



Corfebol

- ✓ Regras
- ✓ Notas Explicativas

Desde 1 de Julho de 2011

Definição e Introdução

O Corfebol é um desporto jogado à mão, num campo rectangular, no qual uma equipa de quatro homens e quatro mulheres tenta lançar uma bola para dentro um cesto. As principais características deste desporto incluem todo o tipo de aptidões, jogo cooperativo, contacto físico controlado e igualdade de sexos.

Sempre que for utilizado o masculino (ele/jogador), deve ser entendido que poderá ser o feminino (ela/jogadora).

Nas Regras de Corfebol são utilizadas várias palavras e expressões que são inerentes às regras. As definições dessas palavras e expressões são dadas num apêndice a estas regras.

As regras como são publicadas aqui são as regras normais utilizadas nos jogos de adultos, em particular nos Torneios da IKF e nos jogos internacionais amigáveis. Contudo, algumas regras, por exemplo, o tamanho do campo ou bola, duração do jogo, número de substituições e número de descontos de tempo por equipa, podem variar de acordo com circunstâncias locais, quando estas alterações são permitidas deve ser utilizada a expressão "Regras de Competição". Assim, sempre que for usada a expressão "Regras de Competição", deve ser entendido que poderá ser "Regulamentos de Jogo ou de Competição".

Notas Explicativas

O Corfebol é um desporto de contacto físico controlado. Isto significa que, durante o jogo, o contacto entre jogadores de ambas as equipas é permitido mas o árbitro tem de reagir quando o contacto controlado entre os jogadores conduz a que um jogador ganhe vantagem. Neste caso, ele deve punir o jogador que fez contacto, de acordo com a regra que foi infringida. Naturalmente, em caso de contacto descontrolado, ele deve punir o jogador ofensor de acordo com a regra que foi infringida.

Nas regras de Corfebol várias palavras e expressões são utilizadas que fazem parte integrante das regras. As definições dessas palavras e frases são dadas no apêndice às regras de Corfebol.

Estas notas foram compiladas para ajudar no controlo dos jogos de Corfebol e para indicar áreas em que as Regras de Competição podem variar ou adaptar os requisitos das regras principais do jogo.

Secção 1: Campo e Equipamento

1.1. Área de jogo

A “área de jogo” deve ser entendida como o terreno de jogo, em conjunto com a sua área circundante e os bancos.

a. Terreno de jogo

As dimensões do terreno de jogo são de 40 x 20 m.

O terreno de jogo está dividido em 2 zonas iguais por uma linha paralela à linha de fundo (sentido da largura).

O local deve ter preferencialmente 9 m de altura, mas deverá ter, no mínimo, 7 m.

b. Área circundante

A área circundante deve ter, no mínimo, 1m e deve rodear todo o terreno de jogo. Esta área deve estar livre de qualquer obstáculo.

c. Bancos

Devem ser colocados dois bancos perto de uma das linhas laterais e, se possível, pelo menos a 2m do terreno de jogo. Devem ser colocados um de cada lado da linha do meio campo e distanciados, pelo menos, 2 m um do outro.

Notas Explicativas

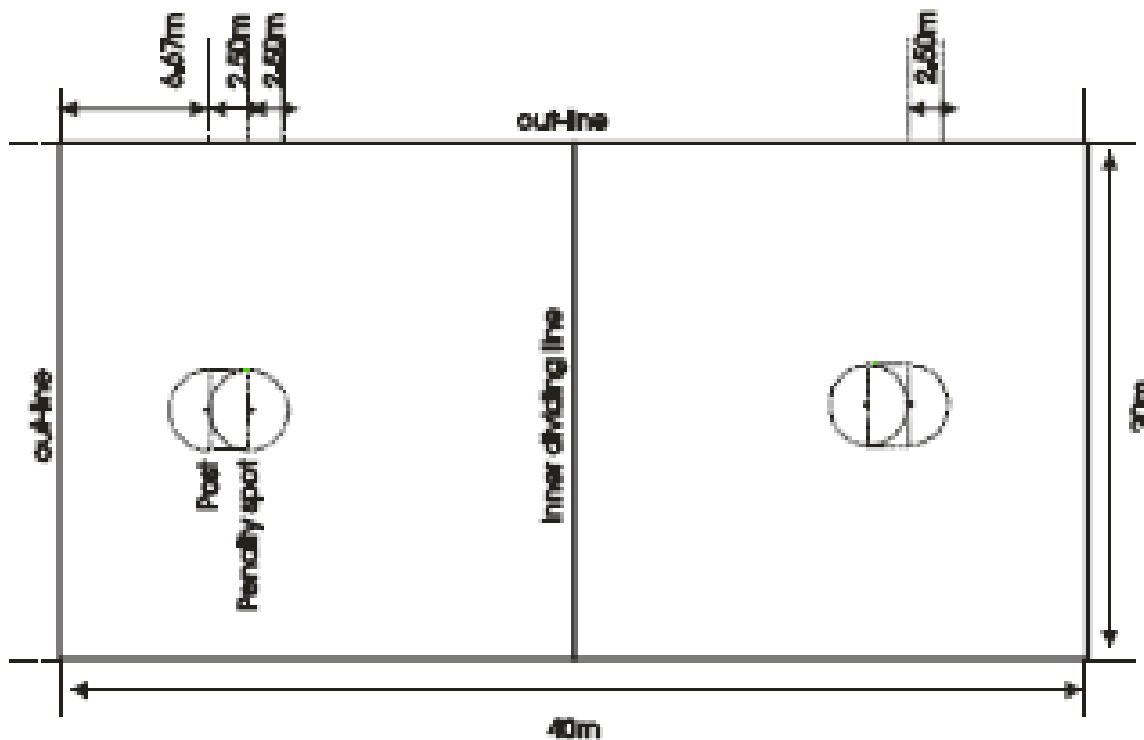
As regras das competições podem prescrever ou permitir dimensões menores, em terrenos de jogo onde não seja possível o tamanho normal do campo ou em jogos de escalões etários mais baixos.

A razão entre o comprimento e a largura deverá ser de 2:1.

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

1.2. Marcações

O terreno de jogo deve estar marcado por linhas claramente visíveis, com 3 a 5 cm de largura, de acordo com o diagrama abaixo.



As marcas de penalidade devem ser marcadas à frente do poste no eixo longitudinal e no sentido do centro do campo. A extremidade da marca mais afastada deve estar a 2.50 m do poste.

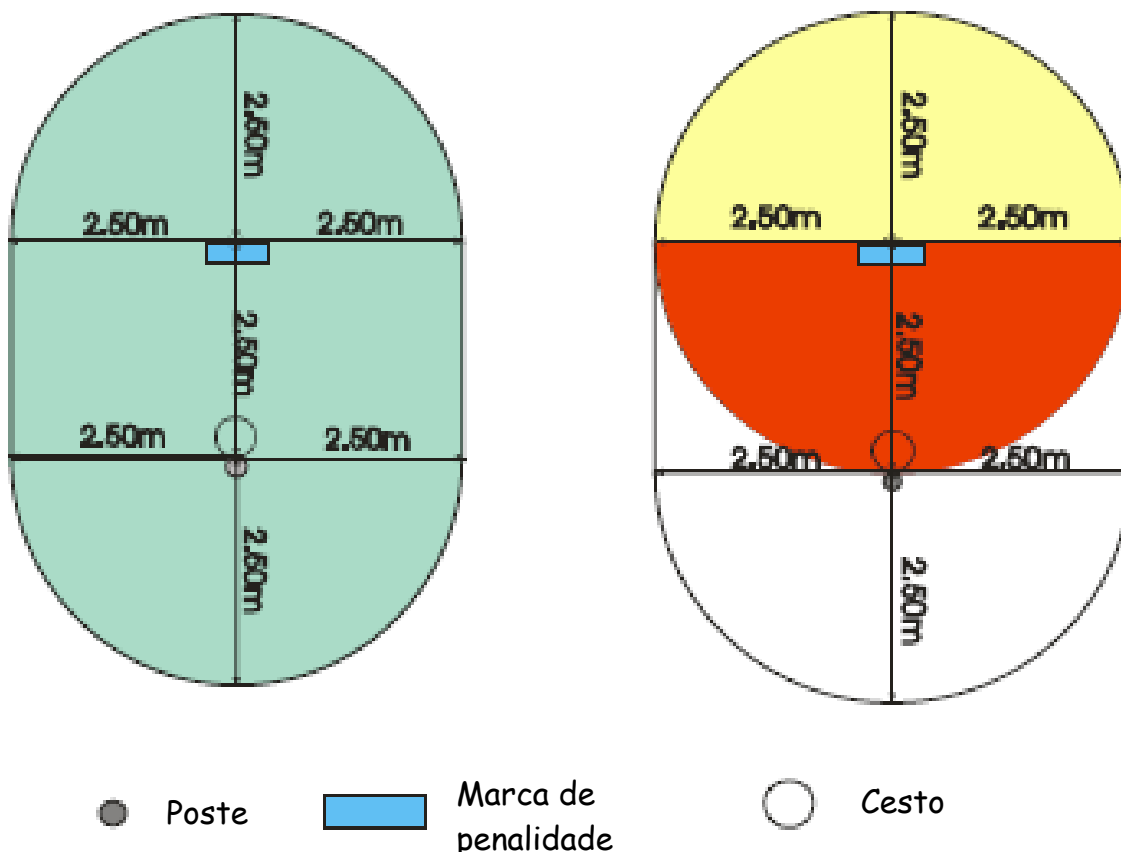
A área de penalidade, como mostrada no diagrama, pode ser marcada no campo, em redor de cada poste. Estas áreas podem ser definidas ou por uma cor sólida, contrastante com as outras linhas e com o terreno de jogo, ou por linhas fixas no terreno, mostrando apenas os limites da área.

A área de penalidade é uma área de 2.50 m (em todas as direcções) desde a marca, o poste e qualquer ponto da linha imaginária entre o poste e a marca de penalidade.

O círculo do livre é um círculo de 2.50 m de raio medido desde a extremidade da marca de penalidade mais distante do poste.

A área sombreada mostra a zona onde nenhum jogador pode estar durante a marcação de uma penalidade, à excepção do marcador, que deve estar imediatamente atrás da marca de penalidade. Nenhum outro jogador pode entrar na área sombreada até a bola sair das mãos do marcador da penalidade.

A área sombreada mostra a zona onde nenhum jogador pode estar durante a marcação de um livre, à excepção do marcador, que deve estar imediatamente atrás da marca de penalidade com um pé e com o outro pé em cima da zona sombreada mais clara. O marcador não pode tocar a marca nem a zona sombreada mais escura até a bola ter saído das suas mãos. Para saber quando os jogadores atacantes e defensores podem entrar na área e quando um atacante coloca a bola em jogo, consultar §3.10c.



NOTA: todas as medidas são feitas tendo em conta o limite exterior das linhas

A área sombreada mais escura mostra uma área entre uma linha imaginária que passa na extremidade da marca de penalidade, paralela à linha central, e o poste. O marcador do livre ou da penalidade não pode tocar o solo nesta área até que a bola tenha saído das suas mãos.

(NOTA: se o círculo do livre estiver marcado no campo com uma cor sólida, não é necessário ter marcada a área sombreada mais escura numa cor diferente. Aqui é mostrada com uma cor mais escura apenas para ajudar a ilustrar as regras)

Notas Explicativas

A área de jogo pode também ser marcada com fitas adesivas brancas de 3 a 5 cm de largura, bem coladas no solo.

A marca de penalidade deve ser ou um círculo de 8 – 10 cm de diâmetro, ou um rectângulo de cerca de 15 cm por 5 cm

1.3. Postes

Os postes, com um diâmetro externo entre 4.5 e 8 cm, são fixados perpendicularmente no chão do terreno de jogo.

Os postes são colocados em cada uma das zonas, num ponto a igual distância das duas linhas laterais e a uma distância da linha final igual a $\frac{1}{6}$ do comprimento total do campo.

Quando não for possível fixar os postes ao chão, estes podem ser fixados numa base de metal suficientemente pesada e larga, por exemplo, com 80 cm de diâmetro e 1 cm de espessura. Esta base deve ser completamente plana e deve estar toda completamente junto ao solo.

A conexão do poste à base ou ao chão deve ser feita de modo a que os jogadores não possam tropeçar nela e não se possam lesionar quando passam por cima ou caso caiam sobre ela.

Ligações cruzadas à base não são permitidas.

Notas Explicativas

As Regras de Competição podem prescrever ou permitir postes mais baixos, ficando o bordo superior do cesto a menos de 3.50 m do solo, por exemplo, em jogos de crianças.

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

Os postes devem ser de secção circular e podem ser construídos em madeira maciça, tubo metálico ou material sintético. Se for utilizado material sintético, o comportamento deste material deve ser semelhante ao da madeira maciça ou ao do tubo metálico.

1.4. Cestos

Um cesto é fixado a cada poste. O cesto deve estar orientado no sentido do centro do campo e todo o seu bordo superior deve estar a uma altura de 3.50 m do solo. Os cestos devem ser cilíndricos sem fundo; devem ter 23.5 a 25 cm de altura e um diâmetro interior de 39.0 a 41.0 cm na zona superior e 40 a 42 cm na zona inferior. O bordo superior do cesto deve ter uma largura de 2.0 a 3.0 cm.

Os cestos devem ser de um material sintético aprovado (ver o regulamento dos cestos da IKF). Devem ser iguais e devem ser de cor amarelo forte.

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

- nenhum movimento do cesto em relação ao poste é permitido;
- o poste não pode prolongar-se acima do cesto;

Notas Explicativas

Nos cestos sintéticos, a cor amarela forte aprovada pelos Regulamentos da IKF é a cor Ral 1023 (traffic yellow).

Se esta cor amarela não contrastar o suficiente com o fundo, as Regras de Competição podem prescrever ou permitir outra cor aprovada,

As Regras de Competição podem permitir publicidade nos cestos. Essa publicidade deve cumprir o estabelecido nos Regulamentos dos Cestos da IKF.

Onde os cestos sintéticos aprovados não estejam disponíveis, as regras de Competição podem prescrever ou permitir a utilização de cestos feitos de vime ou verga. Se os cestos utilizados forem feitos de verga ou vime o método de fixar os cestos ao poste deve satisfazer também as condições seguintes:

- nenhuma peça de fixação pode exceder 1 cm para dentro ou para fora do cesto;
- o suporte metálico por baixo do cesto (no caso de existir) não deve exceder mais que $\frac{1}{4}$ de circunferência do cesto e mais perto do poste;
- se forem utilizados fixadores metálicos laterais por fora do cesto, estes só são permitidos em $\frac{1}{3}$ da circunferência total.

1.5. Bola

O Corfebol é jogado com uma bola redonda número 5, de um tipo que tenha sido aprovado pela IKF. A bola deve ter pelo menos duas cores.

A sua circunferência deve ser de 68.0 a 70.5 cm e o peso deve ser entre 445 g a 475 g, inclusive. Deve ser insuflada até à pressão indicada na bola, de maneira a que, quando deixada cair no terreno de jogo de uma altura de cerca de 1,80 m (medidos do fundo da bola), deve ressaltar a uma altura entre 1,10 m e 1,30 m (medidos a partir do topo da bola).

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

Notas Explicativas

A cobertura exterior da bola é feita em couro ou outro material aprovado. Nenhum material deve ser usado na sua fabricação que possa ser perigoso para os jogadores. A superfície da bola não deve ser mole; os jogadores devem poder ter uma boa apreensão, por exemplo, pelas costuras da bola.

Na superfície da bola devem vir indicadas quais as pressões adequadas para a sua correcta utilização. As indicações devem ser expressas em bar mas é permitida uma indicação extra em libras/polegada².

Quando for utilizado material sintético, a sua cobertura exterior deve assemelhar-se a uma bola de couro em todos os aspectos. A IKF irá decidindo sobre que materiais a aprovar e certificá-los-á como tal.

Para jogos de escalões etários mais baixos, as Regras de Competição podem permitir a utilização de uma bola nº 4 - circunferência de 64 - 66 cm; peso de 370 - 390 g. Para jogadores ainda mais novos, pode ser usada uma bola nº 3 - circunferência de 59 - 60 cm; peso de 310 - 330 g.

A IKF aprova bolas a dois níveis: - "International Match Standard" e "IKF Approved". As Regras de Competição podem prescrever qual destes tipos pode ser utilizado.

Em jogos internacionais tem de ser utilizada uma bola "International Match Standard".

1.6. Equipamento dos Jogadores e dos Oficiais

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

O árbitro e o seu assistente têm de usar um equipamento que seja suficientemente diferente do das equipas em jogo.

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

Todos os objectos que possam ser considerados perigosos durante o jogo são proibidos, por exemplo, óculos sem aros, pulseiras, colares, brincos, relógios e anéis. Estes têm de ser removidos ou cobertos com fita adesiva de maneira a que não sejam perigosos.

Notas Explicativas

As Regras de Competição podem impor que as equipas tenham equipamentos numerados.

Os Jogadores e os Oficiais têm de usar calçado.

1.7. Aparelho de shot-clock

O shot-clock deve ser colocado a uma altura de 0.90 – 1.80 m num local claramente visível fora da zona de jogo e próximo do centro de ambas as linhas de fundo. Os relógios devem ser controlados a partir da mesa de jogo.

Notas Explicativas

As Regras de Competição podem definir quais as competições em que este aparelho deve ser utilizado.

As Regras de Competição podem também definir que é necessária a utilização de mais de um relógio em cada linha final. Se tal acontecer, cada aparelho deve ser voltado para o centro da zona no campo em que se encontra.

Todos os aparelhos de shot-clock devem ser colocados fora da zona limite mencionada na §1.1 das Regras de Corfebol.

Secção 2: Pessoas

2.1. Jogadores

a. Número e posição

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

b. Alinhamento e equipas incompletas

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

Normalmente a formação inicial é mantida ao longo de todo o jogo. Se, no entanto, as circunstâncias se alterarem devido à saída ou expulsão de um jogador, o árbitro pode, a pedido do treinador e após consultar o outro treinador, permitir uma mudança. Ele ordena uma mudança quando isso é necessário para cumprir o estabelecido anteriormente ou quando o número de jogadores com opositor directo é menor do que o absolutamente necessário.

Se uma equipa não fez alinhar um jogador, ou fê-lo sair por uma boa razão (por exemplo, lesão ou porque a equipa adversária não está completa) então tem sempre o direito de recolocar o jogador na zona respectiva (excepto em casos excepcionais ele pode ser colocado na outra zona de acordo com o 2.1 b).

Quando uma equipa tiver menos de 6 jogadores ou se as condições de emparelhamento de homens e mulheres não puder ser cumprida como estabelecido, o jogo termina.

Notas Explicativas

O jogo não pode continuar quando, por exemplo, o lado A tem 4 homens e 2 mulheres e o lado B tem 4 mulheres e 2 homens.

Se for possível satisfazer as condições estabelecidas nesta regra de várias formas, então o árbitro decide –

após consultar ambos os treinadores - qual das possíveis mudanças será adoptada. Ele tentará evitar uma vantagem desleal para uma das duas equipas e tentará, também, que se verifique o menor número possível de mudanças.

Na ausência de treinador, o capitão de equipa deverá ser consultado e tem o direito de solicitar uma alteração na formação inicial.

c. Substituição de jogadores

Uma equipa pode fazer até quatro substituições sem a aprovação do árbitro.

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

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

No caso das quatro substituições já terem sido realizadas, um jogador expulso pelo árbitro, ou os jogadores lesionados que não puderem continuar a participar no jogo, poderão ainda ser substituídos com a autorização do árbitro.

Um jogador substituído não poderá voltar a entrar no jogo.

As substituições só são permitidas durante uma interrupção do jogo.

Notas Explicativas

As Regras de Competição podem fazer variar o número de substituições possíveis sem a aprovação do árbitro.

O treinador (ver § 2.2 b) deve informar o árbitro da intenção de realizar a substituição de um jogador. A substituição por ela própria não é uma razão válida para interromper o jogo. A falha em não avisar o árbitro de uma substituição deve ser punida com comportamento incorrecto.

O tempo gasto para efectuar uma substituição não fará parte do tempo de duração do jogo. (ver §3.1c)

A substituição deve ser feita rapidamente. A demora durante a substituição pode ser punida de acordo com o § 3.6 g (demorar desnecessariamente o jogo).

Se os suplentes não estiverem imediatamente disponíveis, então a formação deve ser mudada de acordo

com § 2.1 b para permitir que o jogo continue. Se jogadores lesionados, que não foram substituídos, regressarem ou fiquem disponíveis outros suplentes, então a formação original será retomada.

As Regras de Competição podem estabelecer que um pedido de substituição por parte do treinador deve ser efectuado através do Marcador (§ 2.4 b).

2.2. Capitão, Treinador, Suplentes e Outras Pessoas Ligadas à Equipa

a. Capitão

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

Ele representa a equipa e é responsável pela conduta apropriada dos seus jogadores. Na ausência do treinador, ele assume as tarefas do treinador mencionadas abaixo. Tem o direito de chamar a atenção ao árbitro para qualquer facto que ache desejável para o bom prosseguimento do jogo.

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

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

Notas Explicativas

O uso indevido do direito do capitão de chamar a atenção ao árbitro para qualquer facto que ache desejável para o bom prosseguimento do jogo e/ou a crítica ao árbitro deve ser considerado como comportamento incorrecto e pode ser punido com cartão amarelo ou vermelho.

b. Treinador

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

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

As regras da competição podem permitir que o treinador abandone temporariamente o seu lugar no banco, por um curto período de tempo, com o objectivo de dar instruções aos jogadores da sua equipa. Estas instruções devem ser dadas permanecendo fora do campo de jogo e do mesmo lado do meio campo onde se encontra o seu banco.

O treinador pode abandonar o seu banco temporariamente para realizar uma das seguintes tarefas:

- Para pedir e/ou usar um desconto de tempo (ver § 3.1 b)
- Para pedir e executar uma substituição (ver § 2.1 c)
- Quando é necessária uma alteração na formação de acordo com § 2.1 b
- Para informar o árbitro e o treinador da equipa adversária qual dos seus atacantes não lançará (ver § 3.6 q)

Se, em algum momento, não estiver presente nenhum treinador as tarefas mencionadas serão atribuídas ao capitão da equipa (§ 2.2 a).

Notas Explicativas

A equipa só pode ser acompanhada por um treinador. Ele deverá apresentar-se como tal e dar-se a conhecer ao árbitro antes do início do jogo.

Se o treinador tomar parte no jogo como jogador, não poderá ser considerado como sendo treinador, perdendo assim os seus direitos de treinador.

Durante o desconto de tempo, o treinador e a sua equipa devem ficar no banco destinado à equipa, ou na sua proximidade.

c. Suplentes e Outras Pessoas

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

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

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

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

Notas Explicativas

Se uma equipa se fizer acompanhar de suplentes e/ou de qualquer outra pessoa ligada à equipa, então durante o jogo estas pessoas devem permanecer sentadas no banco. Nenhuma outra pessoa está autorizada a sentar-se no banco.

A não ser que esteja previsto o contrário nas regras de Competição, estão autorizados a sentar-se no banco, no máximo, oito suplentes e quatro outras pessoas ligadas à equipa, para além do treinador.

2.3. Árbitro

O árbitro controla o jogo.

Notas Explicativas

O controlo do jogo é dele e apenas dele.

As suas tarefas são:

a. Decidir sobre a adequabilidade da sala, terreno de jogo e material e ter atenção às alterações que possam ocorrer durante o jogo

Razões para cancelar o jogo podem ser:

- Piso de jogo muito escorregadio
- Piso com água
- Obstáculos perigosos dentro do recinto

Notas Explicativas

O árbitro assegura-se antes do jogo de que as condições da sala e do terreno de jogo são adequadas; que as dimensões do campo, as linhas, as marcas de penalidade e os cestos satisfazem os requisitos

necessários (secção 1) e que tudo está preparado para o início do jogo. Não pode descorar estas verificações.

O árbitro deve ter consciência das suas responsabilidades no que respeita a lesões e doenças que podem ocorrer como resultado de condições inadequadas do terreno de jogo. Ele pode assumir que os jogadores estão de perfeita saúde.

Ele também se deve certificar que nenhum material perigoso está a ser utilizado.

b. Fazer cumprir as regras

O árbitro pune as infracções das regras excepto quando essa decisão seja desvantajosa para a equipa que sofreu a infracção, altura em que pode escolher dar "vantagem" (Lei da vantagem) e não punir a infracção.

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

Notas Explicativas

Lei da vantagem: - se a equipa não infractora mantiver a posse da bola, após uma infracção, e a equipa infractora se encontrar nesse momento numa posição desfavorável, então o árbitro normalmente não deve parar o jogo, especialmente quando a punição apropriada for um recomeço de jogo.

Quando uma bola fora deve ser apitada, o árbitro não deve dar a lei da vantagem, não assinalando bola fora, mesmo que a bola fique em posse da equipa que tem direito a repor a bola em jogo.

Após uma infracção que deveria ser punida com uma penalidade, se a equipa que sofre a falta obtém imediatamente um lançamento, e o árbitro apita após a bola já ir a caminho do cesto, desde que as condições do § 3.2 b e c se apliquem, é considerado golo se a bola passar o cesto e a penalidade não será marcada. No entanto, será marcada uma penalidade se a bola não entrar no cesto.

Decidir em casos de dúvidas – por exemplo:

- dois adversários estão convencidos de que se apoderaram da bola em primeiro lugar. O árbitro concede a bola a um dos jogadores ou, se não consegue decidir, deve marcar uma "bola ao ar" (ver § 3.8);
- um jogador foi impedido de agarrar a bola porque o público cruzou uma linha limítrofe. Se, na opinião do árbitro, o jogador tivesse possibilidade de agarrar a bola, então o árbitro concede a bola ao jogador envolvido. Em caso de dúvida deve ser marcada uma "bola ao ar" (ver § 3.8).

Punir a infracção mais grave quando são cometidas duas infracções simultaneamente – por exemplo:

Durante o tempo para marcar um livre:

- um defesa está dentro dos 2.50 m de distância do local de marcação do livre e dois atacantes estão a menos de 2.50 m um do outro sem tentarem tirar vantagem dessa situação. Neste caso, o árbitro pune a infracção do defesa.
- jogadores de ambas as equipas estão à mesma distância incorrecta do local de marcação do livre. Neste caso, a equipa atacante deve ser penalizada.

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

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

Notas Explicativas

Após apitar para penalizar uma infracção, o árbitro deve indicar primeiro se é um livre ou um recomeço de jogo e qual a equipa que deve ficar em posse de bola, sinalizando a direcção.

Após isto, deve ser utilizado o sinal para indicar qual a infracção cometida.

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

Notas Explicativas

Exemplos de desvantagens desleais:

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

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

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

Para começar ou recomeçar o jogo o árbitro deve apitar logo que o jogador, que vai executar o lançamento, está pronto e todas as condições estipuladas estão satisfeitas (ver § 3.9 e 3.10).

O jogo tem de ser interrompido:

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

O jogo tem de ser terminado:

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

Notas Explicativas

O árbitro deve apitar breve e vigorosamente.

Para ver como o desconto de tempo é administrado, ver notas explicativas do § 3.1 b.

Caso um jogador esteja a sangrar deverá abandonar o campo de jogo imediatamente e não pode voltar até a hemorragia ter parado, a ferida ter sido tapada e o sangue ter sido removido.

Quando um cronometrista tiver sido nomeado, de acordo com § 2.4 a, e as Regras de Competição determinarem que nos últimos dois minutos de cada parte o relógio deve parar sempre que o árbitro

apitar para parar o jogo (ver notas explicativas do § 3.1), o sinal para o final de cada parte do jogo deve ser realizado pelo cronometrista.

f. Intervir em caso de comportamento incorrecto dos jogadores, treinadores, suplentes e de outras pessoas ligadas à equipa.

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

Em acréscimo às advertências formais acima mencionadas, o árbitro pode advertir um jogador, treinador, suplente ou qualquer outra pessoa ligada à equipa informalmente de que ele deve modificar o seu método de jogo ou o seu comportamento.

Exemplos do que são considerados comportamentos incorrectos constam nas Notas Explicativas

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

No que respeita ao treinador, o árbitro tem o poder de proibi-lo de se levantar do banco sem permissão durante o resto do jogo.

Notas Explicativas

São considerados comportamentos incorrectos:

- bater, socar, pontapear ou derrubar intencionalmente um adversário;
- infracções repetidas das regras, especialmente após advertência;
- mexer o poste deliberadamente durante um lançamento;
- proferir insultos seja a quem for;
- fazer comentários contra o árbitro acerca dos seus conhecimentos das regras;
- ausentar-se do campo sem avisar o árbitro;
- atrasar o retomar das posições depois de um desconto de tempo e não informar o árbitro de uma substituição.

Ambas as equipas demorarem desnecessariamente o jogo de modo intencional, poderá também ser entendido como comportamento incorrecto (ver notas explicativas § 3.6 g). Assim que o árbitro verificar este tipo de jogo, ele avisa simultaneamente ambos os capitães. Se, depois do aviso do árbitro, ambas as equipas continuarem a jogar da mesma forma, o árbitro está autorizado a interromper o jogo.

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

Durante o jogo o árbitro deve advertir formalmente mostrando o cartão amarelo ao jogador, treinador, suplente ou qualquer outra pessoa ligada à equipa em questão.

O árbitro expulsa alguém mostrando-lhe o cartão vermelho. Uma pessoa é expulsa directamente se perpetrar um comportamento incorrecto grave (exemplos disto podem ser encontrados nas notas explicativas para os árbitros no código de ofensas). Em todos os casos de comportamento incorrecto grave deve ser mostrado imediatamente um cartão vermelho, quer a pessoa já tenha, ou não, visto um cartão amarelo por comportamento incorrecto.

Uma pessoa que tenha visto o cartão vermelho deve abandonar o recinto de jogo (como definida em §1.1 das Regras de Corfebol). A pessoa em questão deve sentar-se nas bancadas juntamente com o público ou abandonar por completo o recinto, conforme preferir.

Se alguma pessoa, que já tenha recebido um cartão amarelo por comportamento incorrecto, manifestar comportamentos incorrectos uma segunda vez, então deve ser expulso. Neste caso, o árbitro deve mostrar primeiro um cartão amarelo e mostrar imediatamente a seguir um cartão vermelho.

As Regras de Competição devem definir quando é que a jurisdição do árbitro começa e acaba no que respeita a ocorrências de má conduta que possam justificar a atribuição de um cartão. Nos jogos da IKF isto sucede desde o momento em que em que é entregue a ficha da equipa (declarando quais os jogadores que jogarão e quais os suplentes) até ao momento em que a ficha de jogo é assinada pelo capitão e pelo árbitro.

Mau comportamento fora deste período pode ainda ser reportado às autoridades competentes de acordo com as regras de competição ou os regulamentos da organização nacional em questão.

Se o comportamento incorrecto ocorrer antes do início do jogo ou durante o intervalo, então o cartão amarelo ou vermelho deve ser mostrado à pessoa em questão naquele momento e os capitães e treinadores de ambas as equipas devem ser informados antes do começo da parte seguinte do jogo

Se as Regras de Competição permitirem, um cartão amarelo ou vermelho pode ser mostrado por má conduta que ocorra imediatamente após o jogo.

A não ser que esteja estipulado nas regras de Competição algo em contrário, isto pode ocorrer até que a

ficha de jogo (que deve referir todos os cartões mostrados antes, durante ou imediatamente após o jogo) é assinada pelo capitão e o árbitro. Uma vez assinada pelo representante da equipa (i.e. o capitão) a ficha de jogo é suficiente para o cartão ter sido mostrado à pessoa em questão e para o facto ficar registado na ficha.

Um treinador ou um jogador suplente que tenha recebido um cartão vermelho não poderá, conseqüentemente, entrar no jogo como jogador ou ficar sentado no banco da equipa. Ele deve abandonar completamente a área de jogo.

As Regras de Competição podem prescrever ou permitir que os cartões amarelos e vermelhos não sejam usados para advertir formalmente um jogador ou expulsá-lo, se os jogadores participantes no jogo tiverem abaixo de uma certa idade.

g. Intervir em caso de interferência do público

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

Notas Explicativas

Em caso de interferência por parte dos espectadores, o árbitro pedirá ao capitão para pôr cobro a essa situação. Em caso de repetição o árbitro pode suspender, ou terminar, o jogo conforme as circunstâncias.

2.4. Cronometrista e Marcador

Quando possível, um cronometrista deve ser indicado.

Notas Explicativas

A menos que as Regras de Competição determinem que o tempo do jogo deve ser da responsabilidade do cronometrista (ver notas explicativas § 3.1), então a tarefa do cronometrista deve ser avisar o árbitro mesmo antes do final de cada parte do jogo.

O árbitro tem a responsabilidade de verificar se o relógio está a ser parado e reiniciado correctamente de acordo com as regras.

O árbitro assistente pode actuar como cronometrista.

Quando possível, um marcador deve ser indicado.

Notas Explicativas

A tarefa do marcador deve ser manter o registo do jogo.

As Regras de Competição podem determinar que os descontos de tempo e as substituições devem ser realizadas através do marcador e não directamente ao árbitro.

Numa paragem do jogo, o cronometrista pode também fazer um sinal sonoro ao árbitro para avisá-lo que uma das equipas requisitou um desconto de tempo ou uma substituição.

Este sinal não pode ter um som que seja confundível com o som do apito do árbitro.

Notas Explicativas

Quando o cronometrista utilizar um sinal sonoro para indicar um pedido de desconto de tempo ou de substituição este deve ser uma buzina, uma campainha ou uma corneta.

Quando este sinal for utilizado o marcador deve usar um sinal para indicar se foi pedido um desconto de tempo ou uma substituição e por qual equipa.

2.5. Árbitro Assistente

Em cada jogo existe um árbitro assistente cuja função é assistir o árbitro no controlo do jogo.

O Árbitro Assistente deve utilizar uma bandeira de forma a chamar a atenção do Árbitro quando a bola está "fora" e quando alguma falta for cometida na sua imediação. O Árbitro pode pedir ao Árbitro Assistente para o assistir noutras tarefas predefinidas.

Ver as Notas Explicativas para ver exemplos destas tarefas predefinidas.

O Árbitro deve dizer ao Árbitro Assistente onde é que pretende que este se posicione. Durante o jogo, o Árbitro Assistente deve estar posicionado dentro da área de jogo (§ 1.1), mas fora do campo de jogo.

O Árbitro Assistente pode entrar no campo de jogo por um curto período de tempo, apenas depois de ser autorizado pelo Árbitro.

O Árbitro tem o direito de retirar o Árbitro Assistente das suas funções e – se for possível – nomear um substituto.

Notas Explicativas

As Regras de Competição podem prever a não utilização do Árbitro Assistente.

O Árbitro Assistente deve equipar, preferencialmente, da mesma forma que o Árbitro (ver § 1.6).

As Regras de Competição podem determinar que podem ser utilizados meios adicionais de comunicação entre o Árbitro e o Árbitro Assistente, para além da bandeira (por exemplo, microfone e auricular; sistema de alarme incorporado na bandeira, etc.).

Em casos de dúvida, o Árbitro pode pedir a opinião ao Árbitro Assistente para a tomada de decisões em campo. A conselho do Árbitro Assistente o árbitro pode alterar a decisão já assinalada, desde que ainda não tenha reiniciado o jogo.

Outras tarefas que podem ser desempenhadas pelo Árbitro Assistente:

- fazer o papel de Cronometrista (ver notas explicativas § 2.4);
- chamar a atenção do Árbitro para a má conduta de jogadores, treinadores, jogadores suplentes ou quaisquer outras pessoas ligadas às equipas;
- chamar a atenção do Árbitro para qualquer falta cometida fora do campo de visão do Árbitro
- chamar a atenção do Árbitro para pedidos dos treinadores no âmbito das tarefas listadas em § 2.2 b.

Secção 3: O Jogo

3.1. Duração e Desconto de Tempo

a. Duração do jogo

A duração de um jogo e a duração do intervalo devem ser determinadas pelas Regras de Competição.

Interrupções não fazendo parte do tempo normal de jogo não devem ser incluídas no tempo de jogo. Isto inclui os descontos de tempo (ver b abaixo) e o tempo dispendido nas substituições.

Notas Explicativas

As Regras de Competição devem estipular qual a duração do jogo e do intervalo. Esta estipulação pode permitir a utilização de tempo real de jogo. Para jogos em que não é utilizado tempo real de jogo, a duração recomendada é 2 x 30 minutos.

Uma duração menor é desejável em jogos com jogadores mais novos.

O tempo recomendado para o intervalo é 10 minutos, no máximo.

Se entendido como suficientemente importante pelo árbitro, qualquer atraso na 1ª ou 2ª parte causado por uma infracção do § 3.6 g (por exemplo, explicações 2 e 4 das notas explicativas), ou qualquer outra influência exterior (incluindo o tratamento de lesões) poderá ser considerado como não fazendo parte do tempo de jogo e o árbitro deverá prolongar a duração da parte em questão.

Sempre que for nomeado um cronometrista, de acordo com § 2.4, então as Regras de Competição podem determinar que o final de cada parte deve ser marcado pelo sinal sonoro do cronometrista e não pelo apito do árbitro.

Para além disso, as Regras de Competição pode estabelecer um período no final de cada parte do jogo em que o relógio deve ser parado sempre que o árbitro apitar para parar o jogo. Este período deve ter no máximo 5 minutos. O cronómetro deve ser reiniciado quando o árbitro apitar para o recomeço do jogo (excepto na marcação de uma penalidade).

No caso de uma penalidade o relógio deve ser reiniciado

- i Após um golo – com o lançamento de reinício.
- ii Após uma penalidade falhada – assim que a bola é tocada por um jogador após o lançamento.

b. Desconto de Tempo

O desconto de tempo é uma paragem no jogo com a duração de 60 segundos excluídos do tempo do jogo.

O número de descontos de tempo deve ser determinado pelas Regras de Competição.

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

Notas Explicativas

As regras de Competição podem fazer variar o número de descontos de tempo permitidos a cada equipa.

Mais estipulações podem ser inseridas nas Regras de Competição relativamente a níveis de jogo e escalões etários nos quais poderá existir o direito de pedir descontos de tempo.

O treinador só pode pedir um desconto de tempo ao árbitro quando o jogo estiver parado. A menos que o contrário esteja estipulado pelas Regras de Competição, que pode determinar que um pedido de desconto de tempo deverá ser feito através do marcador (§ 2.4), o treinador faz o pedido do desconto de tempo ao árbitro, confirmando o seu pedido através da utilização de um sinal em forma de T executado com as mãos.

O árbitro indica o início do desconto de tempo fazendo um sinal em forma de T e apitando ao mesmo tempo. Após 45 segundos o árbitro apita para indicar que ambas as equipas devem retomar as suas posições. O jogo tem de recomeçar 60 segundos após o início do desconto de tempo.

O desconto de tempo tem de ser concluído pelo reinício do jogo antes de poder ser permitido outro desconto de tempo.

c. Substituição

O tempo dispendido para a realização de uma substituição não deve estar incluído no tempo do jogo.

Notas Explicativas

As substituições não fazem parte do tempo de jogo, o cronómetro do jogo deve parar no momento em que o treinador tem a autorização do árbitro para fazer a substituição. O cronómetro deve reiniciar a contagem no momento em que o apito do árbitro soa para o recomeço do jogo. No caso de ser mostrado um cartão vermelho a um jogador, o tempo de jogo só deve parar caso o treinador peça uma substituição.

3.2. Golos

a. Como marcar

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

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

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

b. Infracção prévia

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

c. Golo anulado

O árbitro não considera válido o golo nas seguintes circunstâncias:

- Porque ele apitou (ou souo o apito da mesa) para o final da primeira ou da segunda parte do jogo, a menos que, no momento do apito, a bola já tenha saído das mãos do lançador e não esteja ao alcance de qualquer jogador, caso em que deve ser golo se a bola entrar no cesto.
- Ele observou uma infracção cometida pela equipa atacante antes da bola entrar no cesto.
- A bola entrou no cesto no seguimento de um passe ou lançamento realizado na zona de defesa da equipa atacante ou directamente de um livre ou de um recomeço de jogo.

- ele observou previamente uma vantagem desleal obtida pela equipa atacante
- a bola entra primeiro por baixo do cesto, subindo e passando depois por dentro do cesto de cima para baixo.

Notas Explicativas

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

d. A equipa que marcar mais golos ganha o jogo**3.3. Formação****a. Escolha da formação**

As regras de competição devem decidir para que cesto cada equipa irá lançar na primeira parte. As equipas devem colocar os seus jogadores nas duas zonas de acordo com as condições das regras de competição.

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

Notas Explicativas

Nos torneios da IKF deve ser lançada moeda ao ar para decidir para que cesto atacará cada equipa na primeira parte. Nos jogos amigáveis da IKF, a equipa visitada deve escolher.

Nos torneios da IKF cada equipa deve anunciar com antecedência ao árbitro ou ao júri quais dos seus jogadores devem estar

- na sua zona de ataque inicial
- na sua zona de defesa inicial
- os seus suplentes

A menos que acordado previamente em contrário, o mesmo princípio deve ser aplicado a jogos

internacionais amigáveis.

Quando ambos os lados estão incompletos, então o capitão da equipa visitante deve distribuir os seus jogadores de forma a que o número de jogadores sem opositor directo seja mínimo.

b. Alteração na formação

Excepto no estipulado no § 2.1 b, a mesma formação é mantida ao longo do jogo.

Notas Explicativas

Ver § 2.1 b.

3.4. Mudança de zona e troca de meio campo

Sempre que dois golos são marcados os jogadores mudam as suas funções. Os atacantes tornam-se defesas e os defesas tornam-se atacantes, sendo isto conseguido através da sua mudança de zonas.

Não há mudança de funções após o intervalo, verificando-se apenas uma troca de meio campo.

Notas Explicativas

As Regras de Competição podem estipular outras combinações, por exemplo, em jogos de escalões mais baixos ou em torneios onde a duração do jogo for muito menor.

3.5. Lançamento de início e reinício do jogo

Um lançamento de início e reinício do jogo ocorre:

- No início do jogo pela equipa determinada de acordo com as regras de competição (ou pela vencedora da “moeda ao ar” se esta for necessária como determinado em § 3.3)
- No início da segunda parte pela equipa que não iniciou a primeira parte.
- Após cada golo pela equipa que sofreu golo.

Deve ser executado por um atacante de um ponto dentro da sua zona e perto do centro do campo.

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

Notas Explicativas

Nos torneios da IKF, a equipa que ganhar o sorteio usado no § 3.3 a deve ser a equipa que faz o lançamento para início do jogo.

Nos jogos amigáveis da IKF, a equipa visitada deve ser a equipa que faz o lançamento para início do jogo.

3.6. Infracções às regras

As infracções às regras estão divididas em infracções cometidas pelos defesas e infracções cometidas pelos atacantes.

As infracções às regras cometidas pelos defesas estão divididas em:

a. Infracções ligeiras – punidas por um recomeço de jogo

Infracções ligeiras são:

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

b. Infracções graves – punidas por um livre

Infracções graves são:

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

- c. Infracções que repetidamente perturbem o ataque – punidas pela atribuição de uma penalidade para o outro lado (§ 3.11 a, explicação B)
- d. Infracções muito graves que resultem na perda de uma hipótese de marcar – punidas pela atribuição de uma penalidade para o outro lado (§ 3.11 a, explicação A)

As infracções às regras cometidas pelos atacantes estão divididas em:

- a. Infracções ligeiras – punidas por um recomeço de jogo
- b. Infracções muito graves que resultem na perda de uma hipótese de marcar pela equipa que ataca na outra zona - punidas pela atribuição de uma penalidade para o outro lado.

Nas regras de competição as organizações nacionais podem decidir se desejam discriminar as infracções ligeiras e graves dos defesas e em que níveis de jogo e escalões etários as aplicam.

Notas explicativas

Se uma organização nacional não pretender discriminar entre uma infracção ligeira e uma grave efectuada pelos defesas, todas as infracções são consideradas como graves, sendo punidas por um livre marcado no sítio onde foi realizada a falta. Se a infracção for cometida contra uma certa pessoa (§ 3.6 h, i, j, k, l e algumas vezes m), então o livre é marcado no local onde esta pessoa se encontra.

Durante o jogo é proibido:

a. Tocar a bola com a perna ou pé

É considerada perna desde o joelho para baixo.

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

Uma infracção cometida por um defesas é punida pela atribuição de um recomeço de jogo quando o contacto com a perna ou pé não for intencional.

Uma infracção cometida por um defesa é punida pela atribuição de um livre quando o contacto com a perna ou pé for intencional, resultando na obtenção de vantagem, ou a defesa interrompe o ataque.

b. Bater a bola com o punho

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

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

Notas Explicativas

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

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

Uma infracção é punida pela atribuição de um recomeço de jogo.

Notas Explicativas

Quando um jogador com a posse de bola cai, então é-lhe permitido jogar a bola dessa posição ou pôr-se em pé após ter caído com a bola.

d. Correr com a bola

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

1. O jogador recebe a bola quando está parado.

Neste caso o jogador poderá movimentar um pé à vontade, desde que o outro se mantenha no mesmo lugar como pé eixo. Rodar sobre o pé eixo é permitido. Ele pode mudar o pé eixo e o pé que se movimenta, desde que a sua posição inicial não se altere.

Quando parado, um jogador não pode levantar um pé e a seguir levantar o outro pé antes da bola ter deixado as suas mãos, sobretudo numa tentativa de lançar. Saltar é permitido, desde que se use a perna do pé eixo para a

impulsão. Se depois do salto, o jogador cair com a bola nas mãos num local quase idêntico ao da posição de onde saltou, então não será considerada infracção à regra de "não correr com a bola".

2. O jogador recebe a bola quando está a correr ou a saltar e pára antes de passar a bola ou lançar ao cesto.

É exigido que, uma vez em posse da bola, ele tente parar imediatamente percorrendo a menor distância possível.

3. O jogador recebe a bola quando está a correr ou a saltar e passa a bola ou lança ao cesto, antes de parar completamente. Neste caso, não será permitido ao jogador ainda estar na posse da bola, no momento que colocar o seu pé no chão pela terceira vez, após ter recebido a bola.

O árbitro deve ter atenção ao momento em que o jogador se apodera da bola. Ao aplicar esta regra, a direcção para a qual o jogador se movimenta não tem importância.

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

Notas Explicativas

Um jogador ao fazer um passe longo, partindo de uma posição parada, poderá colocar um pé à frente e levantar o seu outro pé no final do seu movimento de lançamento, antes da bola ter deixado as suas mãos.

Um jogador não deve ser punido ao movimentar-se um pouco no terreno de jogo quando tenta executar um passe e este é interrompido antes de ser finalizado.

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

Quando o jogador toma posse de bola enquanto está em contacto óbvio com o solo, então este contacto terá de ser considerado como sendo a primeira vez que o jogador posicionou o pé no solo após se ter apoderado da bola.

e. Jogar sozinho

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

Jogar sozinho não é punido:

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

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

Notas Explicativas

Exemplos de jogo individual

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

Exemplos em que o jogo individual não deve ser punido:

- o jogo individual nunca deve ser punido se o jogador em questão não mudar a sua posição; por exemplo, um jogador, enquanto está parado, atira a bola de uma mão para a outra, ou bate a bola no chão e apanha-a em seguida.
- Quando ele se mexe. O critério a seguir é o de saber se ele evitou a cooperação propositadamente.
- Ir batendo na bola enquanto se movimenta não pode ser punido se a bola não puder ser agarrada directamente. Por outro lado, quando a bola poderia ter sido agarrada mais cedo, então há lugar à penalização. Também deve ser punido o bater a bola e apanha-la mais tarde, se isso for feito para melhor a agarrar posteriormente.
- É comum acontecer que dois jogadores disputem a bola em salto ou em corrida ou de ambas as maneiras, correndo lado a lado e inclinados para a frente. Se um dos jogadores levar um avanço suficiente é, na maioria dos casos, capaz de agarrar logo a bola. Se este avanço não for suficiente, ele está autorizado a bater a bola numa direcção favorável para a apanhar mais tarde. Ele está autorizado a lançar de uma posição obtida desta forma. Numa disputa destas

pode acontecer que a bola tenha de ser batida várias vezes até ser agarrada por um dos jogadores. Isto é perfeitamente correcto. A mesma coisa pode acontecer quando um jogador tenta manter a bola nas imediações da sua zona. O árbitro só apitará quando achar que a bola podia ter sido agarrada mais cedo.

É claro que o árbitro tem de considerar as capacidades técnicas dos jogadores. Quanto melhor o jogador, mais depressa se pode assumir que a cooperação foi evitada intencionalmente.

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

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

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

Notas Explicativas

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

g. Jogo passivo

Exemplos de jogo passivo são dados nas Notas Explicativas.

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

Notas Explicativas

Exemplos de jogo passivo:

1. Esperar demasiado tempo antes de passar a bola;
2. Enviar a bola para bem longe do terreno de jogo ou pontapeá-la quando o jogo já foi interrompido;
3. Enviar a bola da zona de ataque para a zona de defesa, a não ser quando isto é feito para facilitar a movimentação do ataque;
4. Perder tempo durante uma substituição, mudança de zonas ou retomar posições após um desconto de tempo;
5. Passar demasiado a bola com o objectivo de demorar o seu envio para a zona de ataque;

6. Passar demasiado a bola sem um claro propósito de criar oportunidades de lançamento;
7. Ignorar intencionalmente oportunidades claras de lançamento.
8. Colocar e prender a bola entre as coxas.

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

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

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

Se ambas as equipas, com um resultado igual, retardam o jogo ou aparentemente aceitam o resultado como ele está sem vontade de o modificar, o árbitro deve avisar simultaneamente ambos os capitães, que esta forma de jogar é entendida como comportamento incorrecto, e se assim continuar, de acordo com o § 2.3 f,), levará a que o jogo seja interrompido. Este tipo de situação apenas ocorrerá quando, no jogo, foi alcançado um resultado com o qual ambas as equipas sentem que este lhes é vantajoso.

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

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

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

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

i. Empurrar, agarrar ou obstruir um adversário

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

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

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

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

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

Exemplos de obstrução são dados nas Notas Explicativas.

Notas Explicativas

A proibição de obstruir um adversário provém do facto de o Corfebol ser uma actividade que privilegia a habilidade e não a força.

Exemplos de defesa incorrecta são:

- empurrar,
- deitar ao chão,
- cair sobre um adversário parado após o salto,
- impedir um oponente de se levantar ou de saltar,
- colocar-se na trajectória de salto de um adversário,

- estender um braço ou perna no momento da passagem de um oponente obrigando-o assim a um caminho mais longo para o rodear.

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

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

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

Violações repetidas destas condições podem levar à marcação de uma penalidade, de acordo com o § 3.11 a, explicação B. Por outro lado o atacante deve tentar evitar a colisão com o defensor. Quando um atacante choca com um defensor com a intenção de o desequilibrar ou quando o empurra com o braço ou ombro da sua posição defensiva, então o atacante infringe o § 3.6 i.

Quando um jogador não pode seguir o seu oponente porque outro oponente se coloca no caminho do jogador, então o último oponente viola o § 3.6 i (obstrução).

É comum acontecer que dois jogadores se toquem quando em luta pela posse da bola. Este contacto só será punido se for o resultado de imprudência ou obstrução. Nestes casos o árbitro tem que decidir quem tem a culpa. Este pode ser o jogador para quem a bola foi passada, ou o seu adversário que tentou interceptar a bola.

Saltar junto à linha para interceptar uma bola só deve ser punido se o oponente foi limitado no livre uso do seu corpo. Não existe infracção quando o defensor toca a bola antes que esta esteja ao alcance do atacante. Por outro lado uma infracção tem lugar se o defensor que está ao lado ou por trás do atacante, se inclina sobre este impedindo-o de agarrar a bola e tocando nesta de seguida.

Tocar a bola em salto só deve ser punido se isto originar contacto físico que leve, nomeadamente, a derrube do adversário.

j. Defender excessivamente um adversário

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

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

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

A oposição só é permitida na medida em que a bola é impedida de seguir na direcção desejada. Os movimentos do defesa podem fazer com que o atacante envie a bola contra a sua mão ou braço ou de modo que ele consiga interceptar a bola.

É permitido ao defesa bloquear a bola colocando o braço na trajectória desta, mas ele não pode:

- impedir o movimento livre do corpo do seu oponente bloqueando o braço em vez da bola
- bater na bola ou atingir o braço que efectua o lançamento, isto é, o braço ou mão do defesa não pode deslocar-se no sentido da bola no momento de contacto.

Notas Explicativas

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

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

Se o contacto é feito quando a bola ainda está nas mãos do atacante, então não é falta quando o braço do defensor se encontra em repouso.

Por outro lado, uma infracção é cometida quando o braço se dirige para a bola no momento do passe. Se o contacto for superficial e não afectar o passe, então o árbitro pode aplicar a lei da vantagem e permitir que o jogo prossiga.

Uma intervenção firme por parte do árbitro tem de ser tomada quando a acção de defender degenera em "bater" mesmo quando o passe não é falhado (excepto quando desse passe resulte uma oportunidade de

marcar golo: o árbitro deve esperar pelo resultado e só depois advertir o jogador faltoso).

k. Defender um adversário do sexo oposto no acto de lançamento ou de passe

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

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

Notas Explicativas

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

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

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

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

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

Notas Explicativas

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

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

m. Jogar fora da sua zona

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

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

É permitido fazer o seguinte sem infringir esta regra:

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

Notas Explicativas

Quando um jogador toca a bola fora da sua zona, então o local da infracção é o mesmo onde este tocar a bola. A regra respeitante ao tocar a linha por um jogador em posse da bola aplica-se tanto à linha central como às linhas limítrofes.

A propósito de tocar a bola fora do terreno de jogo ver o § 3.7.

No caso de defesa que infrinja, o recomeço de jogo deve ser marcado, de acordo com o § 3.9 b no local onde a defesa ocorreu.

n. Lançar de uma posição defendida

O lançamento deve ser considerado defendido quando o defesa satisfaz cada uma das seguintes condições:

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

iii) estar mais próximo do poste que o atacante

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

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

Notas Explicativas

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

A regra deixa claro que um lançamento não pode ser considerado defendido se:

1. o defensor não tenta realmente bloquear o lançamento (o simples elevar dos braços não é suficiente).
2. o corpo do defensor está mais longe do poste que o atacante. Não basta que a mão ou o braço do defensor esteja mais perto do poste.
3. o defensor está a uma distância superior à de um braço.
4. o defensor está virado de costas para o atacante e não está a olhar para ele.
5. o defensor não se apercebe de que o atacante tem a bola em seu poder (lançamento muito rápido ou tapinha)

A regra não estipula que o defensor tem de ser realmente capaz de impedir o lançamento. Por exemplo, quando o atacante é muito mais alto que o defensor, o atacante provavelmente terá sempre possibilidades de lançar sem que o defensor seja capaz de bloquear a bola. O lançamento deve ser considerado defendido se o defensor cumprir as condições estipuladas pelo § 3.6 n. O mesmo se aplica quando o atacante lança a bola em salto ou a toca, acima do nível das mãos do defensor, no sentido do cesto.

Se um atacante defendido por um jogador que satisfaz todas as condições mencionadas no § 3.6 n, lança a bola após começar a ser defendido por um segundo defensor, não é considerada infracção do § 3.6 l. Pelo contrário, o atacante é penalizado dado que lançou de uma posição defendida.

Os seguintes casos requerem especial atenção:

- Um atacante recebe a bola enquanto tem as costas viradas para o cesto e o defensor está atrás

dele, portanto mais perto do poste. Se o atacante lançar dessa posição, ou seja, de costas, então o lançamento deve ser considerado defendido desde que o defensor satisfaça as condições estabelecidas pelo § 3.6 n;

- Durante um lançamento por baixo contra um defensor alto, existe a possibilidade deste tocar a bola. Isto pode também acontecer quando o defensor salta bastante alto. O facto da bola ter sido tocada não é razão suficiente para considerar o lançamento como defendido. O critério é o de que o defensor deve estar à distância de um braço no momento que o lançamento é realizado, bem como deve cumprir as restantes condições;
- Um atacante lança, enquanto está em corrida na direcção do cesto, enquanto o defensor se encontra atrás dele. O lançamento defendido não é então possível. Ao defensor é permitido tentar bloquear a bola por trás, mas acontece variadas vezes este violar o § 3.6 j (defender excessivamente o oponente). Neste caso uma penalidade deve ser marcada, se a violação causa o falhanço da bola no cesto.
- Um atacante está numa posição defendida. Se o atacante der um passo ou saltar para trás (sem infringir a regra de correr com a bola - § 3.6 d) e lançar, e o defensor tentar seguir o movimento do atacante, tentando bloquear o lançamento, então o lançamento deve ser considerado defendido, mesmo que o atacante tenha saído da distância de um braço por um pequeno período de tempo.

o. Lançar após aproveitar o bloqueio de outro atacante

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

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

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

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

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

Notas Explicativas

Se o defensor não estiver à distância de um braço do atacante quando este passa perto de um colega de equipa, então não há razão para ser considerado bloqueio e o lançamento deve ser autorizado.

Quando um defesa não pode seguir o seu opositor directo porque outro atacante se desloca deliberadamente para o caminho do defesa, então esta acção pode ser considerada como uma forma de obstrução (§ 3.6 i) e o atacante deve ser punido com um recomeço de jogo, quer o primeiro atacante lance, ou não, após o bloqueio.

- p. Marcar da zona de defesa** da equipa atacante ou directamente de um livre ou de um recomeço de jogo

Uma infracção cometida é punida pela atribuição de um recomeço de jogo, marcado debaixo do poste.

- q. Lançar quando um jogador joga sem opositor directo**

Isto ocorre quando a zona de defesa tem apenas três jogadores contra quatro atacantes.

Neste caso o treinador da equipa atacante deve informar o árbitro e o outro treinador, qual dos seus atacantes não lança.

O treinador tem o direito de modificar a sua decisão durante o jogo, mas antes deve informar o árbitro e o outro treinador numa altura de paragem do jogo (isto é, quando o árbitro tiver apitado devido a uma infracção, cesto marcado, etc). Esta mudança de atacante só é possível duas vezes entre cada mudança de zona.

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

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

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

Notas Explicativas

Se um jogador que está a jogar sem um opositor directo atirar a bola e esta bater no cesto, então isto deve ser considerado um lançamento e deve ser penalizado sob esta regra.

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

r. Influenciar um lançamento deslocando o poste

As Notas Explicativas indicam qual a acção a tomar, se for necessário.

Notas Explicativas

O golo é contabilizado se a bola entrar no cesto após um defesa ter movido o poste. O ponto conta mesmo que o árbitro já tenha apitado esta infracção (ver § 3.2).

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

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

Se o poste for deslocado por um atacante e a bola não entrar no cesto, então o árbitro não apitará a menos que a bola ressalte para uma posição favorável ao ataque. Neste caso, um recomeço de jogo será concedido à equipa que defende.

Se o poste for propositadamente movimentado por um defensor sem haver a possibilidade de haver um golo, e como resultado a bola bater no cesto ou no poste e for parar às mãos de um defensor, o árbitro deve assinalar um recomeço de jogo para a equipa atacante.

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

s. Usar o poste para saltar, correr ou para se afastar rapidamente (mudar de direcção)

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

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

Notas Explicativas

Exemplos da utilização do poste:

- Saltar mais alto
- Mudar de direcção mais rapidamente com a ajuda do poste
- Empurrar o poste para se afastar mais rapidamente

t. Violar as condições impostas para um livre ou uma penalidade

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

Uma infracção cometida por um defesa é punida pela atribuição de um livre ou pela repetição de uma penalidade (ver § 3.11 c).

Notas Explicativas

Esta violação pode ser cometida por:

- Um jogador que executa a marcação do livre ou da penalidade que toca a marca de penalidade ou o solo entre o poste e a marca (ver o diagrama de zonas do §1.2).
- Um jogador marcador (por exemplo, esperar demasiado tempo até realizar o livre).
- Um dos seus colegas de equipa (por exemplo, entrar na distância mínima estabelecida).
- Um oponente (por exemplo, entrar na distância mínima estabelecida, influenciando o resultado de uma penalidade).

u. Jogar de forma perigosa

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

Um exemplo disto é quando um atacante força o seu defesa, que se encontra a um braço de distância, a colidir com velocidade com outro atacante.

Notas Explicativas

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

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

Quando avalia qual das situações ocorreu, o árbitro deve ter em conta o nível técnico e tático dos jogadores e a velocidade com que o atacante se move na direcção ou passa por outro atacante. Quando ocorrer uma leve colisão, que não influencie a continuidade do jogo e pela qual o defesa devesse ser punido, o árbitro pode decidir pela continuidade do jogo (lei da vantagem).

v. Violar as condições impostas para um recomeço de jogo

Isto ocorre em qualquer das seguintes situações:

- Um jogador defende um oponente que está a executar um recomeço de jogo.
- Um jogador de qualquer equipa toca na bola antes desta entrar em jogo percorrendo, pelo menos, 2.50 m desde o sítio onde foi marcado o recomeço de jogo.

Uma infracção cometida por um atacante é punida pela atribuição de um novo recomeço de jogo e pode ser penalizada com comportamento incorrecto se se repetir.

Uma infracção cometida por um defesa é punida pela atribuição de um livre e pode ser penalizada com comportamento incorrecto se se repetir.

Notas Explicativas

Uma vez que não é permitido defender o jogador que realiza o recomeço de jogo e a bola deve percorrer, pelo menos, 2.50 m (§ 3.9), o árbitro deve-se assegurar que não ocorra nenhuma acção defensiva. Deve ser considerado defender, não só quando existir uma defesa activa, mas também quando ocorrer uma defesa passiva, em que o oponente se coloca tão perto do jogador marcador do recomeço de jogo que impede a bola de ser colocada em jogo rapidamente.

3.7. Bola Fora

A bola é considerada fora logo que ela toca

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

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

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

Notas Explicativas

No caso de bola fora ou quando o § 3.6 m) tiver sido violado, em cima, ou fora das linhas limítrofes do terreno de jogo, então o lançamento de bola fora é realizado fora do terreno de jogo perto da linha limítrofe onde a bola, ou o jogador faltoso, cruzaram a linha.

O árbitro é obrigado a punir a infracção e não deve ser dada a lei da vantagem.

Quando a bola está fora porque toca o tecto ou um objecto acima do terreno de jogo, o lançamento de bola fora é efectuado numa das linhas laterais, o mais perto possível do local onde a bola tocou o tecto ou o objecto.

Se a bola tocar um espectador ou um objecto dentro do terreno de jogo, então o árbitro marcará um lançamento de bola ao ar (§3.8), a menos que seja visível que a bola teria saído do terreno de jogo, sendo

então marcado um lançamento de bola fora.

Quando a pessoa que marca o lançamento de bola fora toca uma linha limítrofe, ou o terreno de jogo para além da linha, após o árbitro apitar para o recomeço do jogo e antes da bola ter saído das suas mãos, então o árbitro atribuí um lançamento de bola fora para equipa adversária.

3.8. Bola ao ar

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

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

Para saber como isto deve ser efectuado ver as Notas Explicativas.

Notas Explicativas

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

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

Para além do caso em que dois oponentes agarram a bola simultaneamente, a bola é também lançada ao ar quando:

- a bola toca um espectador ou um objecto dentro do terreno de jogo (excepto quando é claro que uma das equipas teria de agarrado a bola – ver notas explicativas § 2.3 b - ou então a bola teria saído - ver § explicação do § 3.7);
- nenhuma das equipas tem direito à bola após uma interrupção do jogo.

3.9. Recomeço de jogo

a. Quando marcar um recomeço de jogo

Um recomeço de jogo é atribuído à equipa oposta após uma infracção da equipa atacante ou uma infracção leve da equipa defensora, após o árbitro ter indicado que uma das regras do §3.6 foi violada.

Notas Explicativas

Após a marcação de um golo, o jogo prossegue com um lançamento de acordo com § 3.5. Qualquer infracção do § 3.6 g, explicações 2 e 4 das notas explicativas, não devem ser penalizadas por um livre ou por um recomeço de jogo para os oponentes.

b. Local do recomeço de jogo

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

Notas Explicativas

Se o jogador tocar a bola enquanto toca a linha central, então o recomeço de jogo é realizado na outra zona perto do ponto onde ele tocou a linha.

Se a bola é tocada quando o jogador se encontra na outra zona, então o recomeço de jogo deve ser executado no local onde o jogador tocou a bola.

c. Como marcar um recomeço de jogo

No momento em que o marcador do recomeço de jogo tem, ou pode ter, a bola nas suas mãos, o árbitro deve apitar. O jogador tem, desde o momento que o árbitro apita, 4 segundos para colocar a bola em jogo. Os jogadores da equipa oposta não o podem defender.

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

Se o marcador do recomeço de jogo não colocar a bola em jogo dentro dos 4 segundos, então o árbitro deve apitar e atribuir um recomeço de jogo para a outra equipa.

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

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

O recomeço de jogo deve ser repetido se for executado antes que o árbitro apite para a sua execução.

Notas Explicativas

Evitar a preparação do recomeço de jogo ou tentar evitar a marcação de um recomeço de jogo é punido com § 3.6 v e também pode ser tratado como comportamento incorrecto caso seja repetido.

3.10. Livre

a. Quando marcar um livre

Um livre é atribuído à equipa atacante após o árbitro ter indicado que uma das regras no § 3.6 foi violada com uma infracção grave pela equipa defensora.

b. Local do livre

O livre deve ser marcado por um jogador da zona de ataque, colocando-se imediatamente atrás da marca.

Notas Explicativas

Em pavilhões com a área de penalidade marcada, será possível seguir o semi-círculo antes do poste com uma linha de 3 – 5 cm de largura. A linha deve ser a do círculo com 2.5 m de raio.

Em pavilhões onde não existe a marcação da área de penalidade, a sugestão é, combinar com o proprietário, a marcação de um círculo de raio 2.50 m (com uma linha de 3-5 cm de largura) ou executar uma linha tracejada com um material fixo mas removível (por exemplo, fita adesiva de 3 -5 cm de largura). A linha tracejada deve corresponder a um círculo com raio de 2.50 m.

Todos os jogadores, excepto o marcador do livre, não estão autorizados a permanecer na área dentro do círculo durante a marcação do livre.

c. Como marcar um livre

O marcador do livre deve colocar um pé imediatamente atrás da marca e o outro pé deve estar colocado em qualquer local atrás da marca (a zona sombreada mais clara mostrada no diagrama do §1.2). Ele não pode tocar a marca de penalidade ou qualquer parte da zona sombreada mais escura mostrada no desenho da área do livre em §1.2 com qualquer pé (ou com qualquer parte do corpo) antes da bola ter saído das suas mãos.

No momento em que o marcador do livre tem, ou pode ter, a bola nas suas mãos, o árbitro levanta um dos seus braços verticalmente e faz um sinal mostrando quatro dedos da sua mão levantada, avisando que vai apitar para o reinício do jogo dentro de 4 segundos.

Durante este período de preparação para o livre o árbitro pode punir qualquer infracção às regras.

Após levantar o braço existem duas possibilidades (ver **A** e **B** abaixo).

Possibilidade A:

1. Todos os jogadores, com excepção do marcador do livre, estão colocados fora do círculo do livre.
2. Os outros jogadores atacantes, que devem estar colocados fora do círculo do livre, encontram-se também a uma distância mínima de 2.50 m entre eles.

Assim que a situação anterior seja cumprida, dentro dos quatro segundos de preparação, o árbitro deve apitar para o reinício do jogo. O marcador do livre deve

colocar a bola em jogo em menos de 4 segundos após o apito do árbitro. Se o marcador do livre não colocar a bola em jogo dentro deste tempo, então o árbitro deve apitar e atribuir um recomeço de jogo para a equipa defensora.

Os jogadores da equipa defensora devem cumprir a condição 1 até que o marcador do livre faça um movimento visível da bola, braço ou perna.

Os jogadores da mesma equipa que o marcador do livre devem cumprir as condições 1 e 2 até que a bola seja reposta em jogo.

A bola é posta em jogo quando ocorre qualquer uma das seguintes três coisas, dentro de quatro segundos após o árbitro apitar para a marcação do livre:

1. Um jogador da equipa adversária toca na bola
2. A bola circula claramente no ar por uma distância mínima de 1 m (medida no solo) e um jogador da mesma equipa do marcador do livre toca a bola enquanto mantém, os dois pés em contacto com o solo, fora da área do livre
3. a bola saía completamente do círculo do livre.

O marcador do livre não pode marcar cesto directamente de um livre. Ele só pode marcar cesto quando a bola for posta em jogo nas condições 1 ou 2 ou na condição 3 e tiver sido tocada por outro jogador. Uma infracção é punida com um recomeço de jogo para a equipa defensora, marcado debaixo do poste.

Possibilidade B:

Quando os jogadores não cumprirem as condições 1 e 2 mencionadas acima no **A** dentro dos 4 segundos de preparação dados pelo árbitro, ele apita duas vezes consecutivas rapidamente, a primeira vez para indicar o reinício do jogo e a segunda vez para parar o jogo, e pune o infractor da seguinte forma:

- Se a infracção foi cometida por um jogador da equipa defensora, então o free-pass é repetido. Quando a equipa defensora comete esta infracção pela segunda vez no mesmo livre o árbitro concede uma penalidade à equipa atacante.

- Se a infracção foi cometida por um jogador da equipa atacante, então deve ser atribuído um recomeço de jogo para a equipa defensora.

Se jogadores de ambas as equipas estiverem dentro dos 2.50 m de distância, então o árbitro deve punir o jogador que estiver mais perto do ponto onde o livre é marcado. Se o árbitro considerar que os jogadores de ambas as equipas se encontram à mesma distância incorrecta, então a equipa atacante deve ser penalizada.

O árbitro é que decide se a bola percorreu no ar pelo menos 1 m, se passou completamente o círculo do livre ou quando termina cada período de 4 segundos.

Um livre deve ser repetido se a marcação for efectuada antes do apito do árbitro para a sua marcação.

Notas Explicativas

Um árbitro pode punir um ofensor por uma infracção cometida durante o tempo de preparação do livre. Se o infractor for um defesa, ele pode atribuir um novo livre ao atacante. Se o infractor for um atacante, ele deve atribuir um recomeço de jogo para a equipa defensora.

O árbitro deve parar qualquer contacto existente enquanto os jogadores que tomam as suas posições na marcação de um livre, especialmente na zona do poste. Nas imediações do poste e da linha do círculo do livre, nenhum pode colocar-se com um pé de um lado do poste e o outro pé do lado oposto. Eles devem escolher ficar de um ou de outro lado do poste. Os jogadores também não estão autorizados a colocar um pé entre ou à frente das pernas de um opositor de forma a evitar que esse jogador possa movimentar-se para o interior do círculo do livre.

O árbitro tem de ser rigoroso no que respeita às condições para marcação do livre respeitantes ao tempo e à distância. Ao mesmo tempo que o árbitro levanta o braço pode indicar, ou dizer, aos jogadores que precisam de se afastar para a distância correcta. O árbitro não precisa de esperar os quatro segundos para apitar para o recomeço do jogo. Ele deve apitar assim que os jogadores satisfizerem as condições de distância necessárias.

Se um defesa violar repetidamente a distância determinada, o árbitro pode marcar uma penalidade (ver § 3.11 a, explicação B) ou, num caso extremo, tratar a ofensa como um comportamento incorrecto.

Assim que o árbitro tiver apitado para a marcação do livre, atribuindo, por isso, quatro segundos para o marcador colocar a bola em jogo, os oponentes podem entrar no círculo do livre, assim que o marcador do livre mexer a bola ou fizer um movimento claramente visível de um braço ou uma perna. Não interessa se

este movimento conduz realmente a um lançamento ou se tenciona ser uma finta.

O árbitro é o único que decide se as condições para marcação do livre estão satisfeitas e nenhum recurso ou discussão pode existir relativamente às distâncias e tempos mencionados na regra (nem durante nem depois do jogo). Isto inclui campos em que o círculo do livre não está marcado com uma linha contínua no solo, mas sim por linhas tracejadas.

As Regras de Competição podem determinar que a regra dos quatro segundos necessários para a preparação do livre pode ser adaptada para os jogos de escalões etários mais baixos.

Evitar a preparação de um livre ou tentar evitar a marcação de um livre pode ser tratado como comportamento incorrecto caso seja repetido.

3.11. Penalidade

a. Quando marcar uma penalidade

Uma penalidade é atribuída nas seguintes situações:

- A.** Infracções que resultem na perda de uma oportunidade do atacante marcar ponto. Nestes casos o árbitro deve assinalar imediatamente a penalidade.
- B.** Infracções cometidas pelos defesas repetidamente que evitem que o atacante obtenha situações de lançamento. Nestes casos, o árbitro pode assinalar uma penalidade.

Notas Explicativas

Exemplos de situações em que o árbitro tem de marcar uma penalidade:

- um homem defende uma mulher que está livre para lançar ou vice-versa (§ 3.6 k);
- um jogador evita que outro lance quando este se encontra numa posição livre para lançar, por exemplo, empurrando-o ou fazendo-o cair (§ 3.6 i) ou defendendo-o excessivamente (§3.6 j);
- um jogador tem uma oportunidade para marcar e um companheiro é impedido de lhe passar a bola, correcta e atempadamente, porque:
 - a) foi defendido incorrectamente (§3.6 j);
 - b) a bola foi-lhe retirada das mãos por um adversário (§ 3.6 h);
 - c) foi empurrado, deitado ao chão ou retido por um opositor (§ 3.6 i);

d) foi defendido por um adversário do sexo oposto (§ 3.6 k);

e) foi defendido por dois oponentes (§ 3.6 l)

- um defensor influencia desfavoravelmente o lançamento mexendo o poste (§ 3.6 r);
- a equipa defensora não respeita pela segunda vez a distância mínima de 2.50 m na marcação do mesmo livre (§ 3.10).

Uma penalidade deve ser marcada se qualquer das infracções do § 3.6 h, i, j, k ou l, mencionadas anteriormente, for cometida por um jogador, ou jogadores, que se encontre na outra zona e que conduza à perda de uma oportunidade de marcar.

Exemplos em que o árbitro pode marcar uma penalidade:

- obstruir, agarrar ou correr contra o atacante impedindo-o de obter uma posição livre (§ 3.6 i);
- defender irregularmente impedindo-o portanto de passar a bola (§ 3.6 j);
- tirar a bola das mãos do adversário (§ 3.6 h);
- entrar repetidamente na distância de 2.50 m durante a marcação de um livre antes da bola ter sido movida (ver explicação § 3.10 c).
- falhar repetidamente o posicionamento a, pelo menos, 2.50 m de distância do local de marcação do livre antes dos 4 segundos de preparação.

b. Local da penalidade

A penalidade deve ser executada por um jogador da zona atacante, colocado imediatamente atrás da marca de penalidade (ver § 1.2).

c. Como marcar uma penalidade

O marcador do livre deve colocar um pé imediatamente atrás da marca e o outro pé deve estar colocado em qualquer local na área atrás da marca (a zona sombreada mais clara mostrada no diagrama do §1.2). Ele não pode tocar a marca de penalidade ou qualquer parte da zona sombreada mais escura mostrada no desenho da área do livre em §1.2 com qualquer pé (ou com qualquer parte do corpo) antes da bola ter saído das suas mãos.

A equipa oposta, o treinador e os membros do banco dessa equipa devem evitar qualquer acção ou comentários que perturbem o executante da penalidade.

Se necessário, a primeira ou a segunda parte do jogo serão prolongadas para a marcação de uma penalidade, até ser claro se a bola entrou, ou não, no cesto como resultado da marcação da penalidade.

A penalidade deve ser repetida se for marcada antes do árbitro apitar para a sua marcação.

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

A regra dos 4 segundos aplicada para a marcação das outras formas de reinício do jogo não se aplica à marcação da penalidade.

É permitido obter ponto directamente na marcação de uma penalidade.

Notas Explicativas

O facto de todos os jogadores terem de observar a distância de 2,5 m, em todas as direcções, de uma linha imaginária entre o poste e a marca de penalidade, significa que todos os outros jogadores têm de estar fora da área de penalidade definida no § 1.2 (ver desenho).

Durante a marcação de uma penalidade a equipa oposta, incluindo o treinador e a restante equipa no banco, não pode distrair de nenhuma forma o jogador que está a marcar a penalidade. O jogador é aconselhado a esperar até tudo estar calmo.

As tentativas de interferir com a correcta marcação da penalidade resultaram na marcação de uma nova penalidade, se a primeira for falhada. Isto pode ser considerado comportamento incorrecto, especialmente se ocorrer repetidamente.

A estipulação de § 3.10 c que os adversários podem entrar na distância prescrita assim que o executante do livre mova a bola, um braço ou uma perna, em conjunto com a estipulação de que os jogadores da mesma equipa do executante do livre, na zona de ataque, têm que permanecer a mais de 2,5 m uns dos outros até que a bola seja colocada em jogo, não se aplica à marcação da penalidade.

Todos terão de respeitar a distância de 2.50 m até que a bola tenha saído das mãos do jogador que executa a penalidade. Se um defesa entrar demasiado cedo na área a penalidade deve ser repetida, caso a bola não entre. Quando o atacante entrar demasiado cedo na área da penalidade, então a penalidade não deve ser considerada válida e deve ser concedido um recomeço de jogo à equipa que defende.

O árbitro é o único que decide se as condições para marcação do livre estão satisfeitas e nenhum recurso

ou discussão pode existir relativamente às distâncias e tempos mencionados na regra (nem durante nem depois do jogo). Isto inclui campos em que a oval da penalidade não está marcada com uma linha contínua no solo, mas sim por linhas tracejadas.

3.12. Ultrapassar o tempo-limite permitido na zona de ataque

A equipa atacante dispõe de 25 segundos para tocar com a bola no cesto através de um lançamento ou para marcar cesto. Este tempo é indicado por um shot-clock. O término do tempo-limite é indicado pela buzina do shot-clock, pela qual o jogo é interrompido. Após uma violação do tempo-limite o árbitro deve atribuir um recomeço de jogo para a equipa defensora. O recomeço do jogo é marcado no local onde o atacante tinha a posse de bola no momento em que a buzina soou ou no último local onde o atacante teve posse de bola antes de tocar a buzina.

1. O Shot-clock é colocado em 25 segundos quando um atacante entra em posse da bola.
2. O shot-clock é novamente colocado em 25 segundos quando a bola toca no cesto após um lançamento.
3. O shot-clock é parado e novamente colocado em 25 segundos quando um defensor entra em posse da bola, quando há golo e quando a primeira e a segunda partes do jogo terminam.
4. a. O shot-clock é parado e novamente colocado em 25 segundos quando o árbitro apita para uma das seguintes situações:
 - para uma infracção punida com um livre (marcado imediatamente antes da marca de penalidade)
 - um recomeço de jogo (i.e. todas as infracções do §3.6 das Regras de Corfebol)
 - uma penalidade (§3.11 das Regras de Corfebol)
 - após uma interrupção de jogo devido a lesão de um defensor.
4. b. Após o árbitro ter recomeçado o jogo através do apito, o shot-clock é reiniciado quando um atacante entrou em posse de bola após a bola ter sido posta em jogo pelo marcador do livre, recomeço de jogo ou da penalidade (ver §3.10, 3.9 e 3.11 respectivamente).

Assim, o momento em que se toca a bola é utilizado para se reiniciar o shot-clock.

5. a. O shot-clock é parado se o árbitro apitar para interromper o jogo por outras circunstâncias não listadas no 4 acima.

Por exemplo: bola fora, bola ao ar, lesão dos atacantes ou em situações de vantagem injusta.

5. b. O shot-clock é reiniciado após um atacante ter a posse de bola seguido do apito do árbitro para reiniciar o jogo. Nestas circunstâncias o shot-clock deve ser reiniciado no tempo em que estava quando o relógio foi parado. No entanto, numa interrupção de jogo devido a lesão de um defensor (ver 4 acima) o relógio deve ser recolocado em 25 segundos e reiniciado desse tempo.

Assim, é o momento em que o jogador atacante toma a posse de bola que é utilizado para decidir quando é reiniciado o shot-clock.

6. Quando um atacante joga a bola, directa ou indirectamente através de um defensor, para trás para um colega de equipa na zona de defesa, o shot-clock não deve ser parado e não deve ser recolocado em 25 segundos quando a bola regressar a um jogador na zona de ataque.
7. O árbitro também considera um golo se, quando soar a campainha do shot-clock, a bola já tiver saído das mãos do lançador, for na direcção do cesto e estiver fora do alcance de qualquer outro jogador e se neste lançamento a bola passar dentro do cesto.

Notas Explicativas

As Regras de Competição podem prescrever em que jogos é que se aplica esta regra.

As Regras de Competição também podem indicar a duração do período do shot-clock, por exemplo, em jogos de idades mais baixas. É recomendado que este período seja múltiplo de 5 segundos e que não seja superior a 40 segundos.

Se não for claro que a bola tocou no cesto dentro do tempo limite do shot-clock, o árbitro deve indicar que viu a bola a bater no cesto através da utilização do sinal (um braço levantado com o punho fechado).

APÊNDICE

Definições de palavras e expressões usadas nas Regras de Corfebol

Tentar activamente bloquear a bola – o uso consciente dos braços e/ou mãos de forma admissível para prevenir que a bola seja passada ou lançada.

Distância de um braço – distância do braço (do defensor), medida em cada posição (vertical, inclinada, no chão ou em salto) para o seu oponente.

Esta distância é (medida desde o defensor na sua posição até ao peito do atacante), uma das quatro condições para decidir se um lançamento é defendido.

Contacto (controlado) – forma admissível de contacto entre oponentes em que nenhum dos jogadores ganha vantagem sobre o outro.

Contacto (descontrolado) – forma inadmissível de contacto entre oponentes que leve a que um dos jogadores ganhe vantagem sobre o outro.

Bloqueio – forma de jogar em que um defensor, que está numa posição de defesa à distância de um braço, não pode seguir o seu atacante porque este adopta uma trajectória que passa tão perto de outro atacante que leva o defensor a colidir, ou sendo provável que colida, com este segundo atacante, sendo, por isso, forçado a abdicar da sua posição de defesa.

Entregar a bola na mão de outro jogador da mesma equipa - forma inadmissível de jogar a bola com um jogador da sua própria equipa sem que esta tenha circulado livremente no ar ou tenha estado livre no solo.

Defender – forma admissível de impedir um oponente de passar ou receber a bola

- Para defender num bloqueio ver também “bloqueio”
- Para defender usando um espaço livre, ver obstrução de um oponente durante a manutenção ou ocupação de uma posição

Defender um adversário do sexo oposto no acto de lançamento ou de passe - forma inadmissível de defender em que o oponente do sexo oposto está a tentar passar a bola e a distância entre os dois jogadores é inferior à distância combinada dos braços dos dois jogadores.

Defender um adversário que já esteja a ser defendido por outro jogador – forma inadmissível de dois jogadores defenderem um oponente quando este está realmente a tentar passar a bola ou a tentar usar o espaço livre.

Obstruir um adversário na manutenção ou ocupação da sua posição –

- forma admissível de usar o corpo na manutenção ou ocupação da posição, quando o uso do corpo é feito de forma a que o oponente consegue evitar a colisão.
- forma inadmissível de usar o corpo na manutenção ou ocupação da posição, quando o uso do corpo é feito de forma a que o oponente não consegue evitar a colisão.

Obstruir um adversário quando se entra em posse de bola – forma inadmissível de usar o corpo quando se entra em posse de bola colocando o corpo entre a bola e o oponente.

Infracção – acção fora da lei que, de acordo com as regras do jogo, deve ser punida.

São distinguidas as seguintes infracções:

- infracção (física) – infracção feita por contacto físico
- infracção (técnica) - infracção que não é feita por contacto físico
- infracção (ligeira) - infracção técnica ou física que não é realizada com o propósito de perturbar o ataque e onde não existe contacto físico descontrolado
- infracção (grave) - infracção física com contacto físico descontrolado ou uma infracção que é realizada com o propósito de perturbar o ataque ou que resulte na perturbação do ataque
- infracção (muito grave) - infracção ligeira ou grave que resulta na perda de uma oportunidade de marcar

Zona livre de obstáculos – a zona que pertence à área de jogo chamada “zona limite” (indoor – pelo menos 1m; outdoor – pelo menos 2 m) em que não é permitido qualquer obstáculo (algo que atrapalhe, obstrua, afaste ou cause problemas), excepto os bancos e as pessoas que estão autorizadas a sentarem-se neles.

Pé eixo – o pé fixo que um jogador deve manter no sítio enquanto move a outra perna ou roda sobre si.

Jogo perigoso – forma de jogar que seja perigosa para outro jogador

Oportunidades de marcar – hipóteses de lançamento com razoável ou grande possibilidade de êxito

Oportunidades de lançamento – hipóteses de lançamento de uma posição livre

Tradução de Joana Faria e Jorge Alves



Corfebol

✓ Sinais dos Árbitros

2011

Este livro deve ser considerado um apêndice às Regras de Corfebol. Contém os sinais aprovados para serem utilizados pelos Árbitros de Corfebol.

Todos os sinais devem ser considerados obrigatórios.

Agradecimentos

A IKF agradece às seguintes pessoas pela sua ajuda na produção deste livro.

Árbitros:



Lukas Filip



Sandra Anus



Paul Jeanes



Ugurtan Akbulut



Nina Piris

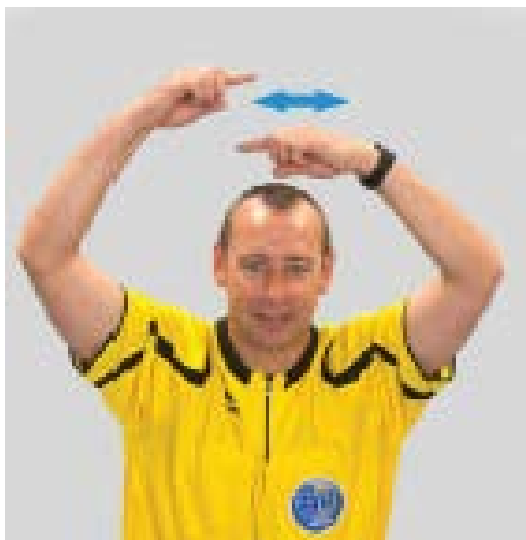


Dirk van Heertum

E ainda:

A **Theo van der Linde** que assistiu na direcção das imagens e a **Graham Crafter** que tirou as fotografias.

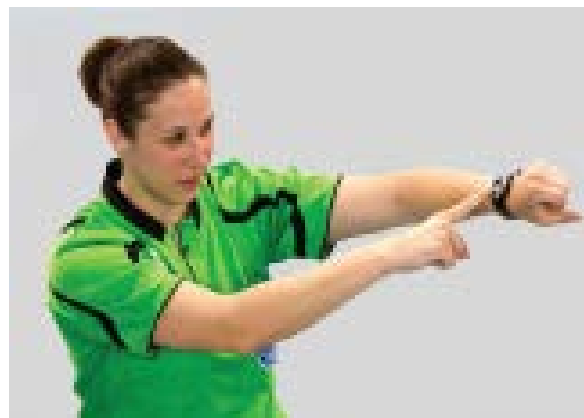
§ 2.1c



Substituição de um jogador

O árbitro levanta o seu braço acima da cabeça e, com o indicador de cada mão apontando um para o outro, realiza movimentos de afastamento e aproximação das mãos.

§ 3.1a



Paragem do tempo de jogo

O árbitro levanta o braço que tem o relógio e com a mão do outro braço indica que irá parar o seu relógio.
Para indicar o recomeço do tempo de jogo ele faz o mesmo sinal e recomeça a contagem no seu relógio.

§ 3.1b



Desconto de tempo

Para indicar a atribuição do desconto de tempo, o árbitro faz um sinal –T com ambas as mãos.

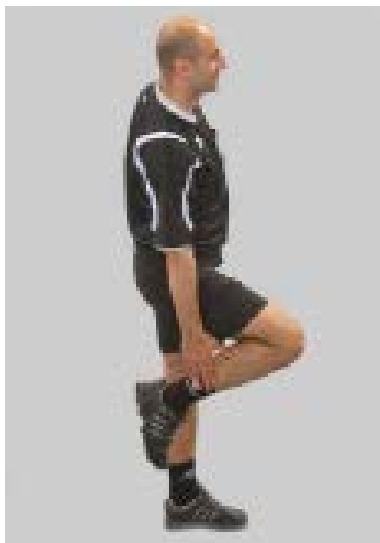
§ 3.4



Mudança de zonas após dois golos

O árbitro realiza um movimento circular com um dedo acima da sua cabeça.

§ 3.6^a



Tocar a bola com a perna ou o pé

O árbitro toca a parte externa da sua perna abaixo do joelho com uma das mãos. A perna pode ser levantada.

§ 3.6^b



Bater a bola com o punho

O árbitro levanta um braço dobrado, fecha a mão e movimenta o braço ligeiramente para cima e para baixo.

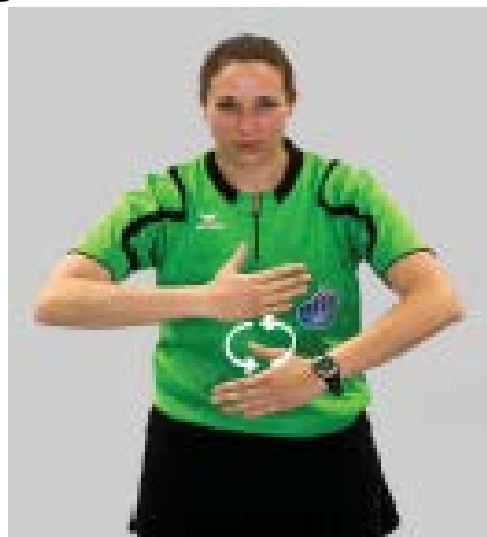
§ 3.6^c



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

O árbitro dobra-se e toca no solo

§ 3.6^d



Correr com a bola

O árbitro levanta ambos os braços em frente ao seu corpo e realiza um movimento rotativo com ambas as mãos

§ 3.6e



Jogar sozinho

Movimentar a mão para cima e para baixo, num gesto de driblar a bola

§ 3.6g



Jogo passivo

O árbitro aponta com o dedo para o seu relógio

§ 3.6f



Entregar a bola na mão de outro jogador da mesma equipa

O árbitro começa com os seus braços em frente ao corpo com as duas mãos na vertical e executa um movimento de rotação com ambos os braços mostrando o movimento de entrega da bola a outro jogador

§ 3.6h

**Bater ou tirar a bola das mãos de um adversário**

O árbitro levanta um dos seus braços com a palma da mão virada para cima. Com a outra mão ele faz um movimento amplo de afastamento do seu corpo sobre a palma da mão levantada. O sinal pode ser feito acima do nível do ombro quando a infracção for realizada durante um salto.

§ 3.6i

**Empurrar, agarrar ou obstruir um adversário**

Empurrar: o árbitro aponta as palmas das duas mãos para a frente e executa um movimento de empurrar com ambos os braços.

§ 3.6i



Empurrar, agarrar ou obstruir um adversário

Obstruir: o árbitro estica ambos os braços para fora e para os lados com as mãos apontando na diagonal para o solo.

§ 3.6j



Defender excessivamente um adversário

Bloquear o movimento do braço: o árbitro levanta um braço para a frente e com a outra mão empurra para baixo o braço esticado

§ 3.6j



Defender excessivamente um adversário

O árbitro realiza um movimento com ambos os braços como se fosse abraçar uma pessoa

§ 3.6j



Defender excessivamente um adversário

Bater no corpo de um jogador: o árbitro bate no seu peito com uma mão e aponta para o jogador infractor com a outra mão

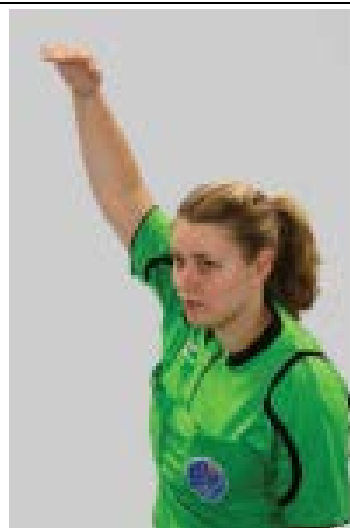
§ 3.6m
§ 3.7



Jogar fora da sua zona e Bola Fora

Usando a mão, com os dedos juntos e esticados, o árbitro movimenta o seu braço para trás e para a frente direccionado para a linha

§ 3.6n



Lançar de uma posição defendida

O árbitro levanta o seu braço para uma posição de lançamento defendido

§ 3.6º



Lançar após aproveitar o bloqueio de outro atacante

O árbitro levanta e cruza ambos os braços em frente do seu corpo.

§ 3.6u



Jogo perigoso

O árbitro levanta um dos seus antebraços em frente ao corpo com a palma da mão vertical e aberta. Usando o punho da outra mão, empurra a palma da mão aberta enquanto olha para o jogador infractor.

§ 3.6r

Influenciar um lançamento deslocando o poste

§ 3.6s

Usar o poste para saltar, correr ou para se afastar rapidamente



O árbitro corre para o poste e agarra-o

§ 3.8



Lançamento de bola ao ar

O árbitro levanta os polegares de ambas as mãos acima da sua cabeça.

§ 3.9



Recomeço de jogo

Sempre que um recomeço de jogo for marcado o árbitro aponta para o local onde o recomeço de jogo deve ser marcado e com o outro braço aponta a direcção.

§ 3.9
§ 3.10



Livre

Violação da regra dos 4 segundos: o árbitro levanta uma mão mostrando quatro dedos esticados.

O mesmo sinal é realizado no livre para indicar que ele apitará para a reposição de bola em jogo dentro de 4 segundos.

§ 3.10



Livre

Violar os 2.50 m após o apito do árbitro para a reposição de bola em jogo: o árbitro levanta ambos os antebraços em frente ao corpo com as palmas das mãos na vertical e movimenta as mãos na direção uma da outra.

Nota: este sinal também é utilizado na marcação de uma penalidade para indicar que um jogador entrou na área de marcação da penalidade.

§ 3.10



Livre

O árbitro levanta o braço mostrando a palma da mão aberta e aponta para a marca de penalidade.

Este sinal deve ser precedido do sinal referente à infração cometida.

Nota: quando a marca de penalidade não é utilizada como local de marcação do livre, o árbitro mantém o sinal e deve apontar para o local onde este deve ser marcado.

§ 3.11



Penalidade

Penalidade directa: o árbitro aponta para a marca de penalidade com o braço esticado enquanto apita.

§ 3.11



Repetição da penalidade

Penalidade por repetição de infracções: o árbitro aponta para a marca de penalidade com um braço esticado enquanto levanta a outra mão com dois dedos levantados e olha para o infractor.

§ 3.12



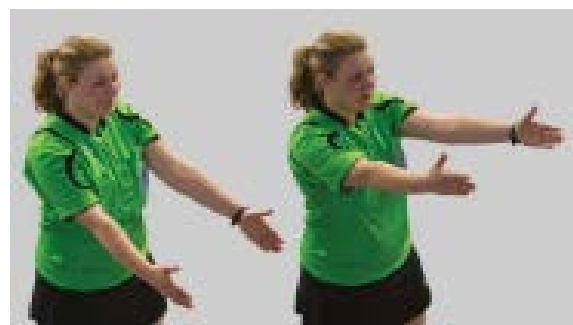
Sinal do Shot-Clock

O sinal de um braço levantado com o punho fechado deve ser utilizado para indicar ao operador do shot-clock, sempre que possa não ser visível, que a bola tocou no cesto dentro do tempo limite.



Direcção

O árbitro levanta o seu braço na direcção do jogo.



Vantagem

O árbitro levanta os dois braços na direcção do jogo.

Tradução de
Joana Faria e Jorge Alves