

Escola Secundária
Poeta Joaquim Serra

NÚCLEO DE ANDEBOL



REGRAS DE ANDEBOL

(RESUMO)



2007/2008

Professor João Gameiro

ÍNDICE

Regra 1 - O Terreno de Jogo

Regra 2 - O Tempo de Jogo, Sinal Final e Tempo de Paragem "Time - Out"

Regra 3 - A Bola

Regra 4 - A Equipa, Substituições, Equipamento

Regra 5 - O Guarda Redes

Regra 6 - A Área de Baliza

Regra 7 - Jogar a Bola, Jogo Passivo

Regra 8 - Faltas e Conduta Antidesportiva

Regra 9 - O Golo

Regra 10 - O Lançamento de Saída

Regra 11 - O Lançamento de Reposição em Jogo

Regra 12 - O Lançamento de Baliza

Regra 13 - O Lançamento Livre

Regra 14 - O Lançamento de 7 metros

Regra 15 - Instruções Gerais para a Execução de Lançamentos

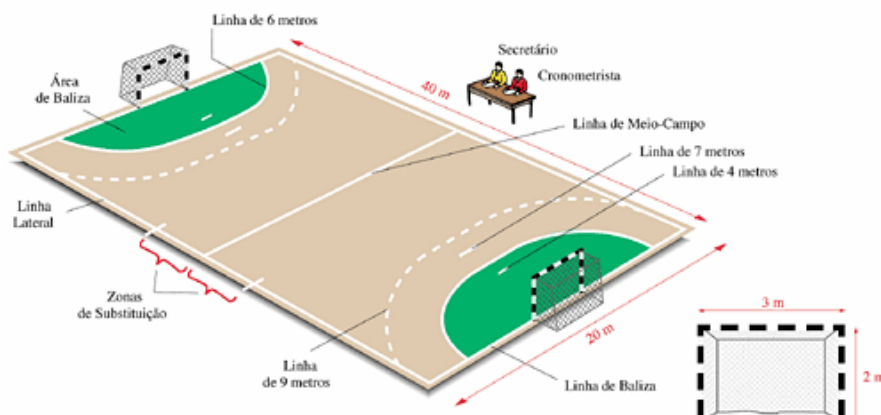
(de saída, reposição em jogo, de Baliza, Livre e 7 metros)

Regra 16 - As Sanções

Regra 17 - Os Árbitros

Regra 18 - O Secretário e o Cronometrista

REGRA 1 - O Terreno de Jogo



1:1 O terreno de jogo (ver figura 1) é um retângulo com 40 metros de comprimento e 20 metros de largura, consistindo em duas áreas de baliza (ver Regra 1:4 e Regra 6) e uma área de jogo. As linhas limite mais compridas são designadas por linhas laterais, e as mais curtas por linhas de baliza (entre os postes da baliza) e linhas de saída de baliza (do lado exterior dos mesmos).

1:2 A baliza (ver Figuras 2a e 2b) deverá ser colocada no centro de cada linha de saída de baliza. As balizas deverão ser fixadas firmemente ao solo ou às paredes por trás das mesmas. Têm uma altura interior de 2 metros e comprimento de 3 metros. As balizas deverão ter uma rede, a qual deverá estar presa, de modo a que a bola permaneça dentro da mesma.

1:3 Todas as **linhas** do terreno de jogo são parte integrante do mesmo.

1:4 Na frente de cada baliza existe uma área de baliza (ver Regra 6). A área da baliza é definida pela **linha de área de baliza** (linha de 6 metros) que deverá ser desenhada como se segue:

1:5 A linha de lançamento livre (linha de 9 metros) é uma linha tracejada, desenhada a 3 metros da parte exterior da linha de área de baliza.

1:6 A linha de 7 metros é uma linha com 1 metro de comprimento, centrada à frente da baliza.

1:7 A linha de restrição do guarda-redes (linha de 4 metros) é uma linha com 15 cm de comprimento, está situada directamente à frente da baliza. É paralela à linha de baliza e está a 4 metros da mesma.

1:8 A linha central une os pontos médios das duas linhas laterais (ver figuras 1 e 3).

1:9 A linha de substituição (um segmento da linha lateral) para cada equipa estende-se da linha central até à distância de 4.5 metros da mesma.

REGRA 2 - O Tempo de Jogo, Sinal Final e Tempo de

2:1 O tempo de jogo normal para todas as equipas com jogadores de idade superior a 16 anos (inclusive) é de 2 partes de 30 minutos cada. O intervalo entre ambas é normalmente de 10 minutos. O tempo de jogo normal para as equipas mais jovens é 2 x 25 minutos para as idades entre os 12 e os 16 anos e de 2 x 20 minutos para as idades entre os 8 e os 12 anos. Em ambos os casos o intervalo entre as duas partes é normalmente de 10 minutos.

2:2 O prolongamento é jogado, após um intervalo de 5 minutos, caso o jogo se encontre empatado até ao final do tempo regulamentar e seja imprescindível determinar um vencedor. O período de prolongamento consiste em 2 partes de 5 minutos cada, com um minuto de intervalo entre ambas. Caso o jogo continue empatado após este período suplementar, deverá

ser determinado um segundo prolongamento, antecedido de um intervalo de 5 minutos. Este período suplementar terá igualmente 2 partes de 5 minutos, com um minuto de intervalo entre ambas.

2:3 O tempo regulamentar tem início com o apito do árbitro para o lançamento de saída. Esse mesmo tempo termina com o **sinal final** automático do relógio electrónico ou do cronometrista.

2:9 Em princípio, os árbitros decidem quando se deve interromper o tempo de jogo e quando deve ser novamente iniciada a contagem durante uma paragem de tempo de jogo.

2:10 Cada equipa tem o direito a um tempo de paragem de equipa de 1 minuto em cada metade do tempo de jogo regulamentar.

REGRA 3 - A Bola

3:1 A bola é feita de couro ou de material sintético. Tem de ser esférica.

3:2 As medidas da bola - circunferência e peso - a ser utilizada pelas diferentes categorias de equipas são as seguintes:

- . 58-60 cm e 425-475 g (Tamanho 3 da IHF) para Equipas Seniores e Juniores Masculinos (acima dos 16 anos);
- . 54-56 cm e 325-375 g (Tamanho 2 da IHF) para Equipas Seniores e Juniores Femininas (acima de 14 anos de idade), e equipas de jovens masculinos (entre 12 - 16 anos);
- . 50-52 cm e 290-330 g (Tamanho 1 da IHF) para equipas femininas jovens (entre 8 - 14 anos) e equipas masculinas jovens (entre 8 - 12 anos).

REGRA 4 - A Equipa, Substituições, Equipamento

A Equipa

4:1 Uma equipa é constituída até um máximo de **14 jogadores**.

Somente 7 jogadores, no máximo, poderão estar no terreno de jogo ao mesmo tempo. Os restantes jogadores são os suplentes.

4:2 É permitido a uma equipa ter um máximo de 4 **oficiais de equipa** durante o jogo.

4:4 Os **suplentes** podem entrar no terreno de jogo, a qualquer momento e repetidamente, os jogadores envolvidos nas substituições deverão sair e entrar no terreno de jogo, sempre pela zona de substituições da sua equipa

4:7 Todos os jogadores de uma equipa têm que usar **equipamento idêntico**. As combinações de cores e desenhos para as duas equipas devem ser claramente distintas uma da outra. Todos os jogadores utilizados como guarda-redes de uma equipa têm que usar a mesma cor, que deve distinguir-se dos jogadores de campo das duas equipas e dos guarda-redes da equipa adversária (17:3).

REGRA 5 - O Guarda-Redes

Ao guarda-redes é permitido:

5:1 **Tocar** a bola com qualquer parte do corpo no acto de defesa dentro da área de baliza;

5:2 **Mover-se** com a bola dentro da área de baliza, sem ser sujeito às restrições que se aplicam aos jogadores de campo (Regra 7:2-4,7:7)

5:3 Abandonar a área de baliza **sem a bola** e participar no jogo dentro da área de jogo

Ao guarda-redes não é permitido:

5:5 Pôr em perigo o adversário numa acção defensiva (8:2, 8:5);

5:6 Abandonar a área de baliza **com a bola sob controle**

5:7 Tocar a bola quando esta está parada ou a rolar no solo **fora** da área de baliza, enquanto ele está dentro da área de baliza (6:1 e 13:1a);

5:8 Levar a bola para a área de baliza quando esta está parada ou a rolar no solo fora da área de baliza (6:1 e 13:1a);

5:10 Tocar a bola com o **pé** ou a perna abaixo do joelho, quando esta está parada no solo na área de baliza ou movendo-se em direcção à área de jogo (13:1a);

5:11 Atravessar a **linha restritiva do guarda-redes** (linha dos 4 metros) ou a sua projecção em qualquer dos lados, antes da bola deixar a mão do adversário que está a executar um lançamento de 7 metros (14:9).

REGRA 6 - A Área de Baliza

6:1 Só ao **guarda-redes** é permitido entrar na área de baliza. A área de baliza, que inclui a linha de área de baliza, é considerada violada quando um jogador de campo a tocar com qualquer parte do corpo.

6:2 Quando um **jogador de campo** viola a área de baliza, deverão ser tomadas as seguintes decisões:

- a) **Lançamento de baliza**, quando um jogador de campo da equipa em posse da bola entra na área de baliza com a bola ou entra sem ela, obtendo vantagem ao fazê-lo (12:1);
- b) **Lançamento livre**, quando um jogador de campo da equipa defensora entra na área de baliza, conseguindo desta forma obter alguma vantagem, mas sem impedir uma clara ocasião de golo (13:1b; ver, também, Esclarecimento N.º5.1);
- c) **Lançamento de 7 metros**, quando um jogador da equipa que defende entra na área de baliza e anula uma clara ocasião de golo (14:1a).

6:5 Se a bola está **parada ou a rolar** no solo dentro da área de baliza, considera-se que está em poder da equipa do guarda-redes. **não pode ser tocada por nenhum jogador de campo de qualquer equipa**. É permitido, no entanto, jogar a bola quando estiver no ar sobre a área de baliza.

6:7 Se um jogador **jogar a bola para a sua própria área de baliza**, as decisões deverão ser as seguintes:

- a) golo, se a bola entrar na baliza;
- b) lançamento livre, caso a bola fique na área de baliza, ou se o guarda-redes tocar a bola e esta não entrar na baliza (13:1a-b);
- c) Lançamento de reposição em jogo, caso a bola saia pela linha de saída de baliza (11:1);

REGRA 7 - Jogar a Bola, Jogo Passivo

Jogar a Bola

É permitido:

7:1 Lançar, agarrar, parar, empurrar ou bater na bola, usando as **mãos** (abertas ou fechadas), **braços, cabeça, tronco, coxas e joelhos**;

7:2 Segurar a bola por um máximo de **3 segundos**, também quando está em contacto com o solo (13:1a);

7:3 Dar um máximo de **3 passos** com a bola (13:1a);

7:4 Enquanto parado ou em corrida:

- a) lançar a bola ao solo uma vez e a apanhá-la novamente com uma ou ambas as mãos;
- b) lançar a bola ao solo repetidamente com uma mão (drible), e depois agarrá-la novamente com uma ou ambas as mãos;
- c) fazer rolar a bola no solo de forma continuada com uma mão e depois agarrá-la novamente com uma ou ambas as mãos.

Não é permitido:

7:8 Tocar a bola com o **pé** ou perna abaixo do joelho, excepto quando a bola é atirada contra si por um adversário (13:1a-b);

7:9 O jogo continua se a **bola tocar um árbitro** no terreno de jogo.

7:10 Se um jogador em posse de bola se move apoiando um ou ambos os pés fora do terreno de jogo (mesmo que a bola esteja dentro do terreno de jogo), por exemplo para tornejar um jogador da equipa que defende, isto implica um lançamento livre para a equipa adversária (13:1a).

Jogo Passivo

7:11 Não é permitido manter a bola na posse da equipa sem que seja efectuada **qualquer tentativa para atacar ou rematar à baliza**.

É considerado jogo passivo, que será penalizado com um lançamento livre contra a equipa que está em posse da bola.

O lançamento livre é executado no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido.

7:12 Quando é reconhecida uma tentativa de jogo passivo, o sinal de advertência de jogo passivo (sinal manual nº 18) é mostrado. Este sinal dá à equipa que tem a posse da bola a oportunidade para mudar o seu modo de atacar de modo a evitar a perda da posse.

REGRA 8 - Faltas e Conduta Antidesportiva

É permitido:

8:1

- a) usar braços e mãos para bloquear ou ganhar posse da bola;
- b) usar uma mão aberta para afastar a bola do adversário em qualquer direcção;
- c) usar o corpo para obstruir um adversário, mesmo quando este não está em posse da bola;
- d) estabelecer contacto corporal com um adversário, frente a frente e de braços dobrados, e manter este contacto com o intuito de controlar e seguir o adversário.

Não é permitido:

8:2

- a) arrancar ou bater na bola que se encontra nas mãos de um adversário;
- b) bloquear ou empurrar um adversário com os braços, mãos ou pernas;
- c) prender, segurar, (pelo corpo ou pelo uniforme) empurrar, ou lançar-se contra o adversário em corrida ou em salto;

8:3 As violações à regra 8:2, podem ocorrer na luta pela posse da bola, no entanto, quando **a acção é dirigida principalmente ou exclusivamente ao adversário e não à bola**, serão **sancionadas progressivamente**. Isto significa que, além do lançamento livre ou lançamento de 7 metros, existe também a necessidade de uma sanção disciplinar, começando com uma advertência (16:1b) e seguindo incrementando a severidade das sanções, tal como exclusões (16:3b) e desqualificações (16:6f).

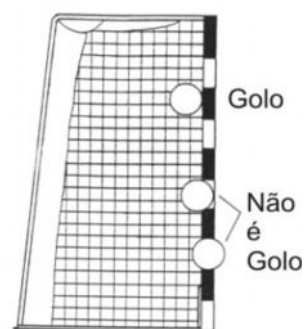
8:4 As expressões físicas e verbais que sejam incompatíveis com o espírito do desportivismo são consideradas como **conduta antidesportiva**.

8:5 Um jogador **que ponha em perigo a integridade física do adversário ao atacá-lo**, será desqualificado (16:6b), particularmente se:

- a) de lado ou por detrás, atinge ou puxa o braço de lançamento de um jogador que se encontra a lançar ou a passar a bola;
- b) efectuar qualquer acção que resulta em que o adversário é golpeado na cabeça ou no pescoço;
- c) bater deliberadamente no corpo de um adversário com o pé ou joelho ou de qualquer outro modo; incluindo rasteiras;
- d) empurrar um adversário que está a correr ou a saltar, ou o atacar de modo a que perca o controle do seu corpo; também se aplica quando um guarda-redes deixar a sua área de baliza para travar um contra-ataque dos adversários;

REGRA 9 - O Golo

9:1 Um golo é válido quando a bola na sua totalidade ultrapassa a linha de baliza desde que nenhuma violação às regras tenha sido cometida pelo rematador ou um companheiro de equipa antes ou durante o remate. O árbitro de baliza confirma com dois sinais de apito curtos e o sinal manual n.º 12 que um golo é válido.



REGRA 10 - O Lançamento de saída

10:1 No começo do jogo, o **lançamento de saída** é executado pela equipa que vencer o sorteio (lançamento de moeda) e decidir iniciar o jogo com a bola na sua posse. Os adversários têm então o direito de escolher o campo.

As equipas **mudam de campo** na segunda metade do jogo. O lançamento de saída no começo da segunda metade é efectuado pela equipa que não o tenha executado no começo do jogo.

10:2 Após um golo ter sido marcado, o jogo é retomado com um lançamento de saída executado pela equipa que sofreu o golo.

10:3 O lançamento de saída é executado em qualquer direcção **a partir do centro do terreno de jogo** (com uma tolerância lateral de cerca de 1.5 metros). É precedido por um sinal de apito, após o qual deve ser executado dentro de 3 segundos.

O jogador que executa o lançamento de saída deve estar com pelo menos um pé em contacto com a linha central.

Não é permitido aos companheiros de equipa do executante atravessar a linha central antes do sinal de apito.

10:4 Para o lançamento de saída no **começo de cada parte** (inclusive qualquer período de prolongamento), todos os jogadores devem estar dentro do seu próprio meio campo.

Porém, para o lançamento de saída **depois de um golo ser marcado**, é permitido aos adversários do lançador estar em ambos os meio campos.

REGRA 11 - O Lançamento de Reposição em Jogo

11:1 Um lançamento de reposição em jogo é ordenado quando a bola cruzou completamente a **linha lateral**, ou quando um jogador de campo da **equipa que defende** foi o último a tocar a bola antes desta cruzar a sua própria **linha saída de baliza** da sua equipa. Também se aplica quando a bola toca no tecto ou num objecto fixo sobre o terreno de jogo.

11:2 O lançamento de reposição em jogo pode ser **executado sem sinal de apito dos árbitros**

11:4 O lançador tem que estar de pé com um pé sobre a **linha lateral** e permanecer numa posição correcta até que a bola tenha saído da sua mão

11:5 Enquanto o lançamento de reposição em jogo estiver a ser executado, os **adversários** deverão estar a um mínimo de 3 metros do lançador. Porém, é-lhes permitido estar junto à sua linha de área de baliza.

REGRA 12 - O Lançamento de Baliza

12:1 Um lançamento de baliza é **ordenado** quando:

- (i) Um jogador da equipa adversária viola a área de baliza,
- (ii) Um guarda-redes controla a bola na área de baliza
- (iii) Um jogador da equipa adversária tenha tocado a bola que estava parada ou a rolar no solo dentro da área de baliza
- (iv) Quando a bola atravessa a linha saída de baliza, depois de ter sido tocada em última instância pelo guarda-redes ou um jogador da equipa adversária.

REGRA 13 - O Lançamento Livre

Decisão de Lançamento Livre

13:1 Em princípio, os árbitros interrompem o jogo e o reiniciam com **um lançamento livre a favor dos adversários** quando:

A equipa em posse da bola comete uma infracção às regras que conduz a uma perda da sua posse.

Os jogadores adversários cometem uma infracção às regras que leva a equipa em posse da bola a perda da mesma

13:2 Os árbitros devem permitir a continuidade do jogo **evitando interromper o jogo prematuramente** com uma decisão de lançamento livre.

13:4 Além das situações indicadas na Regra 13:1a-b, um lançamento livre também é usado como modo de reiniciar o jogo naquelas situações em que o jogo é interrompido (com a bola em jogo), sem que **nenhuma infracção às regras tenha ocorrido**:

- a) se **uma equipa** está em posse da bola no momento da interrupção, esta equipa manterá a posse;
- b) se **nenhuma equipa** está em posse da bola, então a equipa que teve a última posse de bola deverá mantê-la;

13:5 Se há uma decisão de lançamento livre contra a equipa que está em posse da bola quando o árbitro apita, então o jogador que tem a bola naquele momento **deve deixá-la cair ou pousá-la imediatamente** no solo no local onde se encontra (Jogo passivo, falta técnica)

A Execução do Lançamento Livre

13:6 O lançamento livre normalmente é executado **sem qualquer sinal de apito** do árbitro (ver, no entanto e, em princípio, no lugar **onde a infracção ocorreu**).

Os árbitros **têm que corrigir as posições** dos jogadores atacantes que estão entre a linha de lançamento livre e a linha de área de baliza antes da execução do lançamento livre, se as posições incorrectas **tiverem influência** no jogo. Posteriormente o lançamento livre será executado com um sinal de apito.

13:8 Quando um lançamento livre está a ser executado, os adversários têm que permanecer a uma distância mínima de **3 metros** do executante.

REGRA 14 - O Lançamento de 7 Metros

Decisão de Lançamento de 7 Metros

14:1 Um lançamento de 7 metros é **assinalado** quando:

- a) uma clara oportunidade de golo é impedida em qualquer parte do terreno de jogo, por um jogador ou um oficial da equipa adversária;
- b) existe um sinal de apito injustificado no momento de uma clara oportunidade de golo;
- c) uma clara oportunidade de golo é impedida através da interferência de alguém não participante no jogo, por exemplo um espectador entra no terreno de jogo ou então pára os jogadores por intermédio de sinal de apito;

14:3 Quando se assinala um lançamento de 7 metros, os árbitros podem solicitar uma paragem de tempo, mas só se existir uma demora substancial.

Execução do Lançamento de 7 Metros

14:4 O lançamento de 7 metros será executado como um **remate directo à baliza**, dentro de 3 segundos que se seguem ao sinal de apito do árbitro central

14:5 O jogador que está a executar o lançamento de 7 metros deve posicionar-se atrás da linha de 7 metros, a não mais de um metro dela. Depois do sinal de apito do árbitro, o lançador **não deve tocar ou atravessar a linha dos 7 metros** antes da bola deixar a sua mão.

14:7 Quando um lançamento de 7 metros está a ser executado, os **colegas de equipa** do executante têm que se posicionar fora da linha de lançamento livre e aí permanecer, até que a bola tenha deixado a mão do executante.

14:8 Quando um lançamento de 7 metros está a ser executado, **os jogadores da equipa adversária** têm que permanecer fora da linha de lançamento livre no mínimo a 3 metros de distância da linha dos 7 metros, até que a bola deixe a mão do executante. Se tal não se verificar, o lançamento de 7 metros será repetido se não resultar em golo.

Sinal de apito para recomeçar o jogo

15:5 O árbitro **deverá fazer soar um apito** para o recomeço do jogo:

- a) **Sempre**, no caso de um **lançamento de saída** (10:3) ou **lançamento de 7 metros** (14:4);
- b) No caso de um **lançamento de reposição em jogo, de baliza, ou lançamento livre**:
 - . para um reinício após uma paragem de tempo;
 - . para um reinício com um lançamento livre.
 - . quando existe uma demora na execução;
 - . depois de uma correcção das posições dos jogadores;
 - . depois de uma chamada de atenção verbal ou uma advertência.

Se o árbitro julgar apropriado, por motivos de clareza, pode fazer soar um apito para reiniciar o jogo em qualquer outra situação.

REGRA 16 - As Sanções

A Advertência (Cartão Amarelo)

16:1 Uma advertência **pode** ser atribuída por:

- a) Faltas e infracções similares no comportamento com o adversário
- b) faltas que estão sujeitas à sanção progressiva
- c) conduta antidesportiva por parte de um jogador ou oficial de equipa

Comentário:

A um jogador individualmente não deve ser dada mais de uma advertência, e a uma equipa não devem ser dadas mais de 3 advertências. Depois disto, a sanção deverá ser pelo menos uma exclusão de 2 minutos.

16:2 O árbitro indicará a advertência ao jogador infractor ou ao oficial e ao secretário/cronometrista mostrando um “**cartão amarelo**”.

A Exclusão (2min)

16:3 Uma exclusão (2 minutos) **deve** ser sancionada:

- a) por uma substituição irregular, se um jogador adicional entra no terreno de jogo ou se um jogador interfere ilegalmente no jogo desde a zona de substituições
- b) por faltas repetidas do tipo das que devem ser sancionadas progressivamente;
- c) por conduta antidesportiva repetida de um jogador, no terreno de jogo ou fora do mesmo (8:4, 16:1 comentário);
- d) por conduta antidesportiva por parte de qualquer um dos oficiais de uma equipa, depois de um deles ter recebido previamente uma advertência de acordo com as
- e) por conduta antidesportiva do tipo das que implicam uma exclusão de 2 minutos em cada ocasião;
- f) como consequência de uma desqualificação de um jogador ou oficial de equipa por conduta antidesportiva por parte de um jogador, antes de jogo ter recomeçado, após ter sido sancionado com uma exclusão de 2 minutos).

16:4 Após assinalar tempo de paragem, o árbitro deve **indicar claramente a exclusão** ao jogador infractor e ao secretário/cronometrista através do respectivo sinal manual, ou seja, é levantado um braço com dois dedos estendidos.

16:5 Uma exclusão é sempre de **2 minutos de tempo de jogo**; a terceira exclusão para o mesmo jogador conduz sempre à sua desqualificação

O período de exclusão começa **quando o jogo é reiniciado com um sinal de apito**.

A Desqualificação (Cartão Vermelho)

16:6 Deve sancionar-se com uma desqualificação os seguintes casos:

- a) por conduta antidesportiva de um dos oficiais de equipa, depois de um deles ter sido previamente sancionado com uma advertência e uma exclusão de 2 minutos.
- b) por infracções que colocam em perigo a integridade física do adversário.
- c) por conduta antidesportiva grave de um jogador ou um oficial de equipa, dentro ou fora do terreno de jogo.
- f) devido a uma terceira exclusão para o mesmo jogador.

16:7 Após atribuir uma paragem de tempo, os árbitros **indicarão claramente a desqualificação** ao o jogador infractor ou oficial de equipa, e ao secretário/cronometrista, levantando o cartão vermelho.

16:8 Uma desqualificação de jogador ou oficial de equipa é sempre para o **restante tempo de jogo e conduz sempre a uma exclusão de 2 minutos para a equipa.**

A Expulsão

16:9 Deve sancionar-se com expulsão:

Quando um jogador é culpado de uma agressão durante o tempo de jogo dentro ou fora do terreno de jogo.

Mais De Uma Infracção na Mesma Situação

16:12 a equipa tem que reduzir a quantidade de jogadores a menos no terreno de jogo durante 4 minutos:

a) se um jogador acaba de ser sancionado com uma **exclusão de 2 minutos** por uma infracção e comete **conduta antidesportiva** antes do jogo ser reiniciado, então é dada ao jogador uma **exclusão adicional de 2 minutos.**(se a exclusão adicional é a terceira do jogador, então o jogador é desqualificado).

REGRA 17 - Os Árbitros

17:1 Cada jogo será dirigido por **dois árbitros com igual autoridade.**

São assistidos por um cronometrista e um secretário.

17:3 Os árbitros são responsáveis por **inspeccionar o terreno de jogo, as balizas, e as bolas** antes do início do jogo; eles decidem que bolas serão utilizadas.

Os árbitros também observam a presença de ambas as **equipas** com os **equipamentos** próprios, conferem o **boletim de jogo** e o **equipamento** dos jogadores.

17:4 O sorteio por moeda ao ar (10:1) é executado por um dos árbitros, na presença do outro árbitro e do "Oficial responsável de equipa" de cada uma das equipas; ou na presença de um oficial ou jogador em representação do "Oficial responsável de equipa".

17:7 Se ambos os árbitros apitam uma infracção, ou a bola saiu do terreno de jogo, e os **dois árbitros mostram opiniões diferentes** sobre qual equipa deveria ter posse de bola, então aplica-se a **decisão conjunta** que os árbitros alcançam depois de **consulta entre si**. Se eles não conseguem alcançar uma decisão comum, então prevalecerá a opinião do árbitro central .

17:8 Ambos os árbitros são responsáveis pela contagem dos golos. Também anotam as advertências, exclusões, desqualificações, e expulsões.

17:9 Ambos os árbitros são responsáveis por controlar o tempo de jogo. Se há qualquer dúvida sobre a exactidão da cronometragem, os árbitros tomam uma decisão conjunta

17:10 Os árbitros são responsáveis por assegurar que após o jogo o boletim de jogo é correctamente preenchido.

REGRA 18 - O Secretário e o Cronometrista

18:1 Em princípio, o **cronometrista** tem a responsabilidade principal de controlar o tempo de jogo, os tempos de paragem, e o tempo de exclusão dos jogadores excluídos.

De forma semelhante, o **secretário** tem a responsabilidade principal de controlar as listas dos jogadores, o boletim de jogo, a entrada de jogadores que chegam depois de o jogo começar, e a entrada de jogadores que não estão autorizados a participar.

SINAIS MANUAIS DOS ÁRBITROS

A Lista de Sinais Manuais dos Árbitros:



1 - Violação da área de baliza



2 - Drible ilegal



3 - Passos,
ou segurar a bola mais de 3 segundos



4 - Cinturar, agarrar, ou empurrar



5 - Bater no braço



6 - Falta do atacante



7 - Reposição em Jogo – Direcção



8 - Lançamento de baliza



9 - Lançamento livre - Direcção



10 - Respeito pela distância de 3 metros



11 - Jogo passivo



12 - Golo



13 - Advertência (Amarelo)
– Desqualificação (Vermelho)



14 - Exclusão (2 Minutos)



15 - Expulsão



16 - Paragem de Tempo de Jogo



17 - Autorização para duas pessoas entrarem no campo durante o "tempo de paragem".



18 – Advertência de Jogo Passivo

