

Explorando as Regras do Handebol: Uma Visão Detalhada do Esporte e Seus Regulamentos

Temos como objetivo, nesta apresentação, discutir o esporte do handebol e suas regras, compartilhando o conhecimento adquirido a partir do artigo "Regras de Jogo Handebol Indoor," edição de 1º de junho de 2022, atualizado em 15 de fevereiro de 2023, fornecido pela Confederação Brasileira de Handebol.



- Agenda:
- Regra 1: A Quadra do Jogo
- Explorando o campo de jogo, suas dimensões e áreas cruciais.
- Regra 2: A Duração da Partida, O Sinal de Término e o Time-Out
- Compreendendo o tempo de jogo, os sinais de término e a estratégia por trás do "Time-Out."
- Anexo 2: Esclarecimentos
- Explorando as nuances do jogo com foco em:
 - Execução de um Tiro Livre após o Apito Final da Partida
 - Time-Out e Tempo Técnico
 - Jogo Passivo e Tiro de Saída
 - Definição de "Clara Chance de Gol"
 - Intervenção feita pelo Cronometrista ou Delegado
 - Jogador Lesionado

Vamos mergulhar nesse emocionante esporte e suas complexas regras para um entendimento mais profundo!

Regra 1: A Quadra do Jogo

A quadra de jogo no handebol é um espaço retangular com 40 metros de comprimento e 20 metros de largura, cuidadosamente projetado para garantir a equidade e a fluidez do jogo. Vamos explorar as principais características desta quadra, que é o epicentro das ações no handebol.

Dimensões da Quadra:

- Comprimento: 40 metros.
- Largura: 20 metros.

Linhas Importantes:

- Linhas de Gol: Situadas entre os postes da baliza, têm uma largura de 8 cm.
- Linhas de Fundo: Encontradas em ambos os lados da baliza.
- Linhas Laterais: Marcam os lados maiores da quadra.

Zona de Segurança:

- Uma área de segurança de 1 metro ao longo das linhas laterais e 2 metros atrás das linhas de fundo assegura que os jogadores tenham espaço para se movimentar com segurança.

A Baliza:

- Localizada no centro de cada linha de fundo, tem medidas interiores de 2 metros de altura por 3 metros de largura.
- Os postes são unidos por um travessão horizontal, garantindo a estrutura sólida da baliza.
- A baliza é equipada com uma rede para conter a bola quando é arremessada em sua direção.

Marcações na Quadra:

- As linhas da quadra têm 5 cm de largura, com exceção das linhas de gol.
- Linha de Área de Gol: É uma linha de 6 metros que consiste em uma linha de 3 metros diretamente em frente à baliza e dois quartos de círculo conectando-a à linha de fundo.
- Linha de Tiro Livre (9 metros): Está situada a 3 metros da linha da área de gol, com segmentos e espaços medindo 15 cm.
- Linha de 7 metros: Paralela à linha de gol e localizada a 7 metros da baliza.
- Linha de Limitação do Goleiro (4 metros): Está a 4 metros da baliza e é paralela à linha de gol.
- Linha Central: Liga os pontos centrais das duas linhas laterais.
- Área de Tiro de Saída: Um círculo com 4 metros de diâmetro, localizado no meio da linha central.

Cores Marcantes:

- Faixas alternadas em duas cores contrastantes pintam a quadra, incluindo as linhas de gol.
- A distinção de cores ajuda na identificação e orientação dos jogadores durante o jogo.

Essas medidas e marcações são essenciais para garantir que o jogo de handebol seja justo, equilibrado e empolgante. Agora que entendemos a estrutura da quadra, estamos prontos para mergulhar nas regras e táticas do handebol. Vamos continuar nossa jornada de descoberta deste esporte emocionante!

Regra 2 - Duração da Partida, Sinal de Término e Time-out

Duração da Partida:

A duração de uma partida de handebol varia de acordo com a faixa etária dos jogadores:

- Para equipes com jogadores com 16 anos ou mais, a partida tem 2 tempos de 30 minutos, com um intervalo de 10 minutos.
- Para equipes de adolescentes entre 12 e 16 anos, a partida dura 2 vezes 25 minutos, também com um intervalo de 10 minutos.
- Para equipes de 8 a 12 anos, o tempo de jogo é de 2 vezes 20 minutos, com o mesmo intervalo de 10 minutos.
- A IHF e as Confederações têm a flexibilidade de ajustar o intervalo, mas com um limite máximo de 15 minutos.

Prorrogação:

A prorrogação é utilizada se a partida terminar em empate e for necessário determinar um vencedor:

- Consiste em 2 períodos de 5 minutos, com um intervalo de 1 minuto.
- Se o empate persistir após a primeira prorrogação, uma segunda prorrogação de 2 x 5 minutos é jogada, após um intervalo de 5 minutos.
- O vencedor pode ser determinado de acordo com as regras específicas da competição, e tiros de 7 metros podem ser usados como critério de desempate.

Tiro de 7 Metros para Desempate:

- Jogadores não excluídos ou desqualificados no final do tempo de jogo participam dos tiros de 7 metros.
- Cada equipe nomeia 5 jogadores para executar arremessos, alternando com a equipe adversária. A ordem não precisa ser definida previamente.
- Goleiros podem ser livremente escolhidos e substituídos entre os jogadores aptos.
- Árbitros decidem qual baliza será usada e fazem um sorteio para determinar a sequência dos arremessos.

Tempo de Jogo e Sinal de Término:

- O tempo de jogo inicia com o apito do árbitro para o tiro de saída inicial e termina com o sinal automático do placar ou cronometrista.
- Se nenhum sinal automático soar, o árbitro, cronometrista ou Delegado apita para indicar o término do tempo de jogo.
- Infrações e condutas antidesportivas ocorridas antes ou simultaneamente ao sinal de término são punidas.

Time-out:

- Os árbitros decidem quando conceder um "time-out," que pode ser obrigatório em certas situações, como exclusões, tempos técnicos, sinal do cronometrista ou consultas entre os árbitros.
- Infrações durante um "time-out" são tratadas da mesma forma que durante o tempo de jogo.

Time Técnico:

Cada equipe tem direito a um tempo técnico de 1 minuto em cada período de tempo de uma partida regular, exceto na prorrogação. Este tempo permite que as equipes discutam estratégias e ajustem seu jogo.

Esclarecimento das regras de jogo

1.Execução de um tiro livre após o apito final da partida(2:4-6)

Na execução de um tiro livre após o apito final da partida (conforme as regras 2:4-6), os árbitros têm a responsabilidade de usar seu julgamento. Se uma equipe não demonstra um real interesse em marcar um gol, seja porque o resultado já está definido ou a posição do tiro é desfavorável, os árbitros podem considerar o tiro como executado se um jogador na posição correta deixa a bola cair ou a entrega aos árbitros. No entanto, se a equipe deseja tentar marcar, os árbitros devem equilibrar essa oportunidade com a necessidade de evitar atrasos no jogo. Eles devem manter os jogadores prontos e em posição, aplicando as regras de forma justa e sancionando infrações, mas garantindo que nenhum gol ilegal seja validado. Portanto, o julgamento dos árbitros é crucial para garantir um equilíbrio adequado entre a justiça e a fluidez do jogo.

2.Time-out (2:8)

A regra sobre o tempo limite (time-out) é uma ferramenta importante para manter o handebol justo e eficiente. Ela permite que os árbitros solicitem um time-out em várias situações, além das situações obrigatórias, quando julgarem necessário. Alguns exemplos incluem influências externas, lesões, demora deliberada, toque da bola no teto e substituições de jogadores.

Ao decidir sobre a necessidade de um time-out, os árbitros devem equilibrar a vantagem de interromper o jogo com a necessidade de garantir que nenhuma equipe seja prejudicada. A duração prevista da interrupção também é um fator importante a ser considerado. Por exemplo, em casos de lesão, solicitar um time-out é mais seguro devido à incerteza da duração da interrupção.

A obrigatoriedade de solicitar um time-out em conexão com um tiro de 7 metros foi removida, mas os árbitros podem fazê-lo com base em seu julgamento, especialmente quando uma equipe está atrasando a execução. Isso assegura que o jogo prossiga de forma justa e eficaz

3. Tempo Técnico (2:10)

No handebol, cada equipe tem o direito de solicitar um tempo técnico de 1 minuto durante o tempo de jogo regular, exceto durante as prorrogações.

Para solicitar um tempo técnico, a equipe deve usar um cartão verde, que é colocado na mesa por um oficial de equipe. Esse pedido pode ser feito quando a equipe está com a posse de bola. Assim que o cronometrista apita, o jogo é interrompido, o cronômetro é parado, e é feita a sinalização de time-out.

Durante o tempo técnico, os jogadores e oficiais da equipe devem permanecer próximos às áreas de substituição, dentro ou fora da quadra, enquanto os árbitros permanecem no centro da quadra.

As punições por conduta antidesportiva e outras infrações continuam sendo aplicadas durante o tempo técnico, seja os jogadores dentro ou fora da quadra.

Após 50 segundos de tempo técnico, o cronometrista emite um sinal acústico, indicando que o jogo será reiniciado em 10 segundos.

As equipes têm um máximo de três tempos técnicos durante o tempo de jogo regular, sendo permitidos no máximo dois tempos técnicos em cada período de tempo de jogo regular. Entre dois tempos técnicos da mesma equipe, o adversário deve ter a posse de bola pelo menos uma vez.

Os cartões verdes numerados "1" e "2" são usados pela equipe no primeiro período da partida, e os cartões "2" e "3" são usados no segundo período, a menos que a equipe tenha usado mais de um tempo técnico no primeiro período, caso em que receberá apenas o cartão "3".

Nos últimos 5 minutos do tempo de jogo regular, apenas um tempo técnico por equipe é permitido.

4. Jogo Passivo (7.11-12)

No handebol, a regra do jogo passivo tem como objetivo evitar atrasos intencionais e táticas pouco atrativas durante a partida. Os árbitros usam o sinal de pré-passivo para indicar quando uma equipe não está tentando criar oportunidades de gol ou está atrasando o jogo, o que pode ocorrer em várias situações.

Esse sinal é válido até o fim do ataque, a menos que certas situações o anulem. Os árbitros também devem levar em consideração a habilidade dos jogadores e a categoria da partida ao julgar o jogo passivo. Se uma equipe não tenta criar uma oportunidade de gol após quatro passes, o jogo passivo é declarado.

Indicações de jogo passivo incluem ações laterais, repetidos passes sem progresso e ações individuais sem avançar em direção à baliza. É importante que os árbitros mantenham o equilíbrio para manter a partida dinâmica e emocionante.

5. Tiro de Saída (10:3)

A execução do tiro de saída no handebol deve ser rápida, e os árbitros incentivam as equipes a fazê-lo sem demora. Eles não devem ser rigorosos ou procurar razões para interferir. O árbitro central deve apitar assim que o jogador executante estiver na posição correta, a menos que precise corrigir a posição de outros jogadores. Os companheiros do jogador executante podem se mover imediatamente após o apito, uma exceção ao princípio básico de execução dos tiros.

Quanto à execução fora da área de tiro de saída, os árbitros não devem ser excessivamente rigorosos em relação a pequenos detalhes. O principal objetivo é evitar situações injustas e incertezas para o adversário, já que muitas quadras não têm o ponto central marcado e, em alguns casos, a linha central pode ser interrompida por anúncios no centro. Nesses casos, a estimativa da posição é aceitável, e a busca pela exatidão não é realista.

6. Definição de “clara chance gol” (14:1)

Uma clara chance de gol no handebol acontece quando:

- Um jogador tem a bola sob controle, está próximo da baliza adversária e pode arremessar sem ser impedido por jogadores adversários.
- Um jogador está em um contra-ataque em direção ao goleiro adversário, sem nenhum defensor capaz de detê-lo.
- Um goleiro sai de sua área e um jogador adversário tem uma oportunidade clara e desimpedida de marcar um gol na baliza vazia.

Essas situações influenciam as penalidades e a contagem de gols no handebol.

7. Intervenção feita pelo Cronometrista ou Delegado (18:1)

Quando o cronometrista ou um Delegado intervém durante uma partida, as regras são aplicadas da seguinte forma:

A. Substituição ou entrada ilegal de jogador (Regras 4:2-3, 5-6):

- Se a interrupção evita uma clara chance de gol devido a uma infração da equipe defensora, o jogo recomeça com um tiro de 7 metros de acordo com a Regra 14:1a. Caso contrário, a partida recomeça com um tiro livre.
- O jogador culpado é sancionado de acordo com a Regra 16.3. No caso de uma infração durante uma clara chance de gol (Regra 4:6), o jogador é sancionado conforme a Regra 16:6b em conjunto com a Regra 8:10b.

B. Interrupção por outras razões, como conduta antidesportiva na área de substituições:

Intervenção do cronometrista:

- Se a interrupção evita uma clara chance de gol, o jogo recomeça com um tiro de 7 metros de acordo com a Regra 14:1b. Em outros casos, a partida recomeça com um tiro livre favorável à equipe que tinha a bola.
- O cronometrista não tem o direito de impor punições disciplinares, apenas pode dar uma advertência informal, a menos que a infração esteja relacionada às Regras 8:6 ou 8:10, caso em que deve ser relatada por escrito.

Intervenção do Delegado:

- O Delegado técnico pode interromper a partida. Nesse caso, a partida recomeça com um tiro livre a favor da equipe que não cometeu a infração que levou à interrupção.
- Se a interrupção evita uma clara chance de gol devido a uma infração da equipe defensora, um tiro de 7 metros é concedido de acordo com a Regra 14:1a.
- Os árbitros devem aplicar punições disciplinares de acordo com as instruções do Delegado. As infrações das Regras 8:6 ou 8:10 devem ser relatadas por escrito.

8. Se um jogador for lesionado:

a) Se os Árbitros estão seguros que o jogador precisa de atendimento médico fora da quadra, mostram as sinalizações 15 e 16, e dois jogadores autorizados o levam para receber atendimento médico dentro, depois fora da quadra. O jogador lesionado somente poderá participar após 3 ataques da equipe.

Se o jogador lesionado tiver uma exclusão de 2 minutos, poderá retornar à quadra após estes expirarem, independentemente do número de ataques.

Se a equipe se recusar a ministrar tratamento ao jogador lesionado, o responsável pela equipe será punido.

b) O cronometrista e o secretário (e/ou o delegado) são responsáveis por contar os ataques e informar as equipes.

O ataque inicia-se com a posse de bola e termina com um gol ou quando a equipe atacante perde a bola.

Se uma equipe estiver com posse de bola enquanto seu jogador é lesionado, este será contado como primeiro ataque.

c) A regra do retorno do jogador (leia o componente a. dessa regra) não se aplica quando:

- O motivo dele ser lesionado foi uma ação ilegal da equipe adversária (e esta ter sido punida depois pelos árbitros).

- A cabeça do goleiro foi atingida pela bola e o tratamento dentro quadra é necessário.