outro atacante ou passa por ele.

Quando ocorre uma colisão ligeira e não intencional, que não influencia a continuação do jogo, os árbitros podem aplicar play-on.

6.14 Jogar fora da sua zona

Sempre que um jogador toca a bola ou defende um adversário e se verifica uma das duas condições seguintes:

- ✓ está a tocar numa linha limite, na linha central ou no solo fora da sua zona;
- ✓ saltou previamente de uma linha limite, da linha central ou do solo fora da sua zona.

6.15 Bola fora

Sempre que a bola toca:

- ✓ numa linha limite do terreno de jogo;
- ✓ no solo, numa pessoa ou num objeto fora do terreno de jogo;
- ✓ no teto ou num objeto por cima do terreno de jogo.

É atribuído um recomeço contra a equipa que tocou a bola em último lugar.

O terreno de jogo não é tridimensional. Por isso, é permitido bater a bola, onde quer que esteja, de volta para a área de jogo, desde que a bola não tenha tocado em nada do que está indicado acima e não seja violada a regra de jogar fora da sua zona (ver 6.14).

Numa bola fora, os árbitros não podem aplicar play-on; têm sempre de punir a infração.

Quando a bola sai por tocar no teto ou num objeto por cima do terreno de jogo, a reposição é feita junto a uma das linhas laterais, no ponto mais próximo do local onde a bola tocou no teto ou no objeto.

Se a bola tocar num espectador ou num objeto dentro do terreno de jogo e isso influenciar a posse de bola, os árbitros atribuem a bola à equipa que a teria tido sem essa interferência.

6.16 Ultrapassar o tempo-limite permitido na zona de ataque

Sempre que a equipa atacante ultrapassa o tempo-limite de 25 segundos para atacar, sem marcar golo nem fazer a bola tocar no cesto num lançamento de um jogador na zona de ataque.

Este tempo-limite é indicado por um shot-clock, de acordo com os procedimentos descritos abaixo. A ultrapassagem do tempo-limite é indicada pelo sinal sonoro do shot-clock.

Depois de ultrapassado o tempo-limite, os árbitros interrompem o jogo e atribuem um recomeço à equipa que defende, exceto se decidirem aplicar play-on por a equipa que não cometeu a infração ter a posse de bola.

Procedimento

a) O shot-clock começa a contar a partir de 25 segundos quando:

- ✓ um atacante toca pela primeira vez na bola na sua zona de ataque;
- ✓ um atacante toca na bola depois de esta ter sido posta em jogo pelo executante de uma bola de saída, de um recomeço ou de um livre;
- ✓ um atacante toca na bola depois de uma penalidade falhada;
- ✓ os árbitros apitam para recomeçar o jogo depois de o terem interrompido por lesão ou queda de um defesa.

b) O shot-clock é repostado em 25 segundos e começa a contar quando:

- ✓ a bola toca no cesto depois de um lançamento de um atacante.

c) O shot-clock é parado e repostado em 25 segundos quando:

- ✓ um defesa ganha a posse de bola;
- ✓ árbitro valida um golo;
- ✓ termina um período do jogo;
- ✓ os árbitros apitam para um recomeço, um livre ou uma penalidade;
- ✓ os árbitros apitam por lesão de um defesa.

Depois de ocorrer uma das situações da alínea c), o shot-clock volta a contar a partir de 25 segundos (de acordo com a alínea a)).

d) O shot-clock é parado quando os árbitros apitam:

- ✓ para uma bola fora;
- ✓ para interromper o jogo por lesão ou queda de um atacante;
- ✓ em situações de vantagem desleal;
- ✓ para qualquer interrupção do jogo por circunstâncias diferentes das acima referidas.

Depois de ocorrer uma das situações da alínea d), o shot-clock continua a contar a partir do tempo em que foi parado. Recomeça a contar no momento em que os árbitros apitam para o recomeço do jogo, exceto numa bola fora. Numa bola fora, o shot-clock recomeça a contar no momento em que o primeiro atacante toca na bola depois de esta ter sido posta em jogo.

Se a bola tocar no cesto diretamente do passe do executante da bola fora, o shot-clock não é repostado em 25 segundos.

Quando um atacante joga a bola para trás, direta ou indiretamente (através de um defesa), para um colega na zona de defesa, o shot-clock não é parado nem repostado em 25 segundos quando um atacante volta a ter a bola logo a seguir.

Se não for claro que a bola tocou no cesto, os árbitros devem indicar que viram a bola tocar no cesto usando o sinal oficial (ver sinais dos árbitros).

Os árbitros têm a responsabilidade de verificar se o relógio é parado e posto a contar corretamente, de acordo com as regras.

Os árbitros também validam o golo se, quando soa o sinal sonoro, a bola já tiver saído das mãos do atacante que lançou, estiver a caminho do cesto e entrar.

7 Sanções e disciplina

7.1 Tipos de sanção

Sempre que um jogador viola uma das regras do jogo, os árbitros têm de tomar uma das seguintes decisões, de acordo com os critérios descritos:

a) Play-on

Usado para manter a velocidade do jogo quando, depois de uma infração que daria lugar a um recomeço, a equipa que não cometeu a infração tem a posse de bola (isto é, a infração não é intencional nem tem contacto descontrolado).

b) Apitar um recomeço (ou re-start)

Depois de qualquer infração cometida sem intenção e sem contacto descontrolado, quando a equipa infratora tem a posse de bola.

Depois de uma infração cometida por um atacante na sua zona de ataque.

c) Apitar um livre

Depois de qualquer infração cometida por um defesa (jogador na sua zona de defesa), intencionalmente ou com contacto descontrolado, independentemente da equipa que tem a posse de bola.

Uma infração cometida por um atacante (jogador na sua zona de ataque) não pode ser punida com um livre.

d) Apitar uma penalidade

Depois de qualquer infração que resulte na perda de uma oportunidade de marcar, ou de infrações que prejudiquem repetida e injustamente o ataque.

Exemplos em que deve ser atribuída uma penalidade:

- ✓ um jogador impede um adversário numa posição livre de lançar, por exemplo empurrando-o ou derrubando-o (ver 6.12);
- ✓ defesa incorreta ou excessiva (ver 6.11), ou tirar a bola das mãos de um atacante, impedindo-o de a passar a um atacante com uma oportunidade clara de golo;
- ✓ obstruir, agarrar ou correr contra um atacante, impedindo-o de chegar a uma posição livre (ver 6.12);
- ✓ um defesa influencia desfavoravelmente o lançamento ao mover o poste (ver 6.8);

- ✓ um jogador defende um adversário do género oposto que tem uma oportunidade clara de golo (ver 6.6);
- ✓ a equipa que defende comete uma infração pela segunda vez no mesmo livre (ver 7.4 e)), incluindo durante os 4 segundos de preparação e a execução do livre.

Quando a equipa que não cometeu a infração obtém de imediato uma oportunidade de marcar e os árbitros apitam depois de a bola ter saído das mãos do jogador e estar a caminho do cesto, o golo conta, desde que se cumpram as condições de 5.5 (golos), e não é atribuída penalidade.

Também deve ser atribuída uma penalidade se uma infração que resulte na perda de uma oportunidade de marcar for cometida por um ou mais jogadores na outra zona.

Sendo o corfebol um desporto de contacto controlado, o contacto entre jogadores das duas equipas é permitido, mas os árbitros têm de reagir quando o contacto, controlado ou descontrolado, dá a um jogador uma vantagem desleal. Nesse caso, devem punir o jogador que fez o contacto de acordo com a regra infringida.

Quando o jogo é interrompido, por qualquer motivo, só pode recomeçar depois de um apito dos árbitros.

7.2 Play-on

Depois de uma infração que seria punida com um recomeço, se a equipa que não cometeu a infração tiver a posse de bola, os árbitros não interrompem o jogo e deixam-no prosseguir, fazendo o sinal de play-on (ver sinais dos árbitros).

Quando deva ser assinalada uma bola fora (ver 6.15), os árbitros não devem aplicar play-on, mesmo que a equipa que não cometeu a infração tenha a posse de bola.

7.3 Recomeço

a) Local do recomeço

O recomeço é executado no local onde foi cometida a infração.

Se for violada a regra 6.14 (jogar fora da sua zona), o recomeço é executado fora do terreno de jogo ou na outra zona, perto do ponto onde o jogador infrator tocou no solo ou defendeu o adversário.

Se for violada a regra 6.15 (bola fora), o recomeço é executado fora do terreno, perto da linha limite por onde a bola ou o jogador infrator passou.

Se for violada a regra 6.16 (ultrapassar o tempo-limite na zona de ataque), o recomeço é executado no local onde o atacante tinha a posse de bola quando soou o sinal sonoro, ou no último local onde tocou na bola imediatamente antes do sinal sonoro.

b) Condições para executar o recomeço

Não é permitido defender, ativa ou passivamente, o executante de um recomeço.

Há defesa passiva quando o adversário impede que a bola seja posta rapidamente em jogo por se colocar à distância de um braço, à frente do executante, mesmo sem impedir o passe com qualquer movimento dos braços ou do corpo. Se houver qualquer movimento dos braços ou do corpo para tentar atrasar ou impedir o passe, a defesa deixa de ser passiva e passa a ser ativa.

c) Quando a bola é posta em jogo

A bola é posta em jogo depois de ter percorrido, pelo menos, 2,50 m a partir do local do recomeço, medidos ao longo do solo.

d) Como executar um recomeço

No momento em que o executante do recomeço tem, ou pode ter, a bola nas mãos, os árbitros apitam. A partir desse momento, o executante tem quatro (4) segundos para pôr a bola em jogo.

e) Infrações durante a execução de um recomeço

Depois de os árbitros apitarem para a execução do recomeço, podem atribuir:

Um novo recomeço a favor da outra equipa, quando:

- ✓ executante não põe a bola em jogo no prazo de quatro (4) segundos;
- ✓ executante toca nas linhas limite, ou na área de jogo do outro lado da linha limite, antes de a bola sair das suas mãos, no caso de uma bola fora (ver 6.15) e de jogar fora da sua zona (ver 6.14);
- ✓ um jogador da equipa do executante toca na bola antes de ela ser posta em jogo.

Um novo recomeço a favor da mesma equipa, quando:

- ✓ um atacante da equipa adversária toca na bola antes de ela ser posta em jogo, ou tenta impedir, ativa ou passivamente, o executante do recomeço.

Um livre a favor da mesma equipa, quando:

- ✓ um defesa da equipa adversária toca na bola antes de ela ser posta em jogo, ou tenta impedir, ativa ou passivamente, o executante do recomeço.

7.4 Livre

a) Local do livre

O livre é executado dentro da área do livre (ver Diagrama 3), por um jogador da zona de ataque, com um pé imediatamente atrás da marca de penalidade.

b) Como executar um livre

Depois de fazerem o sinal de livre (ver Sinais dos árbitros), os árbitros deixam os atacantes ocupar as suas posições.

No momento em que o executante do livre tem a bola nas mãos, ou a pode ter, e os outros atacantes estão posicionados, os árbitros fazem o sinal dos quatro segundos (ver Sinais dos árbitros). Começa assim o período de preparação, que dá aos defesas um máximo de quatro (4) segundos para se posicionarem. Todos os jogadores têm de cumprir as cinco condições descritas abaixo antes de os árbitros apitarem para a execução do livre.

Os árbitros não têm de esperar os quatro (4) segundos completos. Se todas as condições estiverem cumpridas antes, devem apitar de imediato.

c) Condições para executar o livre

Antes de os árbitros poderem apitar para a execução do livre (período de preparação):

1. O executante do livre tem de ter um pé imediatamente atrás da marca de penalidade e o outro pé em qualquer ponto da zona sombreada mais clara atrás da marca, indicada no Diagrama 3 (área do livre).
2. Os outros três (3) atacantes têm de estar fora da área do livre e a, pelo menos, 2,50 m uns dos outros.
3. Os defesas têm de estar fora da área do livre.

4. Nenhum jogador pode estar com um pé de cada lado do poste; tem de escolher ficar de um lado ou do outro.
5. Nas imediações da área do livre, os jogadores não podem colocar um pé entre as pernas e os pés de um adversário.

Depois de os árbitros apitarem para a execução do livre:

6. O executante tem de passar a bola no prazo máximo de quatro (4) segundos e, antes de a bola sair da(s) sua(s) mão(s), não pode tocar na marca de penalidade nem em qualquer ponto da zona sombreada mais escura indicada no Diagrama 3 (área do livre), com qualquer dos pés ou qualquer parte do corpo.
7. As condições 2, 4 e 5 têm de ser cumpridas até à bola ser posta em jogo.
8. A condição 3 tem de ser cumprida até o executante do livre fazer um movimento claramente visível da bola, de um braço ou de uma perna. Não interessa se esse movimento leva de facto a um passe ou se é uma finta.

d) Quando a bola é posta em jogo

Depois de os árbitros apitarem para a execução do livre, a bola é posta em jogo quando o executante a passa e acontece uma das três situações seguintes:

- ✓ um jogador da equipa que defende toca na bola;
- ✓ outro jogador da equipa atacante toca na bola com os dois pés em contacto com o solo fora da área do livre, depois de a bola ter circulado claramente no ar, pelo menos, 1 m (medido ao longo do solo);
- ✓ a bola sai completamente da área do livre.

e) Infrações durante a execução de um livre

Depois de atribuído um livre e até à bola ser posta em jogo pelo executante, os árbitros punem qualquer infração às regras, mesmo com o jogo interrompido. Nesse caso, devem apitar duas vezes seguidas e rapidamente: a primeira para recomençar o jogo e a segunda para o interromper e punir o infrator.

Qualquer violação das condições de 7.4 c) é punida pelos árbitros da seguinte forma:

- ✓ se cometida por um atacante: recomeço a favor da equipa que defende;
- ✓ se cometida por um defesa: novo livre a favor da equipa atacante. Exceto se a bola já tiver saído das mãos de um atacante e estiver a caminho do cesto no momento em que é apitada a infração; nesse caso, desde que se cumpram as condições de 5.5 (golos), o golo conta se a bola entrar no cesto.

Se a equipa que defende cometer uma infração pela segunda vez no mesmo livre, deve ser atribuída uma penalidade à equipa atacante.

Infrações que podem ocorrer durante o período de preparação:

- ✓ qualquer jogador não cumpre uma ou mais das condições 1 a 5 até ao fim do período de preparação de quatro (4) segundos;
- ✓ se, no fim do período de preparação de quatro (4) segundos, estiverem jogadores de ambas as equipas dentro da área do livre, os árbitros punem o jogador que estiver mais perto da marca de penalidade;
- ✓ se os árbitros considerarem que, no fim do período de preparação de quatro (4) segundos, jogadores de ambas as equipas estão à mesma distância incorreta, é punida a equipa atacante;

- ✓ se, no fim do período de preparação de quatro (4) segundos, um defesa estiver a menos de 2,50 m da marca de penalidade e dois atacantes estiverem a menos de 2,50 m um do outro sem tentarem tirar vantagem dessa situação, os árbitros punem a infração do defesa.

Infrações que podem ocorrer depois de os árbitros apitarem para a execução do livre:

- ✓ qualquer jogador não cumpre uma ou mais das condições 6 a 8.

Os árbitros têm de ser rigorosos quanto às condições de tempo e de distância. Ao mesmo tempo que levantam o braço, podem indicar ou dizer aos jogadores que têm de se afastar para a distância correta.

7.5 Penalidade

a) Local da penalidade

A penalidade é executada dentro da área de penalidade (ver Diagrama 2), por um jogador da zona de ataque, colocado imediatamente atrás da marca de penalidade.

b) Condições para executar a penalidade

A penalidade é executada pelo atacante que perdeu a oportunidade clara de golo, ou seja:

- ✓ atacante que tinha, ou teria tido, a oportunidade clara de golo no momento da infração; ou
- ✓ atacante que teria tido a oportunidade clara de golo no momento da infração repetida.

Se, na opinião do árbitro, nenhum jogador tinha uma oportunidade clara de golo no momento da infração repetida, executa a penalidade o jogador que sofreu a falta.

Na situação específica de 7.4 e), em que uma segunda infração durante a execução de um livre dá lugar a uma penalidade, executa a penalidade o atacante que estava a executar o livre.

Sempre que o jogador designado pelos árbitros para executar a penalidade for substituído, a penalidade pode ser executada por qualquer outro jogador da zona de ataque.

Antes de os árbitros poderem apitar para a execução da penalidade:

1. O executante tem de ter um pé imediatamente atrás da marca de penalidade e o outro pé em qualquer ponto da zona sombreada mais clara atrás da marca, indicada no Diagrama 2 (área de penalidade).
2. Todos os outros jogadores têm de estar fora da área de penalidade.
3. Todos os jogadores da equipa adversária e todas as pessoas do respetivo banco têm de se abster de qualquer ação ou comentário que possa perturbar o executante.

Depois de os árbitros apitarem para a execução da penalidade:

4. Sempre que a bola sair das mãos do executante, tem de seguir em direção ao cesto.
5. O executante não pode tocar na marca de penalidade nem em qualquer ponto da zona sombreada mais escura indicada no Diagrama 2 (área de penalidade), com qualquer dos pés ou qualquer parte do corpo, antes de a bola sair da(s) sua(s) mão(s).
6. As condições 2 e 3 têm de ser cumpridas até à bola ser posta em jogo.

c) Quando a bola é posta em jogo

A bola é posta em jogo logo que sai das mãos do executante da penalidade.

d) Como executar uma penalidade

Não há limite de tempo para preparar e executar a penalidade.

Logo que estejam cumpridas as condições 1 e 2, os árbitros apitam para a execução da penalidade.

e) **Infrações durante a execução de uma penalidade**

Qualquer violação das condições 4, 5 e 6 é punida pelos árbitros da seguinte forma:

- ✓ se cometida por um atacante: a penalidade é anulada e é atribuído um recomeço à equipa que defende;
- ✓ se cometida por um defesa: a penalidade é repetida, se não houver golo. Pode ser considerado comportamento incorreto, sobretudo se for repetido.

A penalidade tem de ser repetida se for executada antes de os árbitros apitarem para a sua execução.

Se necessário, uma penalidade pode ser executada depois de terminado o tempo de jogo.

7.6 Disciplina

Os árbitros podem considerar comportamento incorreto qualquer ação antidesportiva de um jogador, treinador, suplente ou qualquer outra pessoa ligada a uma equipa — por exemplo, formas inadmissíveis de protesto, qualquer tipo de comentários ou ações discriminatórias, ou gestos ostensivos dirigidos aos árbitros, a qualquer outro participante no jogo (ver 4.1 a 4.11) ou aos espectadores.

Em caso de comportamento incorreto, os árbitros podem:

- ✓ advertir informalmente a pessoa de que tem de mudar a sua forma de jogar ou o seu comportamento;
- ✓ advertir formalmente a pessoa, mostrando-lhe um cartão amarelo;
- ✓ advertir formalmente a mesma pessoa pela segunda vez, mostrando-lhe um segundo cartão amarelo seguido de um cartão vermelho;
- ✓ em caso de comportamento incorreto grave, expulsar de imediato a pessoa, mostrando-lhe um cartão vermelho;
- ✓ no caso do treinador ou do treinador-adjunto, proibi-los de sair do banco sem autorização até ao fim do jogo.

A pessoa a quem é mostrado um cartão amarelo:

- ✓ se for um jogador em jogo, tem de ser substituído e ficar sentado no banco durante 4 minutos de tempo útil de jogo (penalização de 4 minutos). Só depois desse período pode sair do banco para aquecer ou ser substituído;
- ✓ se for um jogador suplente, só pode participar no jogo depois de 4 minutos de tempo útil de jogo;
- ✓ se for outra pessoa ligada à equipa, o cartão é atribuído ao treinador, com as consequências descritas abaixo;
- ✓ se for o treinador ou o treinador-adjunto, ambos têm de ficar sentados no banco durante 4 minutos de tempo útil de jogo. Durante esse período perdem o direito de sair do seu lugar no banco por qualquer motivo, incluindo:
 - ✓ dar instruções aos jogadores da equipa;
 - ✓ pedir e/ou usar um desconto de tempo (ver 5.8);
 - ✓ pedir e executar uma substituição (ver 5.9).

Se o treinador da equipa B pedir um desconto de tempo durante a penalização de 4 minutos do treinador da equipa A, o treinador e o treinador-adjunto da equipa A não se podem levantar nem falar com a equipa durante esse desconto de tempo.

Se o treinador tiver pedido um desconto de tempo antes de receber um cartão amarelo, o desconto de tempo é retirado e não se realiza. A equipa pode usá-lo depois de terminada a penalização de 4 minutos.

A pessoa a quem é mostrado um cartão vermelho tem de sair da área de jogo (ver 1.1) e sentar-se na zona reservada ao público ou sair do pavilhão, conforme preferir, e:

- ✓ se for um jogador, tem de ser substituído por um suplente;
- ✓ se for outra pessoa ligada à equipa, o cartão é atribuído ao treinador, e ambos têm de abandonar o terreno de jogo; o treinador-adjunto perde todos os direitos de treinador e tem de ficar sentado no banco até ao fim do jogo. Ao fim de 4 minutos, o capitão pode substituir o treinador no pedido de descontos de tempo e no pedido e execução de substituições.

Exemplos de ações que podem ser tratadas como comportamento incorreto:

- ✓ qualquer ação antidesportiva, como formas inadmissíveis de protesto ou gestos ostensivos dirigidos a qualquer outro participante no jogo ou aos espectadores;
- ✓ proferir insultos, seja a quem for;
- ✓ fazer comentários a um árbitro sobre o seu conhecimento das regras;
- ✓ sair do terreno de jogo sem informar os árbitros;
- ✓ infringir repetidamente as regras, sobretudo depois de uma advertência;
- ✓ agredir, socar, pontapear ou derrubar intencionalmente um adversário;
- ✓ mover deliberadamente o poste durante um lançamento;
- ✓ atirar deliberadamente a bola contra o corpo de um adversário;
- ✓ impedir o executante de um recomeço;
- ✓ impedir a preparação do livre ou tentar impedir a sua execução;
- ✓ perturbar o executante de uma penalidade;
- ✓ ambas as equipas jogarem intencionalmente de forma passiva, alternadamente, ou parecerem aceitar o resultado tal como está, sem intenção de o alterar. Os árbitros devem advertir os dois capitães em conjunto de que esta forma de jogar é considerada comportamento incorreto e de que, se continuar, pode levar a uma advertência formal e à interrupção do jogo;
- ✓ atrasar o regresso às posições depois de um desconto de tempo (é advertido o capitão);
- ✓ não informar os árbitros de uma substituição (é advertido o treinador);
- ✓ o treinador ou o treinador-adjunto entrar no terreno de jogo sem autorização dos árbitros;
- ✓ o treinador ou o treinador-adjunto usar indevidamente o direito de sair do seu lugar no banco (ver 4.4);
- ✓ o treinador ou o treinador-adjunto falar com a equipa durante a penalização de 4 minutos;
- ✓ o capitão usar indevidamente o direito de chamar a atenção dos árbitros para o que considere desejável para o bom decurso do jogo e/ou criticar os árbitros (ver 4.3);
- ✓ atirar a bola para longe do terreno de jogo;
- ✓ pontapear a bola com o jogo interrompido;
- ✓ perder tempo na mudança de zonas.

A jurisdição dos árbitros sobre ocorrências de má conduta que possam dar lugar a cartão e ser registadas na ficha de jogo vai desde a entrega da ficha de equipa (com a indicação dos jogadores que

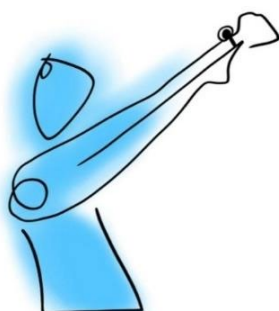
iniciam o jogo e dos suplentes) até à verificação da ficha de jogo pelos capitães e à submissão da mesma pelo árbitro.

Se a má conduta ocorrer antes do jogo ou durante o intervalo, o cartão amarelo ou vermelho é mostrado à pessoa em causa nesse momento, e o capitão e o treinador de ambas as equipas são informados antes do início da parte seguinte.

8 Sinais dos árbitros

Os árbitros têm de usar os sinais oficiais para comunicar claramente as suas decisões, de acordo com 4.7 d). Depois de apitarem uma infração, indicam primeiro se a decisão é um recomeço, um livre ou uma penalidade e, em seguida, o tipo de infração.

8.1 Sinais sobre o jogo



5.2 Tempo de jogo

Iniciar/parar o tempo de jogo

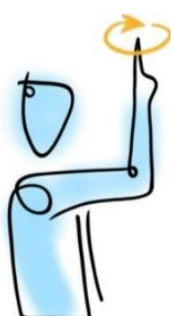
Imitar o gesto de iniciar/parar um cronómetro.



5.5 Golos

2 pontos

Indicador e médio estendidos, apontados para cima e para baixo. Usado apenas no corfebol de praia e no Urban Korfball.



5.6 Mudança de zonas e troca de meio-campo

Mudar de zona

Movimento circular da mão com o indicador estendido.



5.8 Desconto de tempo

Palmas abertas formando um "T".



5.9 Substituições de jogadores

Indicadores apontados em sentidos opostos.



5.10 Tratamento de jogadores lesionados

Palmas abertas movem-se alternadamente em direção à cara e para longe dela.



6.16 Repor o shot-clock

Shot-clock

Braço levantado com o punho fechado.

8.2 Sinais sobre as infrações às regras



6.1 Correr com a bola

Palmas viradas para baixo rodam à frente do corpo.



6.2 Jogar sozinho

Imitar o gesto de fazer ressaltar a bola.



6.3 Lançar de uma posição defendida

Com o braço levantado, palma aberta virada para o chão.



6.4 Lançar após bloqueio a outro atacante

Cruzar os antebraços.



6.5 Entregar a bola na mão de outro jogador da mesma equipa

Mover os braços imitando a entrega da bola.



6.7 Jogar a bola com a perna ou o pé

Pé

Tocar na perna abaixo do joelho.



6.8 Tocar ou agarrar o poste

Usar o poste

Braço estendido e mão semiaberta imitando agarrar o poste.



6.9 Jogo passivo

Apontar para o relógio.



6.10 Marcar da zona de defesa da equipa atacante ou diretamente de uma bola de saída, bola fora, recomeço ou livre

Movimento em tesoura com os antebraços na horizontal, à altura do peito.



6.11 Defender excessivamente um adversário

a) Contacto com o corpo do adversário

Palma aberta toca no peito.



6.11 Defender excessivamente um adversário

b) Bloquear o braço

Braço estendido; a outra mão agarra o pulso e empurra-o para baixo.



6.11 Defender excessivamente um adversário

c) Usar o espaço do adversário

Ambos os braços imitam abraçar uma pessoa.



6.11 Defender excessivamente um adversário

d) Tirar das mãos

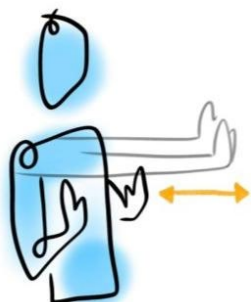
Com o braço estendido e a palma aberta, a outra mão faz um movimento de varrer para longe do corpo.



6.12 Empurrar, agarrar ou obstruir um adversário

a) Obstruir

Braços levantados lateralmente, palmas viradas para trás.



6.12 Empurrar, agarrar ou obstruir um adversário

b) Empurrar

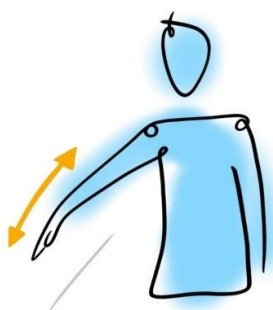
Palmas abertas imitam um empurrão.



6.13 Jogar de forma perigosa

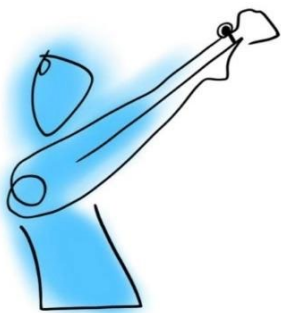
Jogo perigoso

Punho fechado bate na palma aberta.



6.14 Jogar fora da sua zona / 6.15 Bola fora

Palmas abertas movem-se para a frente e para trás ao longo de uma linha imaginária.



6.16 Ultrapassar o tempo-limite permitido na zona de ataque

Shot-clock

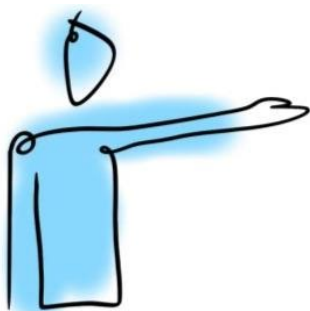
Apontar para o relógio.

8.3 Sinais sobre as sanções e a disciplina



7.2 Play-on

Palma aberta levantada em direção ao cesto da equipa atacante.



7.3 Recomeço

Palma na vertical, apontando para o cesto da equipa infratora.



7.4 Livre

Braço levantado com a palma aberta.



7.5 Penalidade

O indicador aponta para o local onde ocorreu a infração e depois para o cesto.



7.5 Penalidade por infração repetida

Braço levantado com dois dedos estendidos.



7.4 Livre

4 segundos

Braço levantado com quatro dedos estendidos.



7.4 Livre e 7.5 Penalidade

Distância

Palmas viradas uma para a outra; os braços movem-se na horizontal, um em direção ao outro.



7.6 Disciplina

a) Cartão amarelo

Uma mão mostra o cartão, a outra aponta para o jogador.



7.6 Disciplina

b) Cartão vermelho

Uma mão mostra o cartão, a outra aponta para o jogador.

Anexo A — Exceções e recomendações para os Regulamentos de Competição

Este anexo traduz *The Rules of Korfball 2026 – Exceptions and Recommendations for Competition Regulations* (IKF – Playing Rules Committee, junho de 2026, todos os direitos reservados). São os únicos desvios às regras que os RC da FPC podem adotar.

As regras aplicam-se na íntegra, sem exceções, nos torneios oficiais, patrocinados e reconhecidos pela IKF e nos jogos internacionais amigáveis. Nas principais ligas nacionais seniores e nos campeonatos ou taças nacionais, algumas regras podem ser ajustadas a título excepcional, desde que o motivo seja devidamente justificado e a IKF o aprove previamente. Nas competições de nível inferior e de formação, as organizações nacionais podem decidir adaptar algumas regras às competições e às circunstâncias locais.

Não é permitido qualquer outro desvio às regras, em nenhuma competição de corfebol, além das exceções e recomendações aqui publicadas, exceto em experiências autorizadas pelo Playing Rules Committee da IKF mediante pedido oficial.

Regra	O que os RC podem prever
1.2 Terreno de jogo	Dimensões menores quando não for possível o tamanho normal e em jogos de jovens, mantendo sempre a proporção 2:1 entre comprimento e largura. Publicidade no piso e/ou uma faixa de cor contrastante ao longo de uma linha exterior, desde que o piso continue não escorregadio e todas as linhas claramente visíveis. Recomendação para o nível de topo: altura livre de, pelo menos, 9 m.
1.7 Área circundante	Recomendação para o nível de topo: área circundante de, pelo menos, 2 m.
1.9 Zona de substituição	Terreno de jogo sem zonas de substituição.
2.1 Postes	Postes de outros materiais, ou mais baixos, ficando o bordo superior do cesto a menos de 3,50 m do solo (por exemplo, em jogos de jovens).
2.2 Cestos	Outra cor aprovada, quando o amarelo não contrastar o suficiente com o fundo. Publicidade nos cestos, de acordo com o Regulamento de Cestos da IKF. Outros cestos, por exemplo em competições de formação ou recreativas. Nos cestos de verga, a fixação ao poste tem ainda de cumprir o seguinte: nenhuma peça de fixação pode sobressair mais de 1,0 cm para dentro ou para fora do cesto; um suporte metálico por baixo do cesto só é permitido no máximo num quarto do perímetro, do lado do poste; tiras metálicas pelo exterior do cesto só são permitidas num terço do perímetro.
3.3 Shot-clock	Não usar shot-clock. Usar mais do que um shot-clock em cada topo, cada um virado para o centro da zona junto da qual está. Altura máxima permitida. Luzes LED nos postes, além do shot-clock, para reforçar a indicação da contagem.
4.1 Jogadores	Equipamentos sem números.
4.2 Suplentes	Até 8 suplentes (4 homens e 4 mulheres).

Regra	O que os RC podem prever
4.4 Treinador	Se o treinador pode usar equipamento de comunicação na zona dos bancos.
4.6 Outras pessoas ligadas à equipa	Um número diferente de outras pessoas. Se uma pessoa a cumprir uma medida disciplinar pode sentar-se no banco como uma das “quatro” outras pessoas e, se não puder, onde fica durante o jogo.
4.7 Dupla de arbitragem	Jogos sem dupla de arbitragem. Jogos sem cronometrista (a dupla controla o tempo) ou sem marcador (a dupla controla o resultado). 4.7 b): havendo cronometrista e relógio com sinal sonoro, o fim de cada período é assinalado pelo cronometrista.
4.8 Júri	Pedidos de desconto de tempo e de substituição feitos através do cronometrista ou do marcador. Jogos sem júri; nesse caso, todas as tarefas do júri cabem ao árbitro.
4.9 Cronometrista	Acumulação das funções de cronometrista e de marcador. Jogos sem cronometrista; nesse caso, o tempo de jogo cabe ao árbitro. Havendo cronometrista, o fim de cada período é dado pelo seu sinal e não pelo apito do árbitro.
4.11 Marcador	Acumulação das funções de marcador e de cronometrista. Jogos sem marcador.
5.1 Equipas	Sorteio para decidir que equipa começa com a bola e que cesto ataca na primeira parte. Obrigação de cada equipa declarar antecipadamente ao árbitro ou ao júri os jogadores da primeira zona de ataque, da primeira zona de defesa e os suplentes.
5.2 Tempo de jogo	Em competições com vários jogos por dia num curto período, recomenda-se vivamente 2 partes de 20 min de tempo útil, cada uma dividida por um desconto de tempo técnico de 1 min. Na formação e no nível inferior, outro tempo de jogo. Os RC podem ainda: não usar o desconto de tempo técnico; fixar outra duração do golo de ouro; fixar o intervalo (recomendado: 10 min); definir jogos ou competições sem tempo útil. Sem tempo útil: recomenda-se 2 x 30 min; as interrupções que não fazem parte do jogo (descontos de tempo e substituições) não contam; o árbitro pode prolongar a parte para compensar atrasos por influências exteriores ou tratamento de lesões.
5.3 Golo de ouro	O jogo pode terminar empatado.
5.4 Início do jogo	Sorteio para decidir qual é a equipa visitada e qual começa com a bola.
5.5 Gols	O jogo pode terminar empatado no fim do tempo regulamentar.
5.6 Mudança de zonas	Outras combinações, por exemplo em jogos de jovens ou em torneios com jogos muito mais curtos.
5.8 Desconto de tempo	Número diferente de descontos de tempo por equipa, conforme a competição, o nível ou o escalão. Outro procedimento de pedido. Sem júri nem cronometrista, o treinador só pode pedir o desconto de tempo ao árbitro com o jogo interrompido.

Regra	O que os RC podem prever
5.9 Substituições	Número diferente de substituições. Proibição de o jogador substituído voltar ao jogo; nesse caso, só podem ser substituídos quatro (4) jogadores e quem sai não pode voltar em circunstância alguma (incluindo lesão e substituição de um jogador com cartão vermelho). Sem júri nem cronometrista, o treinador só pode pedir a substituição ao árbitro com o jogo interrompido.
5.10 Tratamento de jogadores lesionados	Outro período de assistência no terreno antes da substituição.
6.9 Jogo passivo	Sem tempo útil, também é jogo passivo: atirar a bola para longe do terreno; pontapear a bola com o jogo interrompido; perder tempo na mudança de zonas, na preparação de uma bola de saída ou numa substituição. O árbitro pode acrescentar tempo para compensar.
6.16 Tempo-limite na zona de ataque	Em que jogos se aplica. Duração do período do shot-clock (sobretudo com jogadores mais novos): mínimo 20 s, máximo 40 s, de preferência em múltiplos de 5 s. Desligar o shot-clock quando o relógio de jogo mostrar menos tempo do que o período do shot-clock.
6.17 Lançar sem opositor direto	Recomendado nas competições de formação, recreativas e de nível inferior (ver abaixo).
7.4 Livre	Adaptar o período de 4 segundos de preparação em jogos de jovens.
7.6 Disciplina	Outros momentos de início e fim da jurisdição do árbitro sobre má conduta punível com cartão; a má conduta fora desse período pode ser comunicada às autoridades competentes, nos termos dos RC. Não usar cartões amarelos e vermelhos abaixo de determinada idade.

6.17 Lançar quando se joga sem opositor direto

Nas competições de formação, recreativas e de nível inferior, recomenda-se que os RC prevejam a aplicação desta regra.

A situação ocorre quando a zona de defesa tem apenas três (3) jogadores contra quatro (4) atacantes. A vantagem numérica do ataque pode dever-se a uma equipa não conseguir apresentar uma formação completa; a um acordo com o árbitro e com a outra equipa para não a apresentar, mesmo sendo possível (por exemplo, por jogadores parcialmente lesionados ou grande diferença de nível); ou a um ou mais jogadores terem saído por lesão ou expulsão sem ser possível substituí-los.

Neste caso, o treinador da equipa atacante tem de informar o árbitro e o outro treinador sobre qual dos seus atacantes não lança. O treinador pode mudar esta decisão durante o jogo, mas só depois de informar o árbitro e o outro treinador com o jogo interrompido (isto é, quando o árbitro tiver apitado uma infração, um golo, etc.). Esta troca de atacante só é permitida duas vezes entre cada mudança de zonas.

Um atacante sem opositor direto pode marcar de penalidade.

Se um jogador sem opositor direto atirar a bola e esta tocar no cesto, isso é considerado um lançamento e punido ao abrigo desta regra.

Se o treinador da equipa atacante não informar o árbitro, este tem de garantir que o faz de imediato.

Anexo B — Alterações face às regras da IKF de 2025

Este anexo resume o que a IKF alterou em 2026 face às regras de 2025, com base nos documentos de alterações assinaladas publicados pela IKF. É informativo e não faz parte das regras. A numeração é a de 2026.

Regras do Corfebol

Regra	Alteração
4.4 Treinador	O treinador passa a ser responsável também pelas ações e pelo comportamento do treinador-adjunto.
4.5 Treinador-adjunto	Regra nova. O adjunto pode sair do seu lugar para dar instruções, junto à linha lateral, sempre que o treinador estiver sentado no banco; só assume as tarefas do treinador quando este deixar de estar presente. As regras seguintes do capítulo 4 foram renumeradas (4.6 a 4.11).
4.6 Outras pessoas ligadas à equipa	Máximo de 3 outras pessoas no banco além do treinador e do treinador-adjunto (4 se não houver adjunto).
4.7 d) Dupla de arbitragem	Os sinais oficiais passam a remeter para o capítulo 8.
4.8 Júri	O júri faz o sinal sonoro de desconto de tempo com o jogo interrompido ou quando a equipa que o pediu tem a posse de bola.
5.2 Tempo de jogo	O relógio de jogo arranca quando um jogador toca pela primeira vez na bola depois de esta sair das mãos do executante de: bola de saída, recomeço, bola fora, livre, penalidade falhada ou recomeço após lesão ou queda de um defensor.
5.3 Golo de ouro	No desempate por penalidades, a ordem indicada ao júri tem de alternar jogadores e jogadoras.
5.8 Desconto de tempo	O desconto de tempo pode ser concedido sem paragem do jogo, quando a equipa que o pediu tem a posse de bola; o cronometrista só faz o sinal quando um jogador dessa equipa segura a bola.
6.16 Tempo-limite na zona de ataque	Nova redação das alíneas a) e d): o shot-clock arranca quando um atacante toca na bola, incluindo depois de uma bola fora.
7.6 Disciplina	Durante a penalização de 4 minutos do treinador, se a outra equipa pedir desconto de tempo, o treinador e o adjunto penalizados não se podem levantar nem falar com a equipa. Um desconto de tempo pedido antes do cartão amarelo é retirado e pode ser usado depois da penalização. Novo exemplo de comportamento incorreto: o treinador ou o adjunto falar com a equipa durante a penalização.
8 Sinais dos árbitros	Novo parágrafo introdutório: depois de apitar, o árbitro indica primeiro a decisão (recomeço, livre ou penalidade) e depois o tipo de infração.

Exceções e recomendações para os RC (Anexo A)

Regra	Alteração
Introdução	As principais competições seniores nacionais deixam de constar da lista de aplicação integral. Nelas, algumas regras podem ser ajustadas a título excecional, com justificação e aprovação prévia da IKF; nas competições de nível inferior e de formação, por decisão das organizações nacionais.
4.2 Suplentes	“Um número diferente de suplentes” passa a “até 8 suplentes (4 homens e 4 mulheres)”.
4.4 Treinador	O título deixa de incluir o treinador-adjunto.
5.3 Golo de ouro	Exceção nova: os RC podem prever que o jogo termine empatado.